

UME PEDRO II - ROTEIRO DE ESTUDOS

Componente Curricular: LÍNGUA PORTUGUESA

Turma/Ano: 9°C

Conteúdos/Habilidades: Regras Concordância Nominal e Verbal.

Professor: Diego Lima Araújo

Período: 15/03 a 26/03

E-mail: pad.diego.la@gmail.com

Olá, alunos do 9°C,

Nesta tarefa, continuaremos nossos estudos gramaticais. Para que possam fazer os exercícios, inseri um resumo com os principais conteúdos previstos para nós nessas aulas. (Aproveito para lembrar que esse material também está sendo compartilhado no Google Sala de Aula).

Atenciosamente,
prof. Diego

REGRA DE CONCORDÂNCIA NOMINAL:

NOMINAL = Estabelece-se entre nomes:

**ACENTUAM-SE = SUBSTANTIVOS,
ADJETIVOS, PRONOMES, NUMERAIS E
ARTIGOS:**

REGRA GERAL

**Palavras que acompanham
concordam:**

Comprarei livros **novos**.

Doarei minhas roupas **velhas**.

REGRA ESPECIAL

**ADJ. ADNOMINAIS com 2 ou mais
Núcleos:**

**ANTEPOSTO > somente o mais
próximo**

Novo sapato e blusa.

Nova blusa e sapato.

**POSPOSTO > com o mais próximo ou
ambos**

Sapato e blusa **nova**.

Sapato e blusa **novos**.

EXERCÍCIOS DE IDENTIFICAÇÃO

1. (CESGRANRIO) Há concordância nominal inadequada em:

- a) clima e terras desconhecidas;
- b) clima e terra desconhecidos;
- c) terras e clima desconhecidas;
- d) terras e clima desconhecido;
- e) terras e clima desconhecidos.

2. Analise a frase e corrija conforme a concordância nominal:

- a) Comprou roupas barata.
- b) As joias estão cara.

2. Analise o texto ao lado e anote em seu caderno 8 situações em que a concordância nominal e verbal foi usada nele:

Jogos eletrônicos: entenda como eles mudaram o mundo

É evidente que a tecnologia como um todo mudou completamente a forma como o mundo funciona. Com essas mudanças, muitas questões são levantadas com respeito aos impactos que a tecnologia e os jogos eletrônicos tem na sociedade atual e, principalmente, sobre os impactos que ela tem na vida de crianças e jovens, os quais nascem inseridos em um mundo dominado pela disponibilidade de informações. Com isso, o desconforto dos pais em relação ao tempo que o filho passa no computador ou em jogos eletrônicos é grande.

Em meio ao desenvolvimento tecnológico em massa das últimas décadas, surgiu uma revolução na forma que a sociedade vê o entretenimento. Formas mais tradicionais de diversão, como pião e amarelinha, deram lugar para os jogos eletrônicos. Mas você já pensou nos enormes impactos culturais que eles causam?

Diminuindo a distância entre culturas ocidentais e orientais

Quando surgiram os primeiros videogames, a indústria era dominada pelos norte-americanos e seus jogos em formato de Arcades – os famosos jogos de fliperama. Durante as décadas de 1970 e 1980, a indústria de games dos Estados Unidos teve seu auge e, ao mesmo tempo, a Atari, um símbolo da história dos videogames, começou a passar por dificuldades. Enquanto isso, do outro lado do mundo, a Nintendo começava a erguer seu império no Japão, preparando o terreno para se tornar a gigante do mundo dos games que é atualmente. Já se iniciava a interculturalidade do mundo através dos jogos eletrônicos.

Na década de 1990, a Sony – outra empresa japonesa – lança o Playstation, que faria da Sony a maior concorrente da Nintendo no ramo até hoje.

Com o sucesso do Playstation, surge mais um concorrente no mercado: a Microsoft cria o Xbox em 2001, 1 ano após o lançamento do Playstation 2.

A aproximação das culturas ocidental e oriental se deu por meio não só dos consoles, mas também dos jogos criados para eles: jogos eletrônicos de origem norte-americana – como “Pong” e “Pac-Man” – e de origem japonesa – como “Super Mario Bros” e “The Legend of Zelda” – passaram a dividir prateleiras nas casas dos jogadores.

Em pouco tempo, a influência dos games passou para outros meios: quadrinhos americanos se juntaram a mangás japoneses; desenhos animados estadunidenses passaram a ser transmitidos nos mesmos canais de TV que animes (desenhos animados) japoneses.

Estimulando o desenvolvimento tecnológico

Com o evidente sucesso dos jogos eletrônicos, tornou-se cada vez mais importante a inovação do conteúdo dos jogos, mas a tecnologia mostrou ser um grande obstáculo para a criação de novos games. Assim, a solução encontrada pelas gigantes do mundo dos videogames foi investir em desenvolvimento tecnológico: melhores gráficos, peças que suportassem jogos mais complexos, tecnologias de armazenamento de dados mais eficientes, entre outros.

As empresas de jogos eletrônicos dedicaram-se a desenvolver tais tecnologias e acabaram por criar dispositivos e softwares que mostraram-se extremamente valiosos para o avanço tecnológico em outras áreas. Como telas de alta definição, controle de gestos, consoles portáteis (como o Game Boy, da Nintendo), possibilidade de armazenar dados dos jogos em nuvem, conexão de jogadores online, e muito mais.

Conectando pessoas do mundo todo



O aumento na popularidade dos jogos eletrônicos desencadeou no surgimento do mercado de *e-sports*, ou seja, esportes eletrônicos. A indústria, apesar de recente, cresce exponencialmente a cada ano, com o surgimento de competições internacionais de games como League of Legends, que é jogado no computador.

Tais competições incentivam a criação de equipes de jogadores dos mais diversos lugares, que competem com pessoas do mundo todo por prêmios milionários. Como consequência, surge um intercâmbio de informações e de cultura de todas as partes do mundo, conectando direta e indiretamente os cinco continentes.

/// Após fazer os exercícios, fotografe suas respostas e encaminhe ao **Google Sala de Aula** ou para o **gmail: pad.diego.la@gmail.com** ///