

TRABALHO DE RECUPERAÇÃO 3º TRIMESTRE



NOME: _____

TURMA: 7º ANO

DATA: _____

DISCIPLINA: LÍNGUA PORTUGUESA

PROFESSOR (A): EDILEUZA RODRIGUES

Leia com atenção!
Não rasure!

Questão 1. A universalidade dos direitos humanos se faz presente nos artigos I e II da Declaração Universal dos Direitos Humanos de 1948, vejamos:

Artigo I - Todos os seres humanos nascem livres e iguais em dignidade e direitos. São dotados de razão e consciência e devem agir em relação uns aos outros com espírito de fraternidade.

Artigo II – Todo ser humano tem capacidade para gozar os direitos e as liberdades estabelecidos nesta Declaração, sem distinção de qualquer espécie, seja de raça, cor, sexo, idioma, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento, ou qualquer outra condição.

O uso do pronome indefinido em “Todos os seres humanos” e “todo ser humano” expressa qual característica do texto normativo?

Questão 2. Leia a notícia.

Amor incondicional. Uma cachorrinha pegou carona no para-choque de uma ambulância pra não se **separar** do dono.

O flagrante inusitado no trânsito foi feito por um motorista da cidade de Uruguaiana, no Rio Grande do Sul.

O tutor da cachorrinha desmaiou na rua enquanto passeava com ela e precisou de atendimento de emergência.

Ao longo do caminho para o **hospital**, os paramédicos perceberam a situação e deixaram que ela entrasse na ambulância.

Mas quando chegaram, a fiel escudeira teve que aguardar do lado de fora.

A boa notícia é que o homem teve alta, passa bem e eles estão juntos novamente.

Disponível em: [Cão sobe em ambulância pra acompanhar dono até hospital | Só Notícia Boa](#). Acesso em 25.11.2024.

Nessa notícia, a ordem em que os fatos são relatados corresponde à ordem em que eles efetivamente aconteceram? Justifique.

Questão 3. Releia o título da notícia.

Cão sobe em ambulância pra acompanhar dono até hospital

A palavra “cão” é um hiperônimo ou hipônimo? Explique.

Questão 4. Julgue as frases (V ou F) em que foi empregada corretamente a concordância verbal:

- () Já faziam vinte anos que não se viam.
- () Haviam vinte pessoas na sala de aula naquele dia.
- () Existiam vinte pessoas na sala de aula.
- () Hoje é dia vinte e nove de novembro.
- () Hoje é vinte e nove de novembro.
- () Grande parte da população não aceitam violências.

Questão 5. Leia a frase a seguir: Segundo a pesquisa, 50% da população desaprova o governo. Imagine que ela tenha sido publicada em um site. É possível que o verbo seja escrito no plural e não no singular? Justifique sua resposta de acordo com as regras de concordância verbal e a composição do sujeito

Leia a frase a seguir para responder às questões 6 e 7.

A maioria dos professores já lançaram as notas.

Questão 6. A concordância verbal está correta? Explique.

Questão 7. E se o verbo estivesse no singular, a concordância continuaria correta? Explique.

TEXTO-BASE PARA QUESTÕES DE 08 A 10:



DAVIS, Jim. *Garfield*. Folha de São Paulo. São Paulo, 16 jul. 2001.

Quanto à concordância verbal, responda:

Questão 8. Na frase, “A maioria dos gatos não toma sorvete”, a concordância verbal está correta? Explique.

Questão 9. E se o verbo estivesse no plural, a concordância continuaria correta? Justifique.

Questão 10. Reescreva como a frase ficaria caso o verbo estivesse no plural.

TEXTO-BASE PARA QUESTÕES DE 11 A 13:



Questão 11. Na frase, “ 50% dos problemas de saúde são psicossomáticos”, a concordância verbal está correta? Explique.

Questão 12. E se o verbo estivesse no singular, a concordância continuaria correta? Justifique.

Questão 13. Reescreva como a frase ficaria caso o verbo estivesse no singular.

Questão 14. Analise as orações abaixo e explique a regra de concordância verbal cumprida em cada uma delas.

a. Os Estados Unidos são uma potência mundial.

b. Lá havia os documentos necessários para a matrícula.

c. Atitudes civilizadas tornam a convivência entre as pessoas melhor.

