



Escola Básica Integrada de Angra do Heroísmo

Sequência didática – 6.º ano de escolaridade

- PRÉ-LEITURA - (Expressão oral)

Observa atentamente as imagens que vão ser projetadas.



Imagem 1



Imagem 2

1. Identifica o aparelho eletrónico presente nas duas imagens.
 - 1.1. Refere duas das suas utilidades.
2. Indica duas ações representadas nas imagens.
3. Atenta na expressão facial da personagem presente na imagem 1.
 - 3.1. Identifica o seu estado de espírito.
 - 3.1.1. Justifica a resposta que deste à questão anterior.
4. Atenta na imagem 2.
 - 4.1. Explica o que, na tua opinião, poderá representar o fio presente na imagem.
 - 4.1.1. Justifica a tua resposta.
5. As tecnologias estão presentes no nosso dia a dia. Discute com os colegas as suas vantagens e desvantagens.
 - 5.1. Preenche a tabela com, pelo menos, dois argumentos propostos pelos teus colegas.

	Vantagens	Desvantagens
Tecnologias digitais	<ul style="list-style-type: none">•	<ul style="list-style-type: none">•



Escola Básica Integrada de Angra do Heroísmo

Sequência didática – 6.º ano de escolaridade

Nome _____ Turma: ____ Data: _____

Lê atentamente o texto.

Viciados na net: o lado negro da era digital.



Não comem, não dormem e não estudam para jogar videojogos e navegar online. Dependem da tecnologia como de uma droga e destroem a vida familiar, social e profissional. Lê o testemunho de um ex-dependente que conheceu o lado mais negro da era digital.

Tudo começou com uma consola de jogos PlayStation, que João recebeu quando tinha 9 anos. 5 O vício pelos jogos *online* despontou a sério aos 15. «Comecei a jogar ainda mais horas aos 18, quando acabei o 12.º ano. Nessa altura jogava desde as onze da manhã até cerca da uma ou duas da manhã do dia seguinte, com um intervalo de uma hora para almoçar», recorda.

João é uma das inúmeras vítimas silenciosas da era digital. Aficionado das novas tecnologias desde cedo, deixou-se cair na tentação do vício e conheceu o lado mais negro do universo www.

10 Um comportamento que lhe saiu caro, embora na altura não se apercebesse dos danos. «O meu vício pela Internet e pelos videojogos fez com que desistisse de três cursos», revela. «Não ia às aulas porque não conseguia deixar de jogar e isso levava sempre a perder o ritmo e a matéria, o que me levava a desistir». O problema alastrou-se às relações pessoais. «Quebrou as ligações que tinha com os amigos e afetou também a minha vida familiar, pois fechava-me no quarto durante quase todo 15 o dia».

Agora com 24 anos, João F. conseguiu «sair do fundo do poço», muito graças à ajuda de psicólogos especializados. Olhando para trás, considera: «Nunca pensei que jogar jogos o dia todo fosse algo sério. Nunca senti esse tempo como negativo, pois era algo de que gostava. Não via os problemas relacionados porque, para mim, o que estava a fazer era normal».

20 Para estas pessoas, passa a ser normal estar permanentemente à frente do computador, o que provoca mudanças radicais nos seus hábitos de vida, alterações de humor, ansiedade e problemas escolares, laborais ou sociais.

O número de casos de viciados na Internet e em videojogos tem crescido em Portugal. A maioria dos casos ocorre entre os 12 e os 24 anos, embora o risco comece «a partir dos oito ou 25 nove», afirma o psicólogo João Faria. A adição mais habitual relaciona-se com os chamados jogos *multiplayer*, jogados via Internet entre jogadores de vários países e nacionalidades.

Sol, in <https://sol.sapo.pt/artigo/386295/viciados-na-net-o-lado-negro-da-era-digital> (15 de abril 2015 – adaptado)

1. Assinala com X a única opção que completa corretamente a frase.

1.1. O objetivo deste texto é dar a conhecer

- a evolução das tecnologias.
- os perigos da utilização do computador.
- a vida profissional de um jovem.
- a dependência dos jovens face às tecnologias.



