

• 2 BIMESTRE 

ATIVIDADE 02

DISCIPLINA : LÍNGUA PORTUGUESA

PROF: ANDREIA FIORENTINO

OBJETIVO: Gênero textual: Charge e duas características

VALOR DA ATIVIDADE: 2,0

DATA DE ENTREGA: 08/06/21

1-Responda as questões sobre a Charge no caderno.

Copiem as questões 

MAS E A DENGUE...?

http://folharibeiraopires.com.br/detalhes_charge.php?q=28618

Questão 14
A charge acima satiriza uma situação muito comum em tempos de pandemia de coronavírus, que é:

- tomar cuidados excessivos para se proteger do coronavírus.
- adotar medidas de combate à dengue.
- pessoas usarem máscaras para se protegerem do novo coronavírus.
- preocupar-se com medidas de prevenção contra o covid-19 e esquecer-se do combate às outras doenças.

Questão 15
O efeito de sentido da charge é provocado pela combinação de informações visuais e recursos linguísticos. Sobre a charge, é correto afirmar que:

- A linguagem verbal é o elemento principal para o entendimento da charge.
- O uso da linguagem verbal não faz diferença para a compreensão da charge.
- O uso simultâneo das linguagens verbal e não verbal colabora para o entendimento da charge.

d) As imagens utilizadas pelo autor não influenciam na compreensão da charge.

Questão 16
Sobre as charges e tirinhas, é incorreto afirmar:

- As charges são poderosos veículos de comunicação, constituindo um gênero que alia a força das palavras a imagens e muito bom humor.
- No Brasil, a charge é comumente utilizada com a intenção de tecer críticas políticas e sociais, sempre preservando como traço predominante o humor.
- Assim como nas charges, as tirinhas apresentam uma linguagem permeada pelo bom humor, aliando as linguagens verbal e não verbal para a construção de sentidos do texto.
- As charges e as tirinhas não podem ser consideradas como gêneros textuais, visto que a linguagem não verbal é a linguagem predominante.

2_ Assinale a alternativa correta com relação a Charge abaixo:

Vida social sem internet?
o blogueiro profissional

As charges podem fazer uma crítica social, cultural ou política. Disponível em: <http://tv-video-edc.blogspot.com>

A charge revela uma crítica aos meios de comunicação, em especial à internet, porque

- Questiona a integração das pessoas nas redes virtuais de relacionamento.
- Considera as relações sociais como menos importantes que as virtuais.
- Enaltece a pretensão do homem de estar em todos os lugares ao mesmo tempo.
- Descreve com precisão as sociedades humanas no mundo globalizado.
- Concebe a rede de computadores como espaço mais eficaz para a construção de relações sociais.

3_ Responda as questões referente as charges abaixo:



<https://blogdoaftm.com.br/charge-pessoas-em-situacao-de-rua/>

07) Que problema é denunciado na charge acima?

08) Como tal problema pode ser resolvido?
Comente:

09) Em que reside o humor da charge?

10) Imagine mais um diálogo entre os dois e elabore uma possível resposta para cada um:

ATIVIDADE 01

DISCIPLINA : LÍNGUA PORTUGUESA

PROF: ANDREIA FIORENTINO

OBJETIVO: LEITURA E INTERPRETAÇÃO

VALOR DA ATIVIDADE: 2,0

DATA DE ENTREGA: 04/06/21

Leia o texto 1:

CULPA DA REDE SOCIAL

Você acha que a TV é uma péssima influência para a alimentação, já que a quantidade de propagandas de alimentos ricos em gordura, sal e açúcar é enorme? Pois saiba que as redes sociais podem exercer um efeito até mais forte, segundo um estudo sueco focado em adolescentes.

Pesquisadores da Universidade de Gotemburgo comprovaram que jovens adoram postar fotos de comida rica em calorias e pobre em nutrientes. Eles chegam até a compartilhar fotos de anúncios publicitários. E essas imagens têm efeito similar ao da propaganda: elas fazem os outros terem vontade de experimentar aqueles alimentos, ainda que desconhecidos.

