

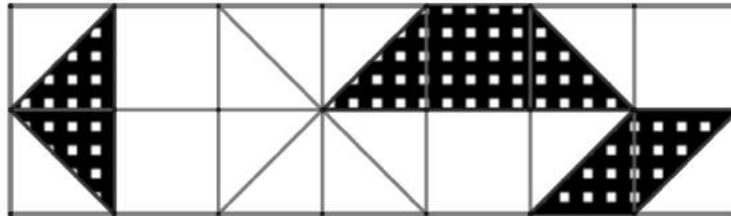


CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

1. A figura abaixo apresenta 14 quadrados iguais, cujos lados medem 1 unidade de comprimento. Baseado nessas informações, qual a medida, em unidades de área, da região sombreada na figura?



- (A) 5,0.
- (B) 4,5.
- (C) 4,0.
- (D) 3,5.
- (E) 3,0.

2. Um aluno, ao entrar num laboratório de matemática, deparou-se com um quadro na parede que representava horários distintos em relógios analógicos. Ele foi orientado a ler as horas através dos ponteiros do relógio.

O aluno entrou na sala às 09h20min (início da aula) e a aula durou 75% de uma hora. Qual é o relógio que está marcando o horário do término dessa aula?

- (A) Relógio A.
- (B) Relógio B.
- (C) Relógio C.
- (D) Relógio D.
- (E) Nenhum dos relógios apresentados.



Relógio A



Relógio B



Relógio C



Relógio D



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

3. São apresentadas as seguintes frações: $\frac{27}{30}$, $\frac{9}{18}$, $\frac{14}{21}$, $\frac{42}{7}$, $\frac{7}{3}$, $\frac{20}{80}$. Qual delas está representada na sua forma irredutível?

(A) $\frac{27}{30}$

(B) $\frac{9}{18}$

(C) $\frac{14}{21}$

(D) $\frac{20}{80}$

(E) $\frac{7}{3}$

4. O Sr. Lisboa possui um terreno retangular plano com 12 m de frente e 30 m de fundos. Nesse terreno, ele pretende construir uma casa com área de 150 m^2 , uma piscina com 20 m^2 e pavimentar um espaço com 5 m de largura por 20 m de comprimento para fins de garagem. No restante do terreno, será instalada uma área *gourmet*, o que corresponde a

(A) 50 % do terreno.

(B) 40 % do terreno.

(C) 30 % do terreno.

(D) 25 % do terreno.

(E) 20 % do terreno.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

5. Considere as seguintes afirmações:

I - Dezoito dividido por zero é igual a zero.

II - 47250255150 é um número natural divisível ao mesmo tempo por 2, 3, 5 e 10.

III - Em um dia temos mais que 85000 segundos.

IV - O volume de um cubo sempre é maior do que o volume de um paralelepípedo.

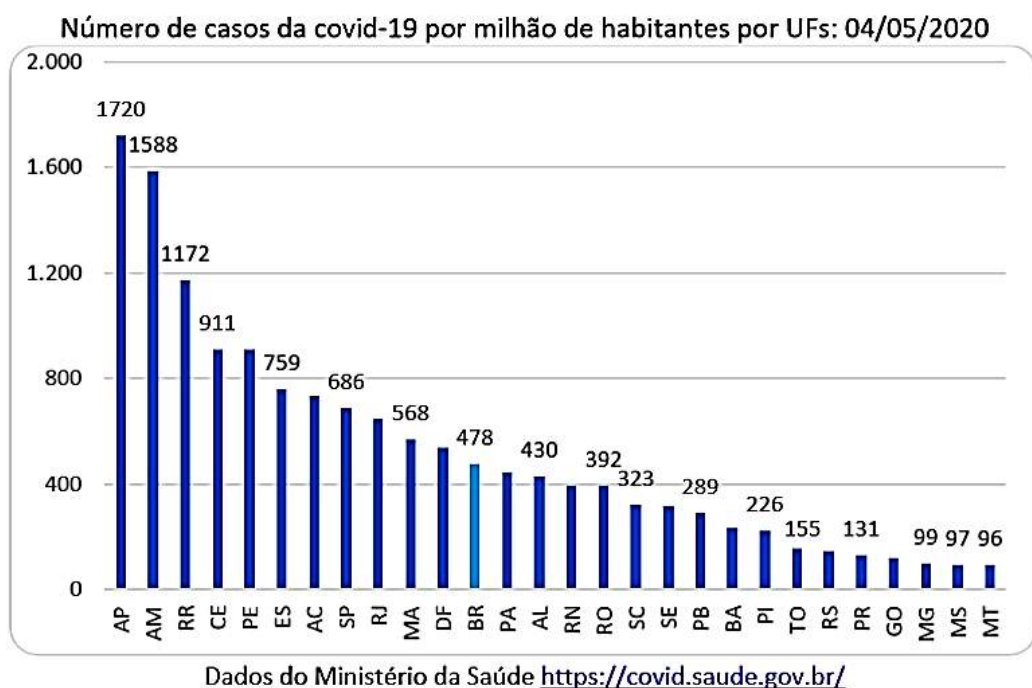
V - A soma dos números primos menores do que 10 é igual a 18.

