



O que significa?

Dinâmica 3

9º Ano | 2º Bimestre

Aluno

DISCIPLINA	SÉRIE	CONCEITOS	OBJETIVO
Língua Portuguesa	Ensino Fundamental 9º ano	Significado das palavras, implícito e tema.	Inferir uma informação em um texto.

DINÂMICA	O que significa?
HABILIDADE PRINCIPAL	H03 - Inferir uma informação em um texto.
HABILIDADE ASSOCIADA	H22 - Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.
CURRÍCULO MÍNIMO	Inferir o significado de uma expressão a partir do contexto.

Caro/a aluno/a, estas são as Etapas que o/a professor/a irá desenvolver com a turma:

ETAPAS	ATIVIDADE	TEMPO ESTIMADO	ORGANIZAÇÃO	REGISTRO	
1	Discussão.	Leitura em voz alta e debate com a turma.	30 min	Círculo.	Oral/ Coletivo.
2	Análise dos textos e sistematização.	Organização de duplas e resolução de questões.	30 min	Duplas.	Escrito/Oral/ Dupla.
3	Autoavaliação.	Questões do ENEM.	20 min	Individual	Escrito
4	Etapa opcional.	Produção de texto: criação de avatar.	A critério do professor.	Trio.	Escrito

Recursos necessários para esta dinâmica:

- Textos e exercícios disponíveis nos materiais do professor e do aluno.

ETAPA 1

DISCUSSÃO - LEITURA EM VOZ ALTA E DEBATE COM A TURMA

Caro/a aluno/a,

Esta Dinâmica proporcionará a você um trabalho com três habilidades ligadas à identificação de inferências, ou seja, o ato de chegar a conclusões lógicas ainda que elas não estejam explícitas em um texto, por exemplo: se uma pessoa diz que tem filho, você pode inferir (achar, concluir) que ela seja casada ou já tenha sido, assim como você pode dizer que ela ama ou amou uma pessoa. A discussão motivada pelo texto desta primeira Etapa servirá de impulso para o desenvolvimento desse conteúdo.

Fique atento, participe e conte com a orientação de seu/sua professor/a.

Mãos à obra!

TEXTO 1

Vidas paralelas

Conheça “*Second Life*”, uma mistura de orkut, messenger e videogame que está virando febre no mundo real.

Não é fácil definir o que é o “*Second Life*”. Como um videogame *Massive Multiplayer Online (MMO)*, os jogadores ficam conectados em rede. Existem cenários e comandos para os personagens. Mas não há nada de inimigos, fases a cumprir ou competições a vencer. O jogador tem seu avatar – uma espécie de perfil do *orkut* com corpo e rosto – e pode, como no *MSN Messenger*, bater papo com outros jogadores conectados pela internet. Também dá para fazer compras, ir a shows de bandas de verdade, ter uma profissão, construir casas, tirar fotos ou namorar. Do mesmo modo que o político

Mark Warner, empresas do mundo real estão montando lojas e réplicas virtuais de seus produtos. Tudo ali é virtualmente possível. "Eu não estou criando um jogo", costuma dizer Philip Rosedale, o pai de *Second Life*, lançado em 2003. "Estou construindo um país."

Nesse mundo todos são admitidos. Uma conta básica saide graça e permite ingressar com um personagem 3D. O candidato democrata Warner, por exemplo, falou com os eleitores, representado por um personagem parecido com ele, de terno preto e gravata vermelha, como convém a um bom candidato. Logo que os residentes criam uma conta, eles podem escolher a aparência que terão dentro do programa. Dá para mexer em quase tudo, barba, cabelo e bigode. E quem não ficar satisfeito com o resultado pode mudar a qualquer momento.