O trabalho, publicado na revista científica *Appetite*, foi baseado na análise de mais de 1.000 contas de

Instagram pertencentes a adolescentes escandinavos na faixa dos 14 anos. Do total, 85% compartilhavam fotos de comida. Os itens mais comuns – presentes em 68% das imagens postadas – eram doces, biscoitos, bebidas açucaradas, chocolate e sorvete. Apenas 22% envolviam frutas e legumes.

Os pesquisadores também perceberam que marcas famosas de refrigerantes, sorvetes e cafés também estavam bem representadas nas postagens. Segundo os autores, isso indica que muitos adolescentes aceitam esse tipo de promoção, cada vez mais comum nas redes sociais. Segundo os especialistas, esse tipo de publicidade informal pode ser até mais eficaz que a tradicional. Quando até os seus melhores amigos dizem que uma guloseima recém lançada é deliciosa, fica difícil resistir, né?

(Disponível em: <https://doutorjairo.uol.com.br/>)

1. No trecho: “Você acha que a TV é uma péssima influência para a alimentação, já que a quantidade de propagandas de alimentos ricos em gordura, sal e açúcar é enorme?”

Essa primeira pergunta do texto atribui uma péssima influência à TV porque ela:

- a) faz propaganda de alimentos gordurosos.
- b) divulga maus hábitos de alimentação.
- c) possui muitos programas de culinária.
- d) convence as pessoas a comerem muito.
- e) apresenta grande quantidade de propaganda.

2. No trecho: “...segundo um estudo sueco focado em adolescentes”.

A expressão que pode substituir o segmento sublinhado nesse trecho, de forma adequada, é:

- a) realizado por adolescentes.
- b) fotografado por adolescentes.
- c) discutido por adolescentes.
- d) focalizado em adolescentes.
- e) destinado a adolescentes.

3. Releia o parágrafo abaixo:

“Você acha que a TV é uma péssima influência para a alimentação, já que a quantidade de propaganda de alimentos ricos em gordura, sal e açúcar é enorme? Pois saiba que as redes sociais podem exercer um efeito até mais forte, segundo um estudo sueco focado em adolescentes”.

Os vocábulos sublinhados nesse parágrafo podem ser substituídos, respectivamente, sem alterar o sentido do texto por:

- a) para / consoante.
- b) Tendo em vista que / conforme
- c) pois / para
- d) porque / conforme.
- e) até / exclusivamente

Observe o texto 2:



4. O slogan: “Tá na mão, tá na moda, tá na C&A”, reproduz uma variedade linguística recorrente na fala de muitos brasileiros. Essa estrutura caracteriza-se pelo(a)
- a) uso de uma marcação temporal.
 - b) imprecisão do referente de pessoa.
 - c) Redução na forma verbal.
 - d) utilização de um verbo de ação.

e) apagamento de uma preposição.

=====

- Final do 1 BIMESTRE 🙏🙏

ATIVIDADE 04

DISCIPLINA : Português

PROF: ANDREIA FIORENTINO

TÍTULO DA ATIVIDADE: Anúncio Publicitário= Parte 2 _ Aula Centro de Mídias

OBJETIVO: Reconhecer as características do gênero Anúncio Publicitário

VALOR DA ATIVIDADE: 2,0

DATA DE ENTREGA: 19/04/21

Assistam a aula abaixo e vamos responder as questões 🙏🙏🙏🙏🙏

<https://youtu.be/3vPZJmWX0wI>

Copie no caderno e RESPONDA AS QUESTÕES DA AULA :

Um texto argumentativo tem como objetivo persuadir alguém das nossas ideias. Deve ser claro e ter riqueza lexical, podendo tratar qualquer tema ou assunto.

Os argumentos devem ser convincentes e verdadeiros, e com exemplos claros [\(1\)](#).

Peça publicitária

É cada um dos elementos produzidos para uma [campanha de propaganda](#), [campanha de publicidade](#) ou de [promoção de vendas](#).

Eis uma relação das peças publicitárias mais comuns:

- anúncio (jornal ou revista)
- encarte
- filme (televisão)
- jingle (rádio)
- cartaz
- outdoor
- cartazete : um cartaz pequeno com informações do produto;
- painel :
- letreiro
- folder

8

Título - Geralmente é bastante criativo e atraente, baseado em um jogo de palavras carregadas de linguagem conotativa, justamente com o intento de atrair o consumidor.

