

Número de ordem: _____

PROVAS DE COMPETÊNCIA 2023/2

ATENÇÃO

O cartão de respostas será distribuído após transcorridos 30 minutos de prova. Preencha-o com cuidado, pois o cartão de respostas é único e não será substituído. Ao final, entregue ao fiscal de sala a prova e o cartão de respostas e assine a ata de presença.

Inglês/Espanhol

Nome: _____

Prédio: _____ Sala _____

Língua Inglesa

TEXTO 1

The Latest Developments in Video Game Technology

09-03-2023 09:25



In the past couple of years, video game technology has taken giant leaps, allowing gamers to enjoy a more immersive experience than before. From virtual reality headsets and motion capture technology to new gaming consoles with enhanced graphics cards and improved controllers, the advancements have been extraordinary.

A. _____

With the introduction of powerful graphics cards, processors, and other hardware components, games are more immersive and realistic – this has allowed developers to create incredibly detailed virtual worlds. Additionally, the rise of online gaming has enabled gamers to connect worldwide and in real time, creating an entirely new type of social experience.

Moreover, one of the most revolutionary recent changes is cloud gaming. This allows players to access games from anywhere without having to download or install anything. Additionally, cloud gaming also eliminates the need for expensive hardware upgrades as it enables users to “rent” powerful servers for playing games online. Finally, advances in AI have allowed for more sophisticated non-player characters (NPCs) that can respond to player actions in dynamic ways.

B. _____

Video games have become a prominent learning tool as they provide a unique combination of pleasure and knowledge. People can learn new skills, practice problem-solving tactics, and improve cognition. Moreover, video games provide a risk-free environment in which players can experience a variety of scenarios without real-world repercussions. This allows individuals to take risks and make errors without fear of failure or humiliation. In addition, video games are often created with educational goals in mind – such as the instruction of arithmetic or science principles. Furthermore, video games have the potential to teach social skills by allowing players to engage in virtual worlds – this helps kids build communication and teamwork skills. Finally, video games stimulate creativity by motivating players to think creatively when solving puzzles.

C. _____

In the future, emerging technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and mixed reality (MR) are expected to revolutionize the gaming experience – one can already witness the application of VR and AI in video games. However, one element of technology which is expected to play an important role in gaming is cloud computing. It will make it easier for gamers to access their favorite games on different platforms without downloading them.

Retrieved and adapted from: <https://www.newsinevels.com/products/the-latest-developments-in-video-game-technology-level-3/>
Access on September 3rd, 2023.

As questões de 1 a 8 referem-se ao TEXTO 1.**Questão 1.** A ideia central do texto é discorrer sobre

- a) o elemento viciante do videogame que afeta a juventude e implicações na saúde mental.
- b) a relação entre o tempo de uso dos videogames pelos jovens e seu desempenho escolar.
- c) o aumento dos preços dos jogos eletrônicos na indústria devido às tecnologias emergentes.
- d) o incentivo à competitividade no comportamento dos jovens e o crescimento da violência escolar.
- e) as diversas inovações na indústria de jogos eletrônicos e seus impactos.

Questão 2. Observe os subtítulos a seguir:

- I. How video games are changing the way we learn?
- II. What impact has technology had on the gaming industry?
- III. What arising technologies can improve the gaming experience?

A ordem em que podem ser incluídos no texto, nas lacunas A (linha 4), B (linha 14) e C (linha 23), respectivamente, é:

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

Questão 3. Considere as sentenças a seguir sobre as tecnologias utilizadas nos videogames:

- I. Têm avançado de modo regular nos últimos anos.
- II. Permitem novos tipos de relações e interações sociais.
- III. Geram excessiva dispersão, limitando a cognição e o desenvolvimento de habilidades.

De acordo com o texto, são falsas as afirmações das alternativas

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

Questão 4. Sobre os fatores que justificam as transformações na área de videogames, a opção que não foi mencionada no texto é

- a) componentes de realidade virtual atualizados
- b) tecnologia de captura de movimento

- c) consoles de jogos modernos
- d) componentes de hardware
- e) pesquisas com usuários

Questão 5. Leia as sentenças a seguir:

- I. Acesso remoto a jogos, sem necessidade de download ou instalação.
- II. Vivências em cenários diversos, sem consequências reais em caso de erro.