Os jogadores interagem em locais variados, que replicam o mundo real. Há bares, restaurantes, praias, boates, shows e réplicas de algumas cidades. Amsterdã tem seus canais copiados, além do bairro onde prostituição e drogas são liberadas. Também há ruas de Manhattan e monumentos como a Torre Eiffel. Os habitantes se dividem em todo tipo de profissões e escolhas possíveis: tatuadores, detetives, donos de boates, mães – para “engravidar”, basta comprar um kit de gravidez por US\$ 12. Há regras. Racismo e agressões sexuais são punidos com uma espécie de prisão. Quando viola as regras, o “residente” recebe uma advertência. Se reincidir, fica preso em um milharal (isso mesmo) sem conexão com o resto do jogo. [...]

(ROSSI, Jones. “Vidas paralelas”. **Superinteressante**. São Paulo, n. 232, p. 96-100, nov. 2006. Adaptado.)

VOCABULÁRIO	
RÉPLICAS	cópias quase perfeitas.
AMSTERDÃ	cidade da Holanda que se caracteriza por ter muitos canais e certa liberdade social exagerada.
MANHATTAN	uma espécie de bairro de Nova York, cidade americana.
REINCIDIR	tornar a fazer a mesma coisa.

TEXTO 2

VERBETE DE DICIONÁRIO

VIRTUAL adj. 2 gêneros
VIR•TU•AL
(francês <i>virtuel</i> , do latim medieval <i>virtualis</i> , do latim <i>virtus</i> , <i>-utis</i> , qualidades do homem, coragem, energia, valor, mérito)
Adjetivo de dois gêneros
1. Que existe potencialmente e não em ação.
2. Suscetível de se realizar ou de se exercer. = POSSÍVEL, POTENCIAL.
3. Equivalente a outro. = ANALÓGICO.
4. Que é feito ou simulado através de meios eletrônicos.
5. [Física] Que se forma num espelho ou lente, não pelos raios refletidos, mas pelo prolongamento destes (ex.: <i>imagem virtual</i>).

VOCABULÁRIO	
LATIM	língua antiga que deu origem a diversas outras, tais como: o português, o italiano, o francês.
SUSCETÍVEL	adj. Que sofre impressões e/ou alterações com facilidade; que possui a capacidade para adquirir novas formas: a cera é suscetível de muitas formas; a criança é suscetível ao aperfeiçoamento.
ANALÓGICO	comparável a; equivalente a.

TEXTO 3



Disponível em: <http://gibitecacom.blogspot.com.br/2010/09/mafalda-e-o-dicionario.html>. Acesso em: 22 out. 2013.

VOCABULÁRIO	
DICIONÁRIO	livro que tem como função informar o significado de palavras.

Caleidoscópico

Os primeiros dicionários do mundo foram feitos pelos gregos, há mais de 2.200 anos. Eram glossários, listas de palavras difíceis encontradas nos textos de escritores antigos. Os romanos, que falavam latim, também fizeram seus dicionários, entre os séculos VI e VII, mas os primeiros dicionários de verdade, em grego e latim, saíram em 1531 e 1572.

[...]

Em português, o melhor dos primeiros dicionários foi feito em 1789, por Antonio de Moraes Silva, entretanto o mais completo dicionário da nossa língua é o **Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa**, feito por Caldas Aulete em 1881. O dicionário mais usado hoje no Brasil é o Aurélio.

FELINTO, Marilene. **Folha de S. Paulo**, 11/04/92 – ADAPTADO.



ETAPA 2

ANÁLISE DOS TEXTOS E SISTEMATIZAÇÃO - ORGANIZAÇÃO DE DUPLAS E RESOLUÇÃO DE QUESTÕES

Neste momento, a turma formará duplas para discutir e responder aos exercícios relacionados com ostextos. Apresentando dúvidas, pergunte ao/à professor/a. Procure responder claramente às questões e tenha cuidado com os aspectos gramaticais do seu texto.

Não esqueça: o exercício em dupla propicia a “troca” de conhecimentos. Capriche.