Imagens - As mais inusitadas possíveis, dispostas de forma a chamar a atenção de acordo com as características do produto anunciado.

Corpo do texto - Nesta parte é desenvolvida a ideia sugerida no título, com frases curtas, claras e objetivas, adequando o vocabulário aos interlocutores destinados.

Identificação do produto ou marca - funciona como uma "assinatura" do anunciante. Ocorre também de aparecer o Slogan junto à marca anunciada, para dar mais ênfase à comunicação. Certos slogans são de nosso conhecimento (3). Como por exemplo:

“TIM - Viver sem Fronteiras”

“RED BULL - Te dá Asas!”

10

ATIVIDADE 02
Identifique, no anúncio abaixo : título, texto e a identificação ou marca.



13

ATIVIDADE 03
Observe a imagem abaixo:

a) Explique: quem esse anúncio procura atingir? O anúncio deseja vender uma ideia ou produto? Justifique sua resposta.

b) A linguagem deve ser adequada ao público alvo? Justifique sua resposta.

**O LIXO QUE
VOCÊ JOGA NA RUA
ACABA SEMPRE
VOLTANDO
PARA DENTRO
DE SUA CASA.**



14

CONCLUINDO

O texto publicitário tem como finalidade despertar e captar a atenção, o interesse e o desejo de potenciais consumidores, levando-os a memorizar a sua mensagem e a agir, adquirindo o produto. Assim, um anúncio bem elaborado é aquele que respeitou o que os publicitários designam por: **atenção, interesse, desejo, memorização, ação** (9).

ATIVIDADE 03

DISCIPLINA : Português

PROF: ANDREIA FIORENTINO

TÍTULO DA ATIVIDADE: Você Compraria _ Aula Centro de Mídias

OBJETIVO: Reconhecer as características do gênero Anúncio Publicitário

VALOR DA ATIVIDADE: 2,0

DATA DE ENTREGA: 15/04

Assistam a aula abaixo e vamos responder as questões 🖱️🖱️🖱️🖱️🖱️

<https://youtu.be/VLbnNL4q3aI>

Siga o modelo do Anúncio Publicitário

Texto de argumentação

7

1 min.

A VIAGEM DA SUA VIDA! → Slogan

Texto de argumentação

Prepare-se para curtir suas férias com muito *glamour* e mordomia.

1- Crie o Slogan dos anúncios abaixo:

2 hora de café, geral.

Crie um slogan:

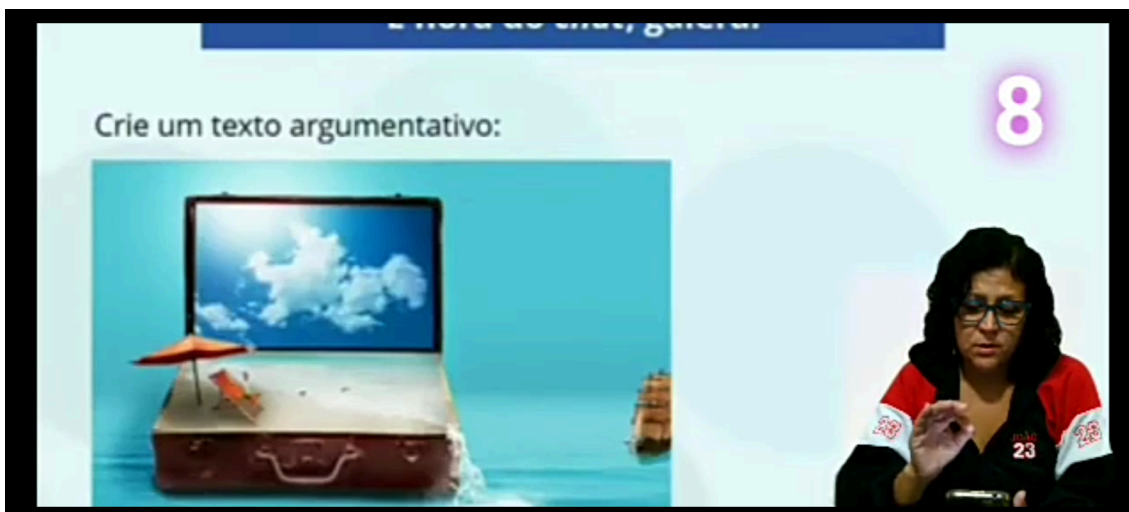
5

2 hora de café, geral.