Os conceitos explorados no texto e que correspondem, respectivamente, às explicações acima são

- a) Cloud gaming / Risk-free environment
- b) Cloud gaming / Non-player characters
- c) Risk-free environment / Virtual reality
- d) Non-player characters/ Risk-free environment
- e) Virtual reality / Cloud gaming

Questão 6. O vocábulo em negrito na frase “**Furthermore**, video games have the potential...” (linha 20) não poderia ser substituído por

- a) Additionally
- b) Moreover
- c) Nevertheless
- d) Likewise
- e) Also

Questão 7. A única frase que possui o uso superlativo do adjetivo, como presente no título do artigo, é

- a) “[...] more immersive experience than before”. (linhas 1 e 2)
- b) “[...] have allowed for more sophisticated non-player characters [...]”. (linha 12)
- c) “[...] one of the most revolutionary recent changes [...]”. (linha 9)
- d) “It will make it easier for gamers [...]”. (linha 27)
- e) “[...] to create incredibly detailed virtual worlds”. (linha 6)

Questão 8. Na frase “It will make it easier for gamers to access **their** favorite games on different platforms without downloading **them**” (linhas 27 e 28), os pronomes em negrito se referem, respectivamente, a

- a) gaming / platforms / gamers
- b) cloud computing / gamers / games
- c) role / games / gamers
- d) cloud computing / easier / games
- e) technology / platforms / downloading

TEXTO 2

Advantages and Disadvantages of Artificial Intelligence

By Sunil Kumar

- 1 Artificial Intelligence (AI) tries to simulate human reasoning in AI systems. John McCarthy invented the term in
 2 1950: 'Every aspect of learning or any other feature of intelligence can in principle be so precisely described that
 3 a machine can be made to simulate it. An attempt will be made to find how to make machines use language, form
 4 abstractions, and concepts, solve kinds of problems now reserved for humans, and improve themselves.'
- 5 AI is the ability of a computer program to learn and think. Everything can be considered AI if it involves a program
 6 doing something that we would normally think would rely on the intelligence of a human.
- 7 The advantages of AI are enormous and can revolutionize any professional sector. Let's see some of them:
- 8 **1) Reduction in Human Error:** With AI, the decisions are taken from the previously gathered information applying
 9 algorithms. Errors are reduced and the chance of reaching accuracy with greater precision is a possibility.
- 10 Ex.: In Weather Forecasting using AI they have reduced the majority of human error.
- 11 **2) Takes risks instead of Humans:** One of the biggest advantages of AI. We can overcome many risky
 12 limitations of humans by developing an AI Robot which in turn can do the risky things for us.
- 13 Ex.: AI Robots can be used in situations where intervention can be hazardous.
- 14 **3) Available 24x7:** Using AI we can make machines work without any break. They don't get bored, unlike humans.
- 15 Ex.: Educational Institutes and Helpline centers get issues which can be handled effectively using AI.
- 16 **4) Helping in Repetitive Jobs:** We can productively automate mundane tasks and can even remove "boring"
 17 tasks for humans and free them up to be increasingly creative.
- 18 Ex.: In banks, we often see many verifications of documents to get a loan which is a repetitive task. Using AI
 19 Cognitive Automation, the owner can speed up the process of verifying the documents.
- 20 **5) Digital Assistance:** Digital assistants are used in websites to provide things users want. Some chatbots are
 21 designed in such a way that it's become hard to determine that we're chatting with a chatbot or a human being.
- 22 Ex.: _____
- 23 **6) Faster Decisions:** AI, combined with other techs, allows machines to take decisions faster and to act quicker.
- 24 Ex.: Chess games. It is nearly impossible to beat CPU in the hard mode because of the AI behind that game.
- 25 **7) Daily Applications:** Apple's Siri, Window's Cortana, Google's OK are frequently used in our daily routine
 26 whether it is for searching a _____, taking a _____, making a _____, replying to a _____ and many more.
- 27 Ex.: Around 20 years ago, when planning to go somewhere we used to ask a person for directions. Now we say
 28 "OK Google where is Visakhapatnam". It will show you the location on maps and the best path.
- 29 **8) New Inventions:** AI is powering inventions in almost every domain, helping humans solve complex problems.
- 30 Ex.: Recently doctors can predict breast cancer at earlier stages using advanced AI-based technologies.
- 31 As every bright side has a darker version in it, AI also has some disadvantages. Let's see some of them:
- 32 **1) High Costs of Creation:** Hardware and software need to get updated with time to meet the latest requirements.
 33 Machines need repairing and maintenance. Its creation requires huge costs as they are very complex machines.
- 34 **2) Making Humans Lazy:** Humans tend to get addicted to inventions, causing a problem to future generations.
- 35 **3) Unemployment:** Organizations tend to replace minimum qualified individuals with AI which do similar work
 36 more efficiently.
- 37 **4) No Emotions:** Machines are better working efficiently, but they cannot replace the human connection of a
 38 team and cannot develop a bond with humans; which is an essential attribute when comes to Team Management.
- 39 **5) Lacking Out of Box Thinking:** Machines perform only those tasks which they are designed or programmed
 40 to do, anything out of that they tend to crash or give irrelevant outputs which could be a major backdrop.