1. Considerando a leitura do Texto I, diga por que é possível entender o motivo da escolha do título “Vidas paralelas”.

2. Observe a seguinte afirmação do Texto I: “*Não é fácil definir o que é Second life*”. Por que ocorre tal afirmação?

3. Observe o uso das aspas nos seguintes trechos do Texto I:

- “*Eu não estou criando um jogo*”, costuma dizer Philip Rosedale, o pai de *Second Life*, lançado em 2003. “*Estou construindo um país.*”
- *Os habitantes se dividem em todo tipo de profissões e escolhas possíveis: tatuadores, detetives, donos de boates, mães – para “engravidar”, basta comprar um kit de gravidez por US\$ 12. Há regras. Racismo e agressões sexuais são punidos com uma espécie de prisão. Quando viola as regras, o “residente” recebe uma advertência.*

Elas foram usadas pelo mesmo motivo? Justifique.

4. Por que o autor do Texto I faz a seguinte afirmação: “*Mas não há nada de inimigos, fases a cumprir ou competições a vencer.*”

5. No final do Texto I, há uma expressão entre parênteses - “(isso mesmo)”. Por que o autor usa esse recurso?

6. O Texto II é um verbete de dicionário. Nele vemos várias definições do vocábulo VIRTUAL. Essa palavra é usada no Texto I – final do segundo parágrafo - com qual desses sentidos?

7. Os Textos I e II são estruturalmente bem diferentes, mas têm em comum o fato de serem usados para definir palavras, expressões. Que relação pode ser feita entre esses dois textos e o Texto III (tirinha da Mafalda)?

8. No último quadrinho do Texto III, a personagem faz uma afirmação. Como você a justificaria?

Sistematização

Textualidade

Alguns aspectos são fundamentais para o entendimento de um texto, entre eles destacamos:

- a. **Conhecimento linguístico:** é a capacidade de identificação de aspectos gramaticais, morfológicos, sintáticos, fonéticos e as diferenças produzidas por determinadas escolhas.

Ex.: Observe a palavra “Cágados”, na tirinha, e reflita sobre o estrago que ocorreria se tirássemos o acento dela.



Fonte: O Estado de S. Paulo.

- b. **Conhecimento enciclopédico:** é aquele que depende de seu conhecimento de mundo e do contexto.

Ex.: Observe a palavra destacada na frase: Vi a data na folhinha. Você deve ter percebido que essa palavra não é um diminutivo de folha.

- c. **Intertextualidade:** relação que se estabelece entre textos.

Ex.: Ter ou não ter um IPAD. Há aqui nesse exemplo uma clara alusão à famosa frase de Shakespeare: “ser ou não ser”.

- d. **Inferência:** Operação intelectual pela qual se passa de uma verdade a outra, julgada tal em razão de sua ligação ideológica com a primeira.

Ex.: Maria usa aliança, certamente é casada. (A afirmação de que Maria usa aliança tem como consequência uma conclusão quanto a seu estado civil, ou seja, conclui-se que ela é casada.)

ETAPA 3

AUTOAVALIAÇÃO – ENEM 2012

QUESTÃO 1 (ENEM 2012)

Aquele bêbado

- Juro nunca mais beber — e fez o sinal da cruz com os indicadores. Acrescentou:
- Álcool.

O mais, ele achou que podia beber. Bebia paisagens, músicas de Tom Jobim, versos de Mário Quintana. Tomou um pileque de Segall. Nos fins de semana embebedava-se de Índia Reclinada, de Celso Antônio.

- Curou-se 100% de vício — comentavam os amigos.

Só ele sabia que andava bêbado que nem um gambá. Morreu de etilismo abstrato, no meio de uma carraspana de pôr do sol no Leblon, e seu féretro ostentava inúmeras coroas de ex-alcoólatras anônimos.

ANDRADE, C. D. **Contos plausíveis**. Rio de Janeiro: Record, 1991.

A *causa mortis* do personagem, expressa no último parágrafo, adquire um efeito irônico no texto porque, ao longo da narrativa, ocorre uma

- (A) metaforização do sentido literal do verbo “beber”.
- (B) aproximação exagerada da estética abstracionista.
- (C) apresentação gradativa da coloquialidade da linguagem.
- (D) exploração hiperbólica da expressão “inúmeras coroas”.
- (E) citação aleatória de nomes de diferentes artistas.