Crie um slogan:

6

2_ Crie o texto argumentativo do anúncio Publicitário abaixo:



ATIVIDADE 02

DISCIPLINA : Português

PROF: ANDREIA FIORENTINO

TÍTULO DA ATIVIDADE: Vícios em jogos

OBJETIVO: Leitura e Interpretação

VALOR DA ATIVIDADE: 2,0

DATA DE ENTREGA: 12/03

Observe atentamente o texto :

VÍCIOS EM JOGOS ELETRÔNICOS SERÁ CONSIDERADO DOENÇA EM 2022, DIZ OMS

A Organização Mundial de Saúde (OMS) anunciou que incluirá, após votação unânime em favor da medida, o chamado "vício em games" na lista de doenças reconhecidas pela entidade a partir de janeiro de 2022.

Em outras palavras, segundo a OMS, pessoas que sofrem do vício correm o risco de prejudicar suas vidas em todos os âmbitos: pessoal, familiar, ocupacional, trabalhista e social. A entidade ainda diz que esse transtorno pode ser uma aflição contínua ou

episódica na vítima e que, para sugerir que alguém sofra do mal, esses padrões de comportamento devem ser apresentados por cerca de um ano ou mais.

(<https://exame.abril.com.br/>)

1- De acordo com o texto, o vício em jogos eletrônicos NÃO é considerado doentio quando afeta

- a) A vida pessoal do jogador
- b) A vida social do jogador
- c) A vida familiar do jogador
- d) O trabalho do jogador
- e) A pontuação do jogador no game

2- Leia o texto abaixo e assinale a única alternativa CORRETA:



- a) O texto critica as crianças desorganizadas com seus brinquedos.
- b) O texto mostra crianças interagindo pessoalmente entre elas.
- c) O texto faz uma crítica ao fato de hoje as crianças estarem viciadas em jogos eletrônicos.
- d) O texto apresenta o quanto o celular desenvolve a socialização presencial entre as crianças.
- e) O texto mostra o quanto os brinquedos tradicionais ainda são importantes para as crianças.

PERGUNTAS QUE EXIGEM RESPOSTAS PESSOAIS

3. Em que o vício em jogos eletrônicos ou até em redes sociais, pode nos prejudicar? Justifique sua resposta.

4 . Você se considera viciado em alguma coisa desse tipo da pergunta anterior? Explique sua resposta.

5. O que a família deve ou pode fazer quando descobrir que os jogos estão prejudicando a vida de seus filhos?

=====

ATIVIDADE 01

DISCIPLINA : Português

PROF: ANDREIA FIORENTINO

OBJETIVO: Leitura e Interpretação

VALOR DA ATIVIDADE: 2,0

DATA DE ENTREGA: 12/03

Leia o texto a seguir:

JOÃO E MARIA ATUALIZADO

Era uma vez, duas crianças: uma se chamava João e a outra Maria. João era um menino calmo, gostava de música, de brincar ao ar livre e preferia um sanduíche natural a uma pizza. Maria era uma menina levada, muito bagunceira que gostava de TV, jogos de videogame, computadores e preferia mil vezes pizza a um alimento saudável.

Num belo dia de Sol, resolveram fugir para a floresta em busca de grandes aventuras... Então fugiram. Para não se perderem, jogaram latinhas de refrigerante pelo caminho. Porém, eles não sabiam que, uma vez a cada dois meses, a prefeitura mandava dois funcionários limparem a floresta, e foi justamente naquele dia que ocorreu a limpeza. Na hora de voltar, estavam muito decepcionados, pois não acharam nenhuma aventura e perceberam que as latinhas não estavam mais lá. Ficaram desesperados! Quanto mais andavam, mais perdidos ficavam.