Associando-se "V", quando verdadeiras, ou "F", quando falsas, as afirmações I, II, III, IV, V, nessa ordem, teremos:

- (A) V-V-V-F-F
- (B) F-V-V-V-F
- (C) F-V-V-F-F
- (D) V-F-F-F-V
- (E) F-V-F-V-V

6. O mundo em 2020 foi surpreendido por uma doença que deixou várias pessoas enfermas. No Brasil as unidades da federação (UFs) apresentaram o seu momento com maior número de contaminados em período diferentes do ano. De acordo com os dados apresentados no gráfico abaixo, analise e assinale a alternativa que apresenta a maior soma do número de casos de Covid-19 por milhão de habitantes, em que de AP até MT representa a sigla das UFs do Brasil.

- (A) MT + CE
- (B) PR + SP
- (C) PB + MA
- (D) SC + AL
- (E) ES + MG





CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

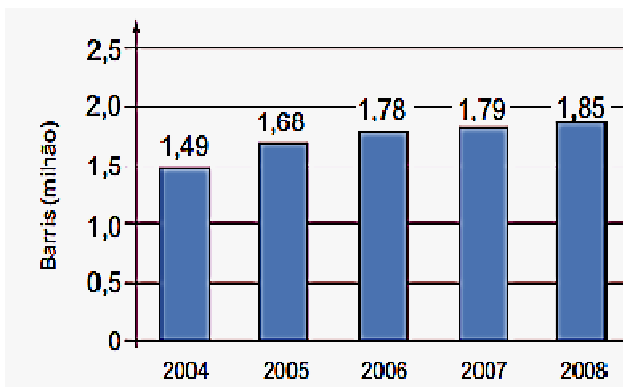
Prova 1

Visto

7. Em abril de 2020, o proprietário do Hotel Fazenda Recanto das Capivaras obteve o menor lucro de sua história, pois a procura por hospedagem foi muito prejudicada pela pandemia do coronavírus. O lucro de abril de 2020 correspondeu à metade de um terço de um quinto do lucro obtido no mês anterior, que foi de R\$ 60600,00. Quanto o hotel lucrou em abril de 2020?

- (A) R\$ 6.060,00
- (B) R\$ 2.020,00
- (C) R\$ 12.120,00
- (D) R\$ 4.040,00
- (E) R\$ 3.030,00

8. O gráfico mostra a média de produção diária de petróleo de um país da América do Sul, em milhão de barris, no período de 2004 a 2008.



Disponível em: <http://blogs.estadao.com.br>. Acesso em: 16 julho de 2020.