QUESTÃO 2 (ENEM 2011)

O que é possível dizer em 140 caracteres?

Sucesso do Twitter no Brasil é oportunidade única de compreender a importância da concisão nos gêneros de escrita. A máxima ‘menos é mais’ nunca fez tanto sentido como no caso do microblog Twitter, cuja premissa é dizer algo — não importa o quê — em 140 caracteres. Desde que o serviço foi criado, em 2006, o número de usuários da ferramenta é cada vez maior, assim como a diversidade de usos que se faz dela. Do estilo “querido diário” à literatura concisa, passando por aforismos, citações, jornalismo, fofoca, humor etc., tudo ganha o espaço de um tweet (“pio” em inglês), e entender seu sucesso pode indicar um caminho para o aprimoramento de um recurso vital à escrita: a concisão.

Disponível em: <http://www.revistalingua.com.br>. Acesso em: 28 abr. 2010 (adaptado).

O *Twitter* se presta a diversas finalidades, entre elas à comunicação concisa, por isso essa rede social

- (A) é um recurso elitizado, cujo público precisa dominar a língua padrão.
- (B) constitui recurso próprio para a aquisição da modalidade escrita da língua.
- (C) é restrita à divulgação de textos curtos e pouco significativos e, portanto, é pouco útil.
- (D) interfere negativamente no processo de escrita e acaba por revelar uma cultura pouco reflexiva.
- (E) estimula a produção de frases com clareza e objetividade, fatores que potencializam a comunicação interativa.

ETAPA 4: OPCIONAL

PRODUÇÃO TEXTUAL

(TEMPO A CRITÉRIO DO PROFESSOR)

Caro/a aluno/a,

O “*Second Life*” é um espaço virtual que permite a seus usuários a criação de um avatar, ou seja, uma espécie de personagem. Você leu no Texto I quais são as possibilidades.

Que tal agora você criar um avatar?

Utilize o espaço abaixo para isso. Você pode desenhá-lo ou produzir um texto escrito em que o descreve.

Depois que você terminar seu avatar, mostre a seus colegas e professor.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CARNEIRO, Agostinho Dias. **Redação em construção – a escritura do texto**. 2ªed. São Paulo: Moderna, 2002.
- KOCK, I. V. **Argumentação e linguagem**. São Paulo: Cortez, 2002.
- DIONISIO, Ângela Paiva; BEZERRA, Maria Auxiliadora; MACHADO, Anna Rachel. **Gêneros textuais & ensino**. Niterói: Lucerna, 2002.

SUGESTÕES DE LEITURA PARA O PROFESSOR

- RIBEIRO, João Ubaldo. **Vida e paixão de Pandonar, o cruel**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

Criação de um dos maiores escritores brasileiros, o personagem de **Vida e Paixão de Pandonar** é sonhador, curioso, aventureiro e romântico como a maioria dos garotos de sua idade. Inspirado em episódios da infância do autor, ele foi escrito para garotos de todas as idades. Um livro cheio de humor e fantasia, como as aventuras do destemido (e divertido) Pandonar. Geraldo é um garoto com uma imaginação que não conhece limites e que mata o tempo se transformando no fictício e multitalentoso Pandonar. Quando se apaixona por uma menina de sua sala que tem jeito de "artista de cinema", ele entra em parafuso e resolve pedir a ajuda de Roquetão, seu amigo metido a cientista maluco. Enquanto não consegue conquistar o coração de sua amada, Geraldo/Pandonar inventa línguas secretas, tenta hipnotizar professores, vira craque da seleção brasileira e viaja até o Sol. Parece que sua única regra é não ter regras. O fato é que Pandonar deixa o Super-Homem no chinelo. Alguns dos feitos de Pandonar, como voar até o Sol e vencer sozinho um exército de inimigos, o Homem de Aço consegue repetir. Mas driblar todos os jogadores de um time adversário e fazer 24 gols numa única partida de futebol? Criar línguas e alfabetos novos?