Questão 15. Quais são os sujeitos dos enunciados destacados nas orações abaixo?

a. **Chamam** a atenção os atos de violência cometidos nas ruas dessas cidades.

b. Não **agradaram** ao professor de Educação Física os resultados do campeonato de basquete.

Questão 16. Pensando no adjunto adverbial e sua posição na frase, leia: Na quinta-feira, faremos uma festa. Perceba que o adjunto adverbial temporal está deslocado, ou seja, no início da frase. É possível, neste caso, que a vírgula seja retirada? Justifique sua resposta.

Questão 17. Grife os adjuntos adverbiais. Em seguida, reescreva os enunciados, deslocando o adjunto para as outras posições possíveis.

a. As crianças mexeram os pés com muito nervosismo.

b. Houve um silêncio dentro da sala de aula.

c. Na sala do sétimo ano, eu lia Monteiro Lobato.

Questão 18. Complete as lacunas com c ou ç.

A. Se a carapu___a servir, é porque você tem culpa.

B. Ainda não tive tempo de ir ao a___ougue.

- C. Por favor, me veja um quilo de carne de a ____ém.
D. Você já provou o de cupua____u?

Questão 19. Tendo em vista sua resposta acima, explique quando a letra c recebe cedilha? E depois, em que posição não pode haver ç?

Questão 20. Leia o texto abaixo e responda à questão.

A saúde na era do jogo digital

Os jogos fazem parte das atividades humanas desde a Antiguidade. Mas foram os jogos digitais que se encarregaram de disseminar a prática por todo o mundo e de inseri-la no nosso dia a dia de forma abrangente, não importando o local nem a idade do jogador. A ampla adesão aos jogos digitais traz consigo algumas perguntas: de que forma eles podem afetar nossa saúde? Quais outras consequências podem ter sobre nós? E como usá-los para benefício dos próprios jogadores?

Jogos sérios

Alguns programadores têm feito esforços para projetar intencionalmente jogos digitais com o fim de apoio psicológico. O *Sparx*, por exemplo, é um jogo *on-line* criado para auxiliar adolescentes com depressão e ansiedade. Outros jogos, como o *Depression Quest*, da *game designer* estadunidense Zoe Quinn, e o *Rainy Day*, desenvolvido pela brasileira Thaís Weiller, foram criados não apenas para aqueles que lidam com esses problemas, mas para que amigos e familiares possam entender melhor a situação dos jogadores, compartilhando seus dilemas cotidianos de um modo interativo.

Pessoas com necessidades especiais também podem ser beneficiar com jogos digitais. Alguns especialistas sugerem que indivíduos com autismo podem usar os jogos digitais para praticar habilidades sociais, lidar com a frustração de cometer erros e melhorar sua motivação. Por sua vez, o *Jecripe*, criado pelo cientista da computação André Brandão, da Universidade Federal do ABC (UFABC), foi desenvolvido para estimular crianças com síndrome de Down em idade pré-escolar, obtendo grande aprovação tanto dos especialistas quanto dos pequenos jogadores. Hoje, o *Jecripe* evoluiu para um projeto de jogos para pessoas especiais em geral.

Esse esforço de se usar jogos para fins terapêuticos é parte de um movimento maior – geralmente chamado de jogos sérios –, que sucedeu e ampliou o conceito dos jogos educativos. Jogos sérios podem ser entendidos como aqueles que tratam de temas considerados de relevância (social, econômica, política, educacional etc.) e que buscam, além do entretenimento, promover mudanças na vida real, fora do jogo.

Assim, jogos sobre preservação do meio ambiente, sobre direitos políticos, sobre boa alimentação, aqueles que ensinam conteúdos específicos e vários outros podem ser considerados jogos sérios. A finalidade básica dos jogos sérios é engajar e transformar seus jogadores para, por meio de atividades lúdicas, promover mudanças e melhorias na vida real. Uma das áreas mais promissoras é a dos jogos para a saúde.

Disponível em: A saúde na era do jogo digital - Ciência HojeCiência Hoje

Qual o assunto tratado no artigo?