Estudos realizados naquela época projetavam que a média de produção diária de petróleo neste país, em 2009, seria 25% superior à média de produção diária de petróleo do ano de 2007. Se esses estudos tivessem sido confirmados, a média de produção diária de petróleo nesse país sul-americano, em milhão de barris, em 2009, teria sido igual a

- (A) 1,8625.
- (B) 2,1000.
- (C) 2,2250.
- (D) 2,2300.
- (E) 2,2375.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

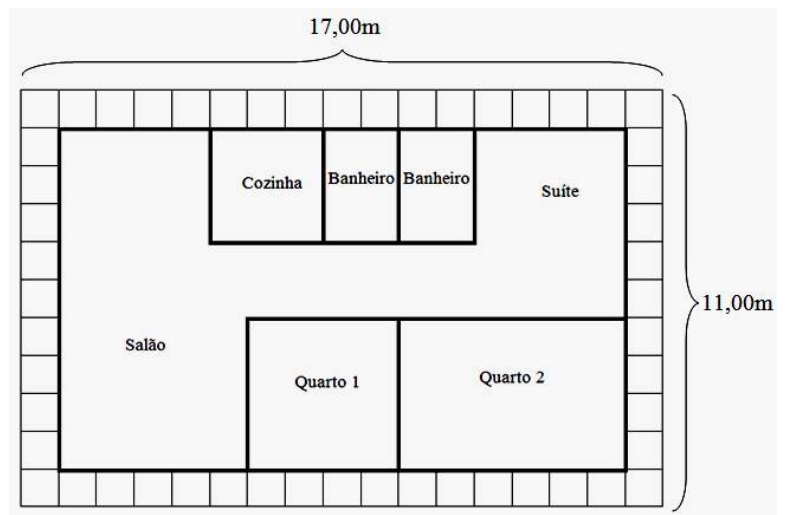
9. Um pacote de biscoito *TicTok* tem 12 biscoitos e pesa 114 gramas. É dada a informação de que 14 gramas do biscoito *TicTok* equivalem a 112 quilocalorias. Quantas quilocalorias possui cada biscoito *TicTok*?

- (A) 72.
- (B) 76.
- (C) 82.
- (D) 86.
- (E) 96.

10. O desenho abaixo representa a vista superior de uma casa. O dono dessa casa resolveu pintar **somente** as paredes do **Quarto 2**, contratando para o serviço um pintor que cobra R\$2,50 por m^2 . Sabendo que essa casa possui 3,00 m de altura e que o **Quarto 2** possui duas aberturas (janela e porta) que juntas somam $4,00 m^2$ e **não serão pintadas**, quanto custará o serviço do pintor?

(Considere que cada quadradinho ao redor do desenho da casa tenha 1,00m de lado).

- (A) R\$270,00
- (B) R\$200,00
- (C) R\$210,00
- (D) R\$260,00
- (E) R\$140,00





CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

11. Joaquim, aluno do Colégio Militar, ao ajudar outro aluno a resolver a seguinte questão:

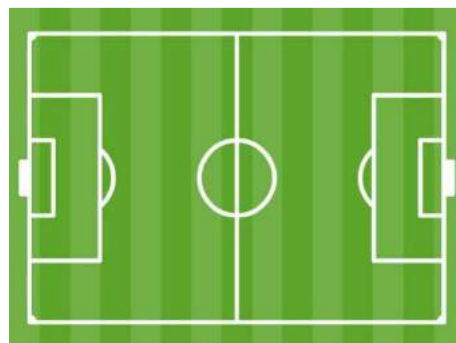
$$\frac{13 \times \left[\frac{9}{4} \div \left(\frac{1}{2} + \frac{4}{5} \right) \right]}{40 \times \left[\frac{9}{4} \div \left(\frac{8}{10} + \frac{1}{2} \right) \right]} \div \frac{13}{40}$$

Soube que o seu cálculo estava correto ao marcar a alternativa

- (A) $\frac{1}{13}$.
- (B) 40.
- (C) $\frac{13}{40}$.
- (D) 1.
- (E) $\frac{40}{13}$.

12. O aluno LEIRBAG ao praticar corrida no perímetro de um campo de futebol em formato retangular cujo comprimento é duas vezes e meia a sua largura, observou que cada vez que completava duas voltas, atingia 25% do que precisava correr no seu dia de treino. Como, em cada dia de treino, o aluno LEIRBAG precisava correr 5,376 km, qual é a área desse campo de futebol em metros quadrados?