Retrieved and adapted from: <https://towardsdatascience.com/advantages-and-disadvantages-of-artificial-intelligence-182a5ef6588c> Access on
 September 9th, 2023.

As questões de 9 a 16 referem-se ao TEXTO 2.

Questão 9. O texto

- a) prevê que, em breve, a ascensão dos robôs fugirá do controle de seus criadores.
- b) advoga a favor da substituição de trabalhadores humanos por robôs com inteligência artificial.
- c) traz um apanhado histórico de fatos que marcam a evolução da inteligência artificial desde sua criação, em 1950, por John McCarthy.
- d) apresenta algumas vantagens e desvantagens da IA, trazendo exemplos práticos da aplicação cotidiana desta.
- e) não menciona questões nocivas aos humanos provenientes da ascensão da IA, como desemprego e propensão ao vício.

Questão 10. A frase abaixo que melhor exemplifica o item 5 (linha 20) é

- a) Chatbots are designed to be able to solve issues related to credit cards.
- b) Users prefer chatting with a bot rather than with a human clerk.
- c) Digital assistants are more efficient than human beings when it comes to assisting customers over the phone.
- d) AI bots, in the medical field, have the potential to perform all types of surgeries with no human assistance.
- e) Using AI the organizations can set up a Voice bot or Chatbot which can help customers with their queries.

Questão 11. O texto define Inteligência Artificial como

- a) a capacidade das máquinas para resolver problemas e se desenvolver sozinhas.
- b) a habilidade que um programa de computador tem para aprender e pensar.
- c) as infinitas possibilidades de criação na programação de computadores.
- d) os sistemas complexos de simulação de habilidades humanas exercidas com muito mais precisão.
- e) a programação de máquinas para o desenvolvimento da sensibilidade típica dos humanos.

Questão 12. De acordo com o texto, em 1950, John McCarthy

- a) cunhou o termo *Inteligência Artificial*.
- b) criou o primeiro robô controlado por IA.
- c) desenvolveu o software para o primeiro aparelho com características de um smartphone.
- d) afirmou que os aspectos de aprendizado ou características de inteligência não podem ser descritos.
- e) ensinou uma máquina a pensar e a sentir.

Questão 13. Em relação à IA, são mencionados os seguintes aspectos no texto, com exceção de

- a) problemas de dependência à tecnologia de IA.
- b) falta de criatividade e “pensamento fora da caixa” das IAs.
- c) mobilidade urbana facilitada por navegação por mapas.
- d) robôs destinados ao auxílio de pessoas com deficiência.
- e) possibilidade de jornadas ininterruptas de trabalho.

Questão 14. As lacunas do texto, na linha 26, são **corretamente** preenchidas, respectivamente, por

- a) map - spot - celebration - letter
- b) partner - video - statement - card
- c) house - chance - plan - email
- d) apartment - day off - call – agenda
- e) location - selfie - phone call - mail

Questão 15. O termo “hazardous”, sublinhado na linha 13, pode ser substituído, sem prejuízo de sentido, por

- a) illicit.
- b) harmless.
- c) dangerous.
- d) innocuous.
- e) filthy.

Questão 16. A palavra “them” (linha 7) faz referência a

- a) AI.
- b) professional.
- c) some.
- d) advantages.
- e) enormous.