2. Explica o significado da expressão “lado negro”, presente no título do texto.

3. Transcreve, do primeiro parágrafo,

a) uma enumeração: _____

b) uma comparação: _____

3.1. Explica o que estes dois recursos sugerem.

4. Completa o quadro seguinte, registando os acontecimentos ocorridos na vida do João em três momentos diferentes.

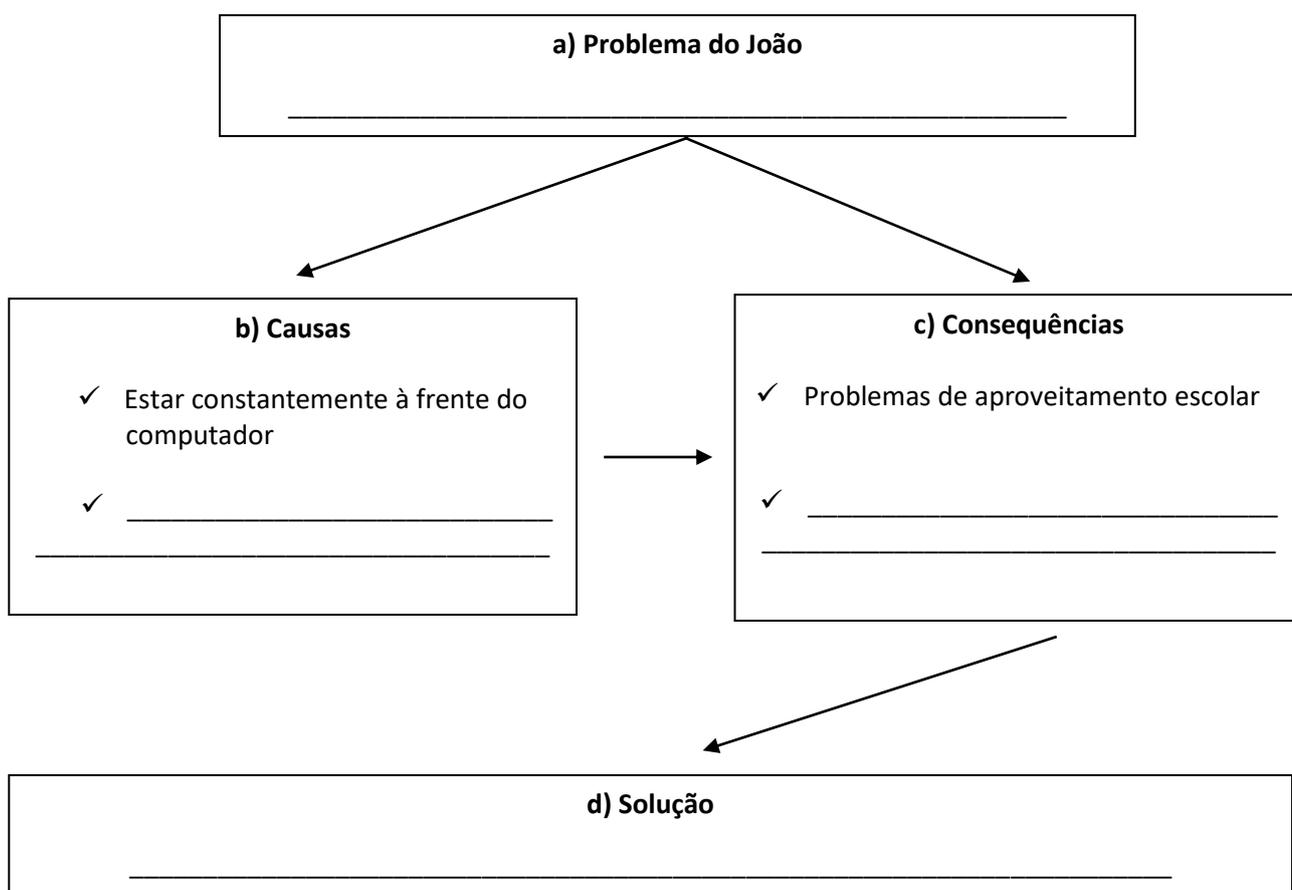
- Acontecimentos na vida do João -		
Aos 9 anos de idade	Aos 15 anos de idade	Aos 18 anos de idade
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

5. Atenta no excerto: “João é uma das inúmeras vítimas silenciosas da era digital.” (linha 8).

5.1. Explica o que é, na tua opinião, uma vítima silenciosa da era digital.

6. Transcreve, do quarto parágrafo, um excerto que comprove que João não tinha consciência do seu vício.

7. Completa o esquema, tendo em consideração as informações presentes nos quarto e quinto parágrafos.



8. Assinala com X a única opção que completa corretamente a frase.

8.1. A metáfora “sair do fundo do poço” (linha 16) significa que o João

- passou a jogar durante mais horas.
- conseguiu largar o seu vício.
- saiu de casa para jogar com os amigos.
- deixou de jogar sozinho.



9. Um aluno do teu ano de escolaridade leu o texto e fez o seguinte comentário:

“A situação do João é um exemplo de um fenómeno que está a evoluir de dia para dia em Portugal.”