- (A) 23040
- (B) 13824
- (C) 18432
- (D) 92160
- (E) 9216





CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE MATEMÁTICA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1


Visto

ESPAÇO PARA RASCUNHO



1ª PARTE - INTERPRETAÇÃO DE TEXTO E CONHECIMENTOS LINGÜÍSTICOS

TEXTO 1

A bola

O pai deu uma bola de presente ao filho. Lembrando o prazer que sentira ao ganhar a sua primeira bola do pai. Uma número 5 sem tento oficial de couro. Agora não era mais de couro, era de plástico. Mas era uma bola.

O garoto agradeceu, desembulhou a bola e disse “Legal!”. Ou o que os garotos dizem hoje em dia quando gostam do presente ou não querem magoar o velho. Depois começou a girar a bola, à procura de alguma coisa.

- Como é que liga? – perguntou.
- Como, como é que liga? Não se liga.

O garoto procurou dentro do papel de embrulho.

- Não tem manual de instrução?

O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros.

- Não precisa manual de instrução.
- O que é que ela faz?
- Ela não faz nada. Você é que faz coisas com ela.
- O quê?
- Controla, chuta...
- Ah, então é uma bola.
- Claro que é uma bola.
- Uma bola, bola. Uma bola mesmo.
- Você pensou que fosse o quê?
- Nada, não.



O garoto agradeceu, disse “Legal” de novo, e dali a pouco o pai o encontrou na frente da tevê, com a bola nova do lado, manejando os controles de um videogame. Algo chamado Monster Ball, em que times de monstros disputavam a posse de uma bola em forma de bip eletrônico na tela ao mesmo tempo que tentavam se destruir mutuamente.

O garoto era bom no jogo. Tinha coordenação e raciocínio rápido. Estava ganhando da máquina.

O pai pegou a bola nova e ensaiou algumas embaixadas. Conseguiu equilibrar a bola no peito do pé, como antigamente, e chamou o garoto.

- Filho, olha.

O garoto disse “Legal”, mas não desviou os olhos da tela. O pai segurou a bola com as mãos e a cheirou, tentando recapturar mentalmente o cheiro de couro. A bola cheirava a nada. Talvez um manual de instrução fosse uma boa ideia, pensou. Mas em inglês, para a garotada se interessar.

VERÍSSIMO, Luis Fernando. *Comédias para ler na escola*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1


Visto

13. De acordo com a leitura do Texto 1, julgue as proposições abaixo como verdadeiras (V) ou falsas (F). Em seguida, assinale a alternativa com a sequência correta.
- I. O humor leve da narrativa é construído com base no contraste entre a empolgação do pai com o presente e o desinteresse do filho pela bola.
 - II. A narrativa curta de uma cena corriqueira entre pai e filho propicia a reflexão sobre as diferenças entre as gerações.
 - III. A linguagem poética intensifica a expressão do sentimento de frustração do pai diante do desprezo do filho pela bola.
 - IV. O período “A bola cheirava a nada”, do desfecho, sugere que a bola passou a ter o mesmo valor para pai e filho.
- (A) V – V – F – V
(B) V – F – F – V
(C) V – V – V – F
(D) F – V – V – V
(E) F – F – V – V
14. O narrador do Texto 1 afirma:
“O pai começou a desanimar e a pensar que os tempos são outros. Que os tempos são decididamente outros.”
Pelo pensamento do pai, deduz-se que
- (A) seria inadmissível um garoto não saber que uma bola não vem com manual de instrução.
 - (B) antigamente os filhos valorizavam muito mais os presentes que ganhavam.
 - (C) era preciso tomar medidas drásticas para que o filho soubesse para que servia uma bola.
 - (D) no tempo em que o pai era criança, um menino ficava entusiasmado ao ganhar uma bola.
 - (E) o passado era muito melhor que o presente, pois os meninos brincavam de bola.
15. Assinale a alternativa correta quanto ao comportamento do narrador do Texto I.
- (A) Conta a história em 3ª pessoa, mas insere comentários e juízos de valor sobre os comportamentos e pensamentos das personagens.
 - (B) Assume o papel de observador, retratando, em 3ª pessoa, as ações e as características das personagens, sem, contudo, ter acesso aos seus pensamentos.
 - (C) Narra em 1ª pessoa, portanto revela suas impressões sobre o fato narrado, permitindo ao leitor acessar seus pensamentos.
 - (D) Envolve-se no enredo como personagem, narrando em 1ª pessoa e imprimindo a subjetividade como marca fundamental.
 - (E) Conta a história em 3ª pessoa e conhece todos os detalhes do enredo, inclusive incluiu os pensamentos dos personagens no seu discurso.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