Língua Espanhola

Texto 1

01 **Fin para un azote callejero: tan odiados como peligrosos, los monopatines de alquiler dejan de rodar en París**



02 Un referéndum decidió su funeral. No había nada más detestado para la mayoría de los parisinos que “la
03 trotinette”. Esos vehículos eléctricos de autoservicio o monopatines, que provocaron **docenas de accidentes** en
04 las calles de la ciudad, y les encantaba a los turistas jóvenes para **conocer libremente la capital**.

05 Desde este viernes 1 de septiembre, los scooters de autoservicio **están prohibidos en París**. Las 15.000
06 máquinas en circulación **deben desaparecer**.

07 París se convertirá este viernes en **la primera capital europea en prohibir el alquiler de scooters eléctricos**,
08 **mientras** el ayuntamiento prometió “calmar” las calles. Los particulares **van a seguir usándolos**.

09 Cinco años después de que París se convirtiera en la primera ciudad de Europa en abrirse al mercado de
10 patinetas eléctricas en 2018, **se acabó la fiesta**. Las últimas de las 15.000 patinetas eléctricas de la ciudad **se**
11 **cargaron en furgonetas** el jueves por la tarde, marcando el fin de una era.

12 En el experimento de alquiler de patinetas eléctricas, que duró cinco años en París, **los scooters podían dejarse**
13 **en cualquier lugar** y recogerse mediante una aplicación móvil. Fueron muy usados (a menudo por menores de
14 35 años y estudiantes). Pero **estuvieron plagados de controversias**.

15 ***La jungla de “les trotinettes”***

16 Durante años, los políticos habían advertido sobre **problemas de seguridad**, el estrés para los peatones y los
17 riesgos en calles de la ciudad obstruidas por scooters estacionados que se amontonaban. Así como dudas
18 sobre **el impacto positivo** que los scooters realmente tenían en el medio ambiente.

19 En 2020, después de las quejas sobre el uso anárquico de las patinetas eléctricas y de que París se convirtiera
20 en una “jungla” peligrosa, la ciudad introdujo **las regulaciones más estrictas del mundo**, limitando el número
21 de operadores y rastreando y limitando automáticamente las velocidades. Pero **eso no fue suficiente** para
22 calmar la disputa.

23 En abril, la alcaldesa de París, **Anne Hidalgo**, convocó un referéndum sobre las trotinettes, y casi el 90% de la
24 gente votó a favor de prohibirlos. El ayuntamiento lo celebró como una victoria de la democracia directa, a pesar
25 de que la participación fue sólo del 7,5%.

26 Los usuarios de patinetas eléctricas alquiladas normalmente los utilizaban para **distancias relativamente**
27 **cortas**. No está claro a qué otra forma de transporte recurrirán ahora.

28 El ayuntamiento cree que el amplio transporte público de París y la red ampliada de carriles para bicicletas serán
29 suficientes.

30 Se espera que muchos usuarios de scooters eléctricos simplemente caminen, recurran a autobuses o metros, o
31 compren sus propios scooters. ¿A las bicicletas?

32	Los analistas están atentos para ver si aumenta la demanda de bicicletas eléctricas de alquiler , operadas por
33	las mismas empresas que manejan los scooters (Tier, Dott y Lime), así como el plan de alquiler de bicicletas
34	Vélib de París. El mayor aumento en los últimos años se ha producido en el uso de bicicletas privadas en
35	París.
36	David Belliard, teniente de la alcaldesa ecologista, a cargo de transporte y espacios públicos, dijo: "Sabemos que
37	es posible vivir en una gran ciudad sin un plan de alquiler de scooters eléctricos. Se trata de nuestro trabajo más
38	amplio para simplificar, calmar y desanimar porque saturan el espacio público en París".
39	¿Para deleite de los habitantes de la capital? Sin duda. Pero la decisión fue una oportunidad de la Alcaldesa
40	Anne Hidalgo para complacer a sus aliados ecologistas que hoy sienten un horror por este modo de viajar,
41	gestionado por empresas privadas de nueva creación.
42	Ella necesitaba este paso para fortalecer su mayoría municipal, después de su catastrófica campaña presidencial,
43	donde apenas obtuvo el 1,75% de los votos y la ha convertido en una huérfana política.
44	Pero estas "trotinettes" no siempre han experimentado tal rechazo. Eran extremadamente populares.
	MARÍA LAURA AVIGNOLO
	Fuente: https://www.clarin.com/mundo/fin-azote-callejero-odiados-peligrosos-monopatines-alquiler-dejan-rodar-paris_0_I2V24vzhAX.html

As questões de 17 a 24 referem-se ao **texto 1**.