Depois de andar muito, acharam uma casinha. Maria bateu na porta e logo um moço muito mal encarado abriu e disse para eles entrarem. Maria pediu que ele esperasse só um pouco. A menina cochichou baixinho no ouvido do irmão:

- Não gostei nada, nada dele! Você já o viu em algum lugar? João pensou um pouco e então se lembrou de que já tinha visto uma reportagem no Datena sobre um sujeito parecido com aquele. Todos os meios de comunicação diziam que ele se tratava de um pedófilo.

Maria então notou que havia trazido o antigo celular do pai para o caso de se perderem. Tentou ligar para a polícia, só que ali não havia sinal. Começou a ficar desesperada. Afastou-se rapidamente da casa a procura de sinal. O homem voltou a insistir que eles entrassem. Foi então que o perigoso homem percebeu que as crianças não estavam mais lá. Suspeitou que elas pudessem ter descoberto que ele estava ali pra se esconder.

Bem longe dali, a menina conseguiu sinal e ligou para a polícia que chegou ao local alguns minutos depois e prendeu o criminoso.

Eles voltaram para a casa e foram castigados pelos seus pais. João ficou sem sanduíche por um mês e Maria não pode jogar no seu XBOX ONE pelo mesmo período e nunca se esqueceram do grande perigo que passaram por nada.

1. De acordo com o texto, João e Maria fugiram para a floresta porque:

- a) Precisavam encontrar com os pais.
- b) Estavam a procura de comida.
- c) Buscavam aventura para se divertir.
- d) Procuravam por um criminoso fugitivo.

2. Pode-se afirmar que esse texto é um (a):

- a) Poema
- b) Conto
- c) Notícia
- d) Carta

3. Sobre o texto acima, assinale a única alternativa **CORRETA**:

- a) Esse texto não é literário, porque não se trata de uma ficção.
- b) Esse texto não é literário, já que não apresenta uma escrita criativa.
- c) Esse texto é literário, pois se trata de uma história ficcional, além de ser um conto.
- d) Esse texto é literário, visto que aborda uma história verdadeira, além de se tratar de uma notícia.

4. Pode-se entender desse texto que:

- a) A história se passa nos dias de hoje.
- b) João e Maria prenderam o criminoso.
- c) A prefeitura dificilmente manda limpar a floresta.
- d) João e Maria são crianças ingênuas.

5. No trecho:

...] pois não acharam nenhuma aventura e perceberam que as latinhas não estavam mais **lá.**"

Um

A palavra destacada refere-se dentro do texto:

- a) ao caminho
- b) à prefeitura
- c) a casinha do homem
- d) ao quarto de João e Maria

6. No trecho:

Tentou ligar para a polícia, **só que** ali não havia sinal.

A expressão em destaque pode ser substituída, sem alterar o sentido do texto, por:

- a) Então
- b) Mas
- c) Ou
- d) Porque

=====

PROVA DIAGNÓSTICA

Somente fazer quando EU esclarecer em aula.

Por favor!

Prova de Sondagem

Leia e responda as questões de interpretação do seguinte texto:

Free Fire: jogadores comentam o segredo do sucesso do aplicativo mais baixado do mundo



Falando um pouco sobre o jogo em si, como qualquer jogo de Batalha Real, mistura três elementos: sobrevivência no estilo last man standing (último homem de pé), exploração do ambiente e coleta de recursos e equipamentos. Disputadas individualmente ou em pequenos esquadrões, as partidas funcionam da seguinte forma: após caírem de paraquedas num cenário específico, geralmente uma ilha, os jogadores ficam confinados e precisam coletar armas espalhadas pelo território. O único objetivo é eliminar uns aos outros até que reste só um homem de pé. Ao contrário da maioria dos jogos de tiro, quem morre não volta, a menos que comece outra partida. Durante a disputa, jogadores do mesmo “time” podem conversar através do fone de ouvido.