TEXTO 2

Como os meninos se divertem: a Copa do Mundo de 'Fortnite'
Lançado em julho de 2017, o jogo de computador virou febre entre os adolescentes

Por Caio Mattos - Atualizado em 2 Aug 2019, 14h40 - Publicado em 2 Aug 2019, 07h00

É esporte ou não é? Indiferentes à polêmica, mais de 20 000 fãs lotaram o Arthur Ashe Stadium — sede do US Open, um dos torneios que formam o Grand Slam, elite da elite do tênis —, em Nova York, para acompanhar de perto a primeira edição da Copa do Mundo de Fortnite, um dos mais populares jogos de computador da face da Terra. No fim, a surpresa: ganhou o campeonato, na categoria individual, um garoto de 16 anos, o americano Kyle Giersdorf, cujo nome de guerra é Bugha. “Valeu a pena o trabalho duro”, diz Bugha, que conheceu o game há dois anos e treina de cinco a seis horas por dia em seu quarto. O que explica, talvez, o único plano imediato de investimento do prêmio de 3 milhões de dólares (apenas 800 000 a menos que o do sérvio Novak Djokovic, ganhador do último US Open): comprar uma escrivaninha nova.

Lançado em julho de 2017, o Fortnite virou febre entre os adolescentes. A idade mínima para participar do torneio era 13 anos e o finalista mais velho tinha 24. Em uma única partida, 100 jogadores se enfrentavam em uma arena virtual extensa e interativa, apelando para armas e barricadas para eliminar os adversários. Bugha jogou cinco partidas e precisou derrotar 23 “inimigos”. A Copa do Mundo foi dividida em duas categorias principais: individual — o famoso salve-se quem puder — e duplas. Foram dez semanas de competição on-line, que começou com 40 milhões de participantes até chegar aos quase 200 jogadores que fizeram parte das duas etapas finais [...]

<https://veja.abril.com.br/tecnologia/como-os-meninos-se-divertem-a-copa-do-mundo-de-fortnite/>

16. Baseando-se na leitura do Texto 2, assinale a única alternativa correta.

- (A) A primeira edição da Copa do Mundo de Fortnite contou com a participação de 20 000 jogadores de várias partes do mundo.
- (B) A Copa do Mundo de Fortnite de 2019 contou com 40 milhões de participantes, dentre os quais quase 200 chegaram às duas etapas finais.
- (C) Kyle Giersdorf, o Bugha, apesar de ser o finalista mais novo da primeira Copa do Mundo de Fortnite, sagrou-se campeão da competição.
- (D) Novak Djokovic, ganhador do US Open, um dos torneios de tênis do Grand Slam, recebeu um prêmio de 2 milhões e 800 mil dólares.
- (E) Dois anos depois de ter sido lançado, o Fortnite virou uma febre para mais de 20 000 adolescentes, que competiram no Arthur Ashe Stadium.

17. Releia este trecho do Texto 2:

“Indiferentes à polêmica, mais de 20 000 fãs lotaram o Arthur Ashe Stadium — sede do US Open, um dos torneios que formam o Grand Slam, **elite da elite** do tênis (...)”

A expressão destacada no trecho acima constitui um(a)

- (A) trocadilho, jogo de palavras iguais com sentidos diferentes.
- (B) vício de linguagem, com repetição desnecessária de informação.
- (C) recurso expressivo, com objetivo de indicar superioridade.
- (D) estrutura coloquial, exclusiva da modalidade falada da língua.
- (E) destaca expressão poética baseada na repetição de sons.

