

Ficha de trabalho 2
Grupo I

Lê o texto

Arredores

“Domingo irei para as hortas na pessoa dos outros”
ÁLVARO DE CAMPOS

No tempo em que havia quintas e hortas em Lisboa, e se ia para lá aos domingos, eu ficava em casa. E em vez de ir para as quintas e para as hortas, em vez de apanhar couves e de ordenhar ovelhas, lia poemas que falavam das quintas e das hortas de Lisboa, como se isso substituísse o ar do campo e o cheiro dos estábulos. É por isso que hoje quando me lembro dos arredores de Lisboa onde havia quintas e hortas, o que me lembro são as horas de leitura de poemas sobre esses arredores, e os passeios que eles me faziam dar aos domingos, substituindo os lugares reais com mais exatidão do que se eu tivesse ido a esses lugares. Visitei, assim, quintas e hortas pela mão do Cesário Verde e do Álvaro de Campos, e soube por eles tudo o que precisava de saber sobre os arredores de Lisboa, que hoje já não existem porque Lisboa entrou por eles e transformou as quintas em prédios e as ovelhas em automóveis. Não me arrependo, então, de ter lido Cesário e Campos enquanto ouvia balir os rebanhos que vinham pastar a Lisboa, nas traseiras do meu prédio, onde as mulheres das hortas vendiam leite e queijo fresco, às escondidas da polícia. Hoje, já não sei onde se escondem essas mulheres, nem há quintas e hortas em Lisboa; mas ficaram os poemas que ainda me levam a passear às quintas e hortas que já não existem, onde apanho couves e ordenho ovelhas por entre prédios e automóveis.

20

Nuno Júdice, *O Estado dos Campos*, Lisboa: D. Quixote, 2003, p. 90.

Apresenta as tuas respostas de forma bem estruturada.

1. Relaciona o paratexto que antecede o texto com o poema de Nuno Júdice.
2. Explicita a relação do sujeito poético com a leitura de poesia, sustentando a tua resposta com dois segmentos do poema.
3. Demonstra de que forma a oposição passado / presente estrutura o poema.
4. Justifica a utilização do articulador adversativo "mas" no último período do texto.

Grupo II

Lê o texto.

A Psicologia por trás da “febre” *Pokémon GO*

O jogo *Pokémon GO* tem sido uma verdadeira “febre” nas últimas semanas. E como é que a Psicologia explica isto?

5 É difícil estar indiferente ao fenómeno *Pokémon GO*, um jogo de realidade aumentada para os *smartphones* criado pela Empresa Niantic, que foi buscar o conceito Pokémon iniciado em 1995 pela mente de Satoshi Tajiri.

Mas o que torna o *Pokémon GO* tão apelativo?

10 Na *Time* afirmam que uma das respostas a esta questão se encontra, desde logo, no seu *slogan* de apresentação inicial “Apanhá-los todos” (“*Gotta Catch’em all!*”). Este *slogan* é um aliciante psicológico poderoso, que traz o desejo incessante de encontrar em cada *Pokémon* apanhado um êxtase de dopamina enorme. Traduzindo por miúdos, o ser humano move-se e motiva-se a partir do momento em que cria objetivos específicos de ação.

15 Um dos fatores motivacionais que, segundo investigadores da Universidade de Rochester, leva as pessoas a quererem jogar um videojogo é o quão esse jogo se interliga com o mundo real. Deste modo, quanto mais o jogo puder ser ligado ele, mais motivação irá trazer aos jogadores.

20 *Pokémon GO* intensificou a ligação do videojogo com o mundo real, trazendo os *Pokémon* para a rua! Tal possibilitou, por exemplo, a ida a uma zona da cidade onde nunca se foi para se poder conquistar um ginásio poderoso, ou até mesmo para apanhar um *Pokémon* que ainda não se tinha.

25 Por último, e como corroborado por este artigo da *NewStateman*, o fator do desejo social é também determinante. Mesmo aqueles que não viveram a febre do *Pokémon GO* e como se joga, para poderem ir dar “uma volta” com os seus amigos, para estarem integrados. Já para não falar também dos pais que jogam com os filhos, arranjando motivos aliciantes para dar uns bons passeios.

Parece haver poucas dúvidas que este é um fenómeno que parece ter vindo para ficar, resta-nos apenas desejar que os consigam apanhar todos em segurança!

Maria João Andrade [Psicóloga Clínica], <http://observador.pt/2016/08/26/a-psicologia-por-tras-da-febre-pokemon-go/> (texto adaptado e com supressões, consultado em 02-19-2016)

Nas respostas aos itens de escolha múltipla, seleciona a opção correta.

Escreve, na folha de respostas, o número do item e a letra que identifica a opção escolhida.

1. O termo “febre” (l.1) assume
 - (A) um valor metafórico.
 - (B) um sentido hiperbólico.
 - (C) um sentido crítico.
 - (D) um valor denotativo.
2. Segundo a *Time*, o *Pokémon GO* é um jogo
 - (A) poderoso em termos psicológicos.
 - (B) com um *slogan* muito divertido.
 - (C) com benefícios intelectuais.
 - (D) com um *slogan* capaz de estimular o cérebro das pessoas.

3. A ligação dos videojogos à realidade
 - (A) estabelece uma relação direta com a motivação dos jogadores.
 - (B) pode ser o principal opositor ao sucesso destes jogos.
 - (C) suscita alguma apreensão nos pais.
 - (D) é muito forte em todos os videojogos.

4. O novo jogo da Niantic tem um enorme sucesso
 - (A) porque traz à memória os *Pokémon* de 1995.
 - (B) porque junta as pessoas em atividades ao ar livre.
 - (C) porque, pedagogicamente, agrada aos pais.
 - (D) porque apresenta um preço acessível.

5. A última frase do texto apresenta veladamente um caráter
 - (A) apelativo.
 - (B) instrucional.
 - (C) expositivo.
 - (D) narrativo.

6. A expressão “Deste modo” (l.17) contribui para a coesão
 - (A) frásica.
 - (B) lexical.
 - (C) interfrásica.
 - (D) referencial.

7. O segmento “Parece haver poucas dúvidas que este é um fenómeno que parece ter vindo para ficar,” (l.29) integra
 - (A) uma oração subordinada substantiva completiva e uma oração subordinada adjetiva relativa.
 - (B) duas orações subordinada adjetivas relativas.
 - (C) duas orações subordinadas substantivas completivas.
 - (D) duas orações subordinadas adverbiais.

8. Indica o referente do pronome presente em “que foi buscar o conceito Pokémon iniciado em 1995 pela mente de Satoshi Tajiri. “ (l.4)

9. Identifica o sujeito da forma verbal “veem-se” (l.25).

10. Refere o valor da oração subordinada “que jogam com os filhos” (l.27).