9.1. Transcreve a frase do texto que poderá ter levado esse aluno a fazer o comentário que leste.

10. Refere o tema do texto.

11. Explicita o assunto do texto, completando os espaços em branco.

Este texto da comunicação social incide sobre _____

12. Imagina que tu, tal como o João, estavas dependente da Internet.

12.1. Regista duas soluções que poderiam ajudar-te a resolver o teu problema.

12.2. Discute com os teus colegas a eficácia das soluções apresentadas.



Escola Básica Integrada de Angra do Heroísmo

Sequência didática – 6.º ano de escolaridade

Nome _____ Turma: ____ Data: _____

Lê atentamente o poema.

O Computador

A menina Leonor

só quer o computador.

O boneco e a boneca

eram uma grande seca!

5 Deitou fora a bicicleta,

cansa muito ser atleta.

Não sai para qualquer lado,

nem para comprar gelado.

Anda da mesa para a cama,

10 só se veste de pijama.

Vê-se ao espelho de manhã

a olhar para o ecrã.

Já se esqueceu de falar.

Só sabe comunicar

15 com os dedos no teclado.

Tem agora um namorado

A menina Leonor

chamado computador.

É fiel, inteligente

20 não refila, nunca mente.

E quando ela se fartar,

pimba, basta desligar.

Tomar notas durante a leitura

Versos 1 a 10

a) Anotar:

- o nome próprio de uma personagem.

- o nome de um aparelho eletrónico.

- o sinónimo da palavra aborrecimento.

- duas palavras ligadas à prática desportiva.

- três formas verbais que implicam movimento corporal.

Versos 11 a 22

a) Anotar:

- a palavra relacionada com um momento do dia.

- dois verbos associados a sensações visuais.

- o verbo associado a uma sensação auditiva.

- o nome do namorado da personagem.

- dois adjetivos que qualificam o seu namorado.

- uma interjeição que se refere ao desfecho de uma ação.

1. Preenche a tabela com a informação solicitada.

Poema "O computador"	
Número de estrofes	
Número de versos	

2. Refere a paixão da menina Leonor.

3. Explica o significado da expressão "eram uma seca" (v. 4), associada ao "boneco" e à "boneca".

3.1. Assinala com X a única opção que completa corretamente a frase.

A expressão "eram uma seca" encontra-se

no sentido literal.

no sentido figurado.

4. Regista o(s) número(s) do(s) verso(s) associado(s) a cada uma das seguintes frases.

Frase	Número do(s) verso(s) do poema
a) Leonor não pratica desporto.	
b) A menina está sempre em casa.	
c) A criança veste sempre o mesmo tipo de roupa.	
d) Leonor utiliza apenas o meio virtual para comunicar.	

5. Explica de que forma Leonor comunica com as pessoas.

6. O estilo de vida de Leonor não é saudável. Justifica a afirmação, apresentando dois motivos.

7. Preenche a tabela, registando quatro adjetivos que permitam caracterizar este casal.

Retrato psicológico do computador	Retrato psicológico de Leonor
<ul style="list-style-type: none">• obediente• _____• _____• _____	<ul style="list-style-type: none">• autoritária• _____• _____• _____

8. Identifica o tema do poema.

9. Um aluno do teu ano de escolaridade afirmou que, neste poema, está presente um dos grandes problemas da sociedade atual.

9.1. Concordas? Anota tópicos que justifiquem a tua posição.

9.2. Discute a tua posição com a turma.



Escola Básica Integrada de Angra do Heroísmo

Sequência didática - 6.º ano de escolaridade

Escreve um texto de opinião, de 90 a 120 palavras, acerca da utilização das redes sociais na Internet. Não te esqueças de apresentar:

- o teu ponto de vista, na introdução;
- dois argumentos (razões) que fundamentem o teu ponto de vista, sustentados em opiniões ou em factos (exemplos);
- o reforço do ponto de vista, na conclusão.

Começa por planificar o texto na tabela, usando tópicos.

Introdução	A tua definição do tema	
	Ponto de vista	
Desenvolvimento	1.º Argumento	
	Opinião	Exemplo
	2.º Argumento	
	Opinião	Exemplo
Conclusão	Reforço do ponto de vista	

Texto de opinião – lista de verificação para revisão e reescrita

Aspetos a ter em conta	Anotações (ideias a alterar, acrescentar, apagar ou deslocar)
1. Utilizei expressões que revelam claramente que apresentei o meu ponto de vista (na minha opinião..., penso que ..., acho que ...)?	
2. Utilizei o presente do indicativo para expressar o meu ponto de vista?	
3. Apresentei argumentos (razões) que fundamentam o meu ponto de vista?	
4. Reforcei a minha posição na conclusão do texto?	
5. Utilizei conectores para organizar a informação (em primeiro lugar, por outro lado, ...)?	
6. Utilizei vocabulário diversificado?	

Agora que reviste o texto, realiza os ajustes necessários.

Analisa os textos que os teus colegas vão apresentar, tendo em conta os aspetos da lista de verificação usada anteriormente.