TEXTO 3



<https://duastorres.com.br/2019/04/o-bom-do-video-game-e-anunciado/>

Acesso em 10 de julho de 2020

18. Analise as proposições abaixo referentes ao Texto 3 e, em seguida, assinale a alternativa correta sobre elas.
- O propósito comunicativo do anúncio consiste em convencer os adolescentes a adquirir um aplicativo de ajuda para organização de ambientes.
 - O sentido completo de “Sua mãe vive mandando você colocar ordem nessa bagunça? Obedeça!” se realiza somente quando o trecho é relacionado à imagem.
 - Para cumprir seu objetivo, o texto adota, como uma das estratégias de convencimento, a enumeração das características do produto anunciado.
- (A) Todas estão corretas.
(B) II e III estão corretas.
(C) I e II estão corretas.
(D) Apenas I está correta.
(E) I e III estão corretas.
19. As formas verbais da frase “**Ligue agora e confira a novidade!**” exprimem uma intenção específica do enunciador em relação ao leitor. Assinale a alternativa em que a forma verbal destacada expressa essa mesma intenção.
- (A) – Já tinha pedido que você arrumasse aquela bagunça!
(B) O campeão de Fortnite conhecera o jogo há dois anos.
(C) Sem desviar os olhos do jogo, o menino respondeu ao pai.
(D) – Olha pra cá, meu filho! Este joguinho de videogame é do meu tempo!
(E) Quem treina muito tem chances de ser patrocinado pela guilda.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

TEXTO 4

Especialista explica os aspectos positivos e negativos dos games para as crianças
Professor de Tecnologia tira as principais dúvidas que preocupam pais e educadores

Os games podem mesmo contribuir para o desenvolvimento e aprendizado das crianças? Por quê?

Podem sim! O potencial do aprendizado nos jogos é grande, pois podem estimular diversas habilidades cognitivas, como leitura e compreensão, interpretação de problemas, tomada de decisões, definição de prioridades, organização espacial, foco em missões e cálculo financeiro. Essas e outras habilidades são essenciais para o desenvolvimento acadêmico e também na vida pessoal.

Quais os benefícios que os jogos trazem para as crianças?

Além das habilidades cognitivas e acadêmicas, os jogos também estimulam as relações sociais entre os jogadores e desenvolvem habilidades tecnológicas. Em alguns casos, o jogador precisa fazer planejamento estratégico, usar raciocínio lógico, ter movimentos ágeis e manter o reflexo aguçado. Sem contar os jogos que precisam do corpo para interagir, como dançar ou jogar tênis, que estimulam a atividade física.

Quais tipos são recomendados e quais devem ser proibidos?

Todos os jogos estimulam habilidades cognitivas, como, por exemplo, o simples e famoso PacMan, que desenvolve o raciocínio rápido e movimentos ágeis, e o complexo Minecraft, febre atual da garotada, que desenvolve o planejamento estratégico, administração de recursos, construção de material e organização espacial. As crianças não devem ser expostas a jogos que exploram objetos, comportamentos e situações que exijam certo nível de maturidade e compreensão do jogador e que podem ser inadequados para as crianças, como GTA5, onde há missões como roubar carros com armas pesadas e traficar drogas, ou God of War, com cenas de nudez e conotação sexual.

Quanto tempo é indicado para a criança jogar diariamente?

Há uma pesquisa feita pelo psicólogo experimental Andrew Przybylski, da Universidade de Oxford, e publicada na Revista Pediatrics, em 2014, que indica uma hora por dia como tempo satisfatório. Mais do que isso, a influência dos jogos pode prejudicar o comportamento.

Crianças e até adultos passam cada vez mais tempo em mundos virtuais. Como isso pode se refletir no futuro?