O número de pessoas online varia. Em PUBG e Fortnite, por exemplo, são 100 players, em Free Fire, 50. Com o passar do tempo, o mapa do jogo vai sendo reduzido, forçando os jogadores a se encontrarem, facilitando a eliminação de um a um. Para eliminar os rivais, os jogadores têm à disposição armas como espingardas, carabinas, metralhadoras, escopetas, pistolas, granadas e até coquetel molotov. Também é possível escolher em um menu roupas, óculos, fantasias e estilo de cabelo para incrementar o avatar.

A febre entre jovens e adultos, incluindo o atacante da seleção brasileira Neymar, que projetou uma sala especialmente dedicada para jogar games online com amigos, se tornou a bola da vez. E os jogos como Battle Royale, Fortnite, Free Fire entre outros, tornaram-se a atração favorita de crianças e adolescentes em todo mundo. Isso por conta de seus gráficos bem elaborados e de sua jogabilidade. Porém, profissionais do cenário competitivo do mobile põem a acessibilidade como o grande trunfo para o enorme sucesso.

A estrondosa audiência da final do brasileirão de Free Fire no último sábado dia 20/07/2019, seguida pelo sucesso do game como o aplicativo para celular mais baixado no mundo, não se explicam apenas pela diversão que ele proporciona. Durante o campeonato, jogadores, managers e torcedores tentaram explicar o motivo da modalidade ter crescido tanto no último ano.

O Free Fire não é apenas um jogo gratuito, é também um jogo que não exige grande investimento em tecnologia para que o player jogue em alto nível. O foco no desenvolvimento do game para a plataforma mobile fez do Free Fire um jogo leve que pode ser jogado em celulares medianos e sem planos gigantes de internet 3G ou 4G. “A palavra chave do sucesso do Free Fire no Brasil com certeza é acessibilidade. Ser para celulares que não são muito potentes deu condição a qualquer um que acompanha o jogo vê videos ou acompanhar os torneios e pensar: ‘Nossa, eu consigo também’ –“comentou Bruno "playhard", fundador da LOUD e-sports.

O Free Fire é mais acessível, então tem muito público tanto de classe baixa quanto de classe alta. Isso faz com que o jogo se torne muito atraente e atraia um público gigantesco. Acompanhando superficialmente o cenário e o público presente no evento presencial, se confirmam as afirmações de que o game é 100% democrático. Classes, estilos, idades, tudo se mistura e cria um ambiente em que o principal é se divertir.

Ainda devido a grande audiência e popularidade do jogo foi anunciado que o Brasil receberá em novembro o mundial da modalidade.

(<https://sportv.globo.com>)

1. Após a leitura do texto 1, responda:

a) Qual a finalidade do texto 1?

b) Sobre o que trata esse texto?

c) Segundo o texto, qual o maior motivo do jogo Free Fire ser tão popular entre os seus usuários?

d) O que o texto apresenta nos três primeiros parágrafos?

e) Que grande evento ocorreu no Brasil esse ano relacionado ao jogo?

2. Sobre o texto 1, coloque V para verdadeiro e F para falso:

() O texto 1 faz uma crítica ao jogo e a quem joga Free Fire.

() O texto 1 tem o objetivo de trazer informações sobre o jogo que é considerado febre entre o público jovem.

() Ao mencionar que Neymar também joga Free Fire, o autor do texto teve a intenção de mostrar a extrema popularidade do jogo.

() O sinal de aspas no 5º parágrafo é para indicar a fala do narrador do texto, sobre a acessibilidade do jogo.

() A linguagem utilizada no texto é a culta, típica de situações formais.

3. De acordo com o texto 1, Free Fire é 100% democrático porque:

a) É um jogo gratuito.

b) É um jogo divertido.

c) É um jogo de ação e aventura.

d) Classes, estilos, idades, tudo se mistura.

e) Exige um grande investimento em tecnologia.

4. O único trecho, retirado do texto 1, que traz UMA OPINIÃO é:

a) “O único objetivo é eliminar uns aos outros”

- b) “O número de pessoas online varia”
- c) “A palavra chave do sucesso do Free Fire no Brasil com certeza é acessibilidade”
- d) “quem morre não volta”
- e) “o Brasil receberá em novembro o mundial da modalidade”

5- Você acredita que jogos violentos estimulam as pessoas a serem violentas? Explique sua resposta.

Produza um texto com no mínimo 15 linhas.