



**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.



## 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**



Sua mãe vive mandando  
você colocar ordem  
nessa bagunça?  
**Obedeça!**

Ação intensa  
para 2 jogadores

10 fases e  
dezenas de inimigos

Trilha sonora eletrizante

R\$ 59,00

LIGUE AGORA (27) 98157-2568 E CONFIRA A NOVIDADE!

**f O BOM DO VIDEOGAME**

[https://duastorres.com.br/2019/04/o-bom-do-  
videogame-e-anunciado/](https://duastorres.com.br/2019/04/o-bom-do-<br/>videogame-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.



#### **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  
05 best-seller homônimo de Ernest Cline. Ao contrário de games que foram transpostos para o cinema  
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 distópica<sup>1</sup>, 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”<sup>2</sup>, 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](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.
- Estructure 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