Não vejo mais separação entre o real e o virtual. Hoje se vive online. As ferramentas de relacionamento e mídias virtuais, como Whatsapp, Facebook e Youtube se tornaram necessidades básicas de convívio e realmente têm facilitado a vida corrida nas grandes cidades e encurtado qualquer distância. Mas o contato pessoal, olho no olho, o abraço, o afagar de cabelos nunca podem ser substituídos. Os perigos existem quando o relacionamento pessoal dá lugar à solidão virtual.

Jogos violentos podem influenciar o comportamento das crianças?

Esses jogos não criam o comportamento violento, mas podem potencializar, através dessas experiências, o que a criança já tem dentro de si. Aí está a importância do acompanhamento dos pais, que devem observar o relacionamento entre seus filhos e os jogos.

Jorge Farias – Professor de Tecnologia do Colégio Rio Branco

<https://educacao.estadao.com.br/blogs/>
Acesso em 11 de julho de 2020



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1

Visto

20. Após a leitura do Texto 4, assinale a alternativa que apresenta a relação de causa e consequência correta.

- (A) *Fato:* As crianças não devem ser expostas a jogos violentos.
Consequência: O jogo GTA5 propõe missões com roubos de carros com armas pesadas.
- (B) *Fato:* A capacidade de aprender por meio dos games é grande.
Consequência: Os jogos estimulam diversas habilidades cognitivas, como leitura e compreensão.
- (C) *Fato:* O jogador de game precisa fazer planejamento estratégico, usar raciocínio lógico e ter movimentos ágeis.
Consequência: O potencial de aprendizagem pelos jogos é grande.
- (D) *Fato:* Os pais devem observar o relacionamento entre seus filhos e os jogos.
Consequência: Os games podem potencializar a violência que a criança já tem dentro de si.
- (E) *Fato:* As ferramentas de relacionamento se tornaram necessidades básicas de convívio.
Consequência: As mídias sociais realmente têm facilitado a vida corrida nas grandes cidades.

TEXTO 5

Resenha por Miguel Barbieri Jr.

- 01 Pense em Steven Spielberg [...], imagine o mestre em sua melhor forma e, com 71 anos de idade, trabalhando com a gana dos principiantes e a vitalidade dos jovens diretores. A alma de adolescente do realizador está impressa em *Jogador Nº 1*, esfuziante aventura de ficção inspirada no best-seller homônimo de Ernest Cline. Ao contrário de games que foram transpostos para o cinema
- 05 com resultados opacos (vide *Tomb Raider* e *Assassin's Creed*), o novo longa-metragem de Spielberg sai da literatura e vira um jogo de criatividade ímpar.

- 10 Numa sociedade distópica¹, em 2045, as pessoas preferem passar o tempo no mundo virtual do Oasis. A vantagem de estar no universo do game é que Halliday (Mark Rylance), seu criador, deixou a empresa como herança para o vitorioso capaz de encontrar três chaves entre os “Easter eggs”², bônus camuflados no Oasis. O órfão Wade dá início, portanto, a uma tumultuada caça ao tesouro. Há três fãs da cultura pop por trás de *Jogador Nº 1*: o autor do livro, Spielberg
- 15 e o personagem nerd Halliday. O encontro gera uma sensacional seleção de referências do cinema e da música, sobretudo da década de 80. É como se o filme tivesse vários “Easter eggs” para deleite dos fãs. [...]

Direção: Steven Spielberg

Duração: 140 minutos

Recomendação: 12 anos

País: EUA

Ano: 2017



1 - Relativo à *distopia*, lugar ou estado imaginário em que se vive em condições de extrema opressão, desespero ou privação.

2 - Brincadeira ou pista oculta nos jogos, softwares ou nas páginas da internet.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1


Visto

21. No Texto 5, para evitar repetições de palavras, foram usados termos sinônimos ou equivalentes. Correlacione as expressões usadas no Texto 5 aos termos que elas substituíram. Em seguida, assinale a opção que contém a numeração correta.