Questão 17. Por que a "trotinette" era detestada pelas pessoas em Paris?

- a) Porque provocavam muitos acidentes pelas ruas das cidades.
- b) Porque a Prefeitura prometeu acalmar a cidade para os cidadãos.
- c) Porque as "trotinetes" podem ser deixadas em qualquer lugar da cidade.
- d) Porque somente os turistas podem utilizar as "trotinettes" nas ruas da cidade.
- e) Porque a Prefeitura não regularizou a situação das "trotinettes".

Questão 18. O pronome "les" (linha 4) da expressão "y les encantaba a los turistas jóvenes para conocer libremente la capital" faz referência a que no texto:

- a) Capital.
- b) Trotinetes.
- c) Veículos.
- d) Turistas.
- e) Monopatins.

Questão 19. A palavra "alquiler" (linha 07) apresenta a seguinte tradução ao português:

- a) Empréstimo.
- b) Venda.
- c) Aluguel.
- d) Associação.
- e) Negociação.

Questão 20. O conector "mientras" (linha 08), no trecho "mientras el ayuntamiento prometió...", apresenta uma ideia de:

- a) Dúvida.
- b) Adição.
- c) Negação.
- d) Concessão.
- e) Simultaneidade.

Questão 21. A palavra "plagados" (linha 14) pode ser entendida em português como:

- a) vazios.
- b) mornos.
- c) incertos.
- d) cheios.
- e) duvidosos.

Questão 22. O que a Prefeitura prometeu para os usuários das "trotinettes"?

- a) Prometeu intensificar todos os tipos de circulação de trotinettes pelas ruas das cidades.
- b) Prometeu acalmar as ruas e que os donos particulares poderão continuar utilizando.
- c) Prometeu comprar trotinettes para toda a população particular para circular pelas ruas das cidades.
- d) Prometeu vender trotinettes para toda a população particular para circular pelas ruas das cidades.
- e) Prometeu alugar trotinettes para toda a população para circular pelas ruas das cidades.

Questão 23. Para que eram utilizadas las “trotinettes”?

- a) Para levar as pessoas em longas distâncias de um lugar a outro.
- b) Para levar as pessoas em curtas distâncias de um lugar a outro.
- c) Para levar as pessoas para o mercado e trabalhos.
- d) Eram somente utilizadas para o lazer das pessoas.
- e) Eram somente utilizadas para o serviço de entrega de comidas.

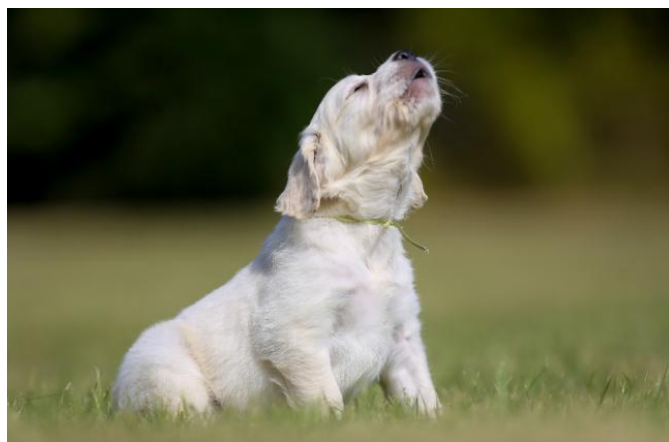
Questão 24. O que pode acontecer com a proibição do uso das “trotinettes”?

- a) Pode diminuir o aluguel de bicicletas elétricas pelas ruas da cidade.
- b) Pode aumentar a venda de bicicletas elétricas por parte da população.
- c) Pode aumentar a circulação de turistas pelas ruas da cidade.
- d) Pode aumentar o aluguel de bicicletas elétricas pelas ruas da cidade.
- e) Pode diminuir a venda de bicicletas elétricas na cidade.

Texto 2

01 *Cuatro proyectos de IA muy raros*

02 Te traemos algunos proyectos de IA poco convencionales, que te harán dudar sobre si son geniales o una
03 completa locura.