- | | |
|--|----------------------|
| (1) “realizador” (linha 3) | () Jogador Nº 1 |
| (2) “novo longa-metragem” (linhas 5 e 6) | () Ernest Cline |
| (3) “game”(linha 10) | () Steven Spielberg |
| (4) “o autor do livro” (linhas 14) | () Oasis |
- (A) 2 – 4 – 1 – 3
(B) 4 – 3 – 2 – 1
(C) 1 – 2 – 3 – 4
(D) 1 – 3 – 2 – 4
(E) 2 – 1 – 4 – 3

22. No contexto de “A alma de adolescente do realizador está impressa em *Jogador Nº 1*, esfuziante aventura de ficção inspirada no best-seller homônimo de Ernest Cline.”, a palavra sublinhada tem o sentido de

- (A) barulhenta.
(B) cintilante.
(C) tumultuada.
(D) confusa.
(E) exultante.

23. Assinale a alternativa em que a explicação a respeito da pontuação está correta.

- (A) Bugha jogou cinco partidas e precisou derrotar 23 “inimigos”. (Texto 2) – As aspas destacaram uma palavra empregada com sentido irônico.
- (B) Ligue agora e confira a novidade! (Texto 3) – O ponto de exclamação foi usado para indicar desespero do anunciante.
- (C) É esporte ou não é? (Texto 2) – O ponto de interrogação contribuiu para propor uma reflexão ao leitor.
- (D) – Controla, chuta... (Texto 1) – As reticências indicaram que houve supressão de uma parte do texto.
- (E) o complexo Minecraft, febre atual da garotada, que desenvolve o planejamento estratégico (Texto 4) – As vírgulas indicaram a enumeração das qualidades do jogo.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1


Visto

24. Conforme os sentidos e as estruturas dos textos desta prova, assinale a proposição correta sobre os aspectos comuns entre eles.
- (A) Os enredos dos textos 1 e 5 giram em torno de um jogo virtual, em um tempo e um lugar, envolvendo personagens.
 - (B) Os textos 3 e 5, de formas diferentes, pretendem mostrar ao leitor as qualidades dos entretenimentos a que se referem.
 - (C) Nos desenvolvimentos dos textos 4 e 5, apresentam-se pontos positivos e negativos dos jogos eletrônicos.
 - (D) Os textos 2 e 4 objetivam noticiar um fato, apresentando detalhes como tempo, lugar e pessoas nele envolvidas.
 - (E) Tanto no Texto 1 quanto no Texto 2, faz-se menção a jogos eletrônicos virtuais baseados na disputa por uma bola.

2ª PARTE - PRODUÇÃO DE TEXTO



https://novapauta.com/2013/08/charge-do-dia_19.html

Adaptado

Os textos desta prova exploraram, direta ou indiretamente, o universo dos jogos eletrônicos. A maioria das crianças e adolescentes de hoje conhece ou joga alguns *games*, seja no celular ou no computador. Você certamente faz parte desse grupo. Pense um pouco sobre o assunto:

- Você gosta de jogos eletrônicos?
- Quais são seus tipos de jogos preferidos?
- Você acha que os jogos eletrônicos têm alguma influência positiva sobre as crianças e adolescentes? De que forma?
- Você acha que os jogos eletrônicos têm alguma influência negativa sobre as crianças e adolescentes? Como?

Escreva um texto em que você exponha sua experiência com os jogos eletrônicos e sua opinião sobre eles. Imagine que esse texto vai ser publicado na seção “Opinião” da página do 5º ano do sítio eletrônico da sua escola.

INSTRUÇÕES

- Use a linguagem adequada ao tipo de texto.
- Não faça seu texto em forma de poema, nem utilize desenho.
- Estruture seu texto sem fugir do tema.
- Seu texto deverá ter entre 17 e 25 linhas.
- Caso utilize o rascunho, não se esqueça de passar a limpo para a folha de redação definitiva, à caneta, pois a banca não avaliará o que estiver registrado no rascunho.

Atenção!

Não utilize o seu nome no texto produzido! Qualquer sinal que identifique a prova acarretará sua anulação e, conseqüentemente, a desclassificação do candidato.



CONCURSO DE ADMISSÃO AO CMJF 2020/2021
PROVA DE LÍNGUA PORTUGUESA
6º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Prova 1


Visto

RASCUNHO

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25