04 El proyecto barkGPT usa la IA para descifrar los ladridos de nuestras mascotas.iStock

05 La Inteligencia Artificial (IA) es esa área de la computación que persigue que las máquinas puedan realizar
06 tareas típicamente humanas. Recopilar datos, clasificarlos, buscar patrones e incluso hacer deducciones de lo
07 observado.

08 Se puede utilizar la IA con múltiples fines. Desde la prevención de la violencia de género en México hasta la
09 clasificación de galaxias o búsqueda de planetas fuera del sistema solar, pasando por el estudio del cambio
10 climático. La cantidad y diversidad de proyectos en la que se hace uso de herramientas de IA es enorme.

11 Hoy usamos chatGPT para traerte algunos usos de la IA poco convencionales, dudarás sobre si son geniales
12 o una completa locura. Más allá de motivar a utilizar o no estas herramientas, el objetivo es ilustrar que casi
13 cualquier idea que tengas se puede convertir en realidad. Ahora más que nunca el pensamiento crítico es una
14 competencia imprescindible para poder valorar la utilidad y precisión de los algoritmos.

15 **1. Traductor de ladridos perrunos**

16 ¿Te has preguntado alguna vez qué quieren decir los ladridos de tu mascota? Aunque hay quien pone en duda
17 que los ladridos perrunos tengan un significado, existen varios estudios que muestran que son una forma de
18 comunicación.

19 El proyecto barkGPT (bark significa ladrido en inglés) utiliza el procesamiento de lenguaje natural (PLN) y
20 herramientas de aprendizaje automático para proporcionar un entendimiento entre los dueños y sus perros. El
21 procesamiento de lenguaje natural investiga la comunicación entre máquinas y humanos haciendo uso de

22	lenguas naturales, como el español, el alemán o el francés. En este proyecto colaboran tanto científicos como
23	veterinarios, expertos en lenguaje y computólogos.
24	La manera en que funciona es sencilla . El dueño o dueña graba los ladridos y los sube a la página o aplicación.
25	Entonces, la herramienta de IA analiza la grabación y proporciona la traducción de la misma en un texto. Por
26	ejemplo, “¡Quiero jugar!, llévame al parque!” o “Tengo hambre, dame una galleta”.
27	2. Generador de insultos originales
28	Aclaremos de antemano que no fomentamos el uso del insulto y consideramos que un insulto habla más de
29	quién lo emite que de quién lo recibe. Simplemente, nos hacemos eco de proyectos no convencionales y este
30	es uno de ellos. Si vamos a insultar, al menos seamos creativos.
31	La herramienta de IA aiinsults se creó a partir de la indignación de un fanático del deporte que no entendía por
32	qué las personas inventaban tantas excusas para no ir al gimnasio. Decidió crear una herramienta que
33	proporcionara insultos específicos para estas personas para provocar que algunas de ellas sintieran ganas de
34	ejercitarse en el gimnasio. La herramienta fue todo un éxito.
35	Pido un insulto en tono fresco para mi hermano que se ha reído de mí: “Pensarás que eres la persona más
36	divertida desde que se inventó el pan en rebanadas. Sin embargo , en realidad eres solo el extremo mohoso
37	del pan”.
38	Ahora quiero un insulto para un chatbot que nos miente, y solicito que ese insulto tenga un tono como de
39	William Shakespeare. El resultado: “¡Ah, asqueroso chatbot, me has engañado con tus extrañas e insidiosas
40	mentiras! Tu boca es un río de nocividad que brota de tu ser sin alma, y tus oídos un páramo de mentiras y
41	engaños. Como te maldigo por tus planes ingenuos y tus trucos vacíos. ¡Que seas maldecido con una
42	imaginación repugnante y maléfica, para que tus mentiras brillen y agrien cada hora de tu vigilia!”
43	3. Generador de excusas creativas
44	Imagina que has quedado con tu pareja para ir al cine y llegas muy tarde. ¿Qué le dirás? ¿Que el tráfico estaba
45	horrible? ¿Que no encontrabas las llaves de la casa? La IA llegó a través de la herramienta excuses.ai para
46	ayudarte a ponerte creativo con las excusas.
47	El chatbot nos propone lo siguiente: “Querida pareja, espero que estés teniendo un día magnífico. Antes de
48	entrar en el motivo de este mensaje , déjame disculparme de forma sincera por mi imperdonable retraso. Me
49	avergüenza tener que admitir que no he respetado la puntualidad que tanto defiende en todos los aspectos de
50	mi vida. Déjame brindarte una explicación detallada de lo que sucedió...” “Por supuesto, puedes copiar el texto
51	y compartirlo.
52	4. Decodificador del estado de ánimo de tu gato
53	La app tably de sylvester.ai es una herramienta que compara una foto de tu gato con escalas de dolor para
54	predecir si tu gato está bien o no. Se utiliza aprendizaje automático para detectar algunos patrones en la
55	imagen teniendo en cuenta la posición de las orejas, el bigote y la cabeza, el ajuste orbital y la tensión del
56	hocico. Según la herramienta, la precisión es de un 90% y puede ayudar a tomar la decisión de cuándo acudir
57	al veterinario, por ejemplo.
58	ChatGPT también proporciona otros proyectos de inteligencia artificial muy peculiares que podrían resultar
59	interesantes como un generador de poesía a partir de códigos de barra, un generador de peinados para
60	mascotas basado en su personalidad o una herramienta para asignar expresiones faciales humanas a objetos
61	inanimados. Como ves, la imaginación no tiene límite.
	Fonte: Fuente: https://www.muyinteresante.com.mx/ciencia-y-tecnologia/38347.html
	Accedido el 01 de septiembre de 2023.

As questões de 25 a 32 referem-se ao **texto 2**.

Questão 25. Qual a função da Inteligência Artificial (IA)?

- a) A IA persegue as máquinas para realizar tarefas humanas.
- b) A IA ajuda as máquinas nas tarefas domésticas humanas.
- c) O ChatGPT ajuda as máquinas nas tarefas domésticas.
- d) O ChatGPT não realiza as tarefas para as máquinas, mas seleciona as responsabilidades.
- e) A IA pode realizar tarefas de responsabilidades humanas.

Questão 26. Qual o objetivo ao se utilizar a IA?

- a) Mostrar que qualquer ideia pode se transformar em realidade.
- b) Desenvolver o pensamento dos animais e das máquinas.
- c) Desenvolver o pensamento dos cachorros e gatos.
- d) Diminuir a utilização dos humanos nas IA.
- e) Reduzir os problemas humanos.

Questão 27. Qual o sentido da palavra “sencilla” (linha 24)?

- a) oculta.
- b) difícil.
- c) inteira.
- d) sentimento.
- e) simples.

Questão 28. Por que foi criado o gerador de insultos?

- a) Porque as pessoas escutavam muitos insultos e queriam saber o motivo.
- b) A partir da indignação de um desportista que queria saber como seria ir até uma academia para fazer ginástica.
- c) A partir de uma indignação de um desportista que não entendia por que as pessoas inventavam desculpas para não ir até a academia.
- d) Porque as pessoas não estavam entendendo como deveriam fazer exercícios em uma academia.
- e) Para poder controlar todas as pessoas que chegavam para fazer atividades físicas em uma academia de ginástica.

Questão 29. Qual expressão é retomada pelos pronomes “los” presente no trecho: “consideramos que un insulto habla más de quién **lo** emite que de quién **lo** recibe” (linha 29)?

- a) insulto.
- b) eco.
- c) considerar.
- d) receber.
- e) falar.

Questão 30. Qual o sentido expresso pelo conector “sin embargo” (linha 36)?

- a) Adição.
- b) Conclusão.
- c) Alternativa.
- d) Adversidade.
- e) Explicação.

Questão 31. As palavras “mensaje” e “aprendizaje” (linhas 48 e 54) são masculinas em espanhol. Quais outras palavras apresentam a mesma classificação em espanhol:

- a) Costumbre - coraje.
- b) Leche - reportaje.
- c) Árbol - viaje.
- d) Sangre - árbol.
- e) Nariz - fe.

Questão 32. Para que serve o decodificar de estado de ânimo?

- a) Para entender alguns padrões de imagens.
- b) Para ajudar as pessoas a tomarem decisões.
- c) Para facilitar a lavagem dos pelos dos gatos e dos cachorros.
- d) Para intensificar o uso da IA nas casas das famílias.
- e) Para proibir a entrada de estranhos nos lares das famílias.