



SEMANAS 35 e 36

SALA DE AULA



Disciplina: Língua Portuguesa

7º ano do Ensino Fundamental

Caro(a) aluno(a), esperamos que você esteja bem! Nesta atividade, com a leitura de um trecho da narrativa de aventura “A criatura”, refletiremos sobre a interação das pessoas nos ambientes virtuais do videogame. Você é um adolescente mais conectado ao mundo real ou ao virtual? Quanto tempo você gasta em jogos on-line? Por que será que as pessoas passam tantas horas em atividades virtuais ao invés de manter interações com o mundo ao seu redor?

Faça a atividade com atenção e capricho. Bons estudos!

Trecho da narrativa escrita por Laura Bergallo, no livro “A criatura”, publicado em 2005. No trecho selecionado, você conhecerá um personagem que enfrenta muitos desafios e muitas aventuras em cenários empolgantes.

A criatura

A tempestade tornava a noite ainda mais escura e assustadora. Raios riscavam o céu de chumbo e a luz azulada dos relâmpagos iluminava o vale solitário, penetrando entre as árvores da floresta espessa. Os trovões retumbavam como súbitos tiros de canhão, interrompendo o silêncio do cenário [...].

Alimentadas pela chuva insistente, as águas do rio começavam a subir e a invadir as margens, carregando tudo o que encontravam no caminho. Barrancos despencavam e árvores eram arrancadas pela força da correnteza, enquanto o rio se misturava ao resto como se tudo fosse uma coisa só. Mas algo... ou alguém... ainda resistia.

Agarrado desesperadamente a um tronco grosso que as águas levavam rio abaixo, um garoto exausto e ferido lutava para se manter consciente e ter alguma chance de sobreviver. Volta e meia seus braços escorregavam e ele quase afundava, mas logo ganhava novas forças, erguia a cabeça e tentava inutilmente dirigir o tronco para uma das margens.

De repente, no período de silêncio que se seguia a cada trovão, ele começou a ouvir um barulho inquietante, que ficava mais e mais próximo. Uma fumaça esquisita se erguia à frente, e ele então compreendeu: era uma cachoeira! [...]

Num pulo desesperado, agarrou o ramo de uma árvore que ainda se mantinha de pé perto da margem e soltou o tronco flutuante, que seguiu seu caminho até a beira do precipício e nele mergulhou descontrolado.

[...] De repente, percebeu que a distância entre uma das margens e o galho em que se pendurava talvez pudesse ser vencida com um pulo. Deu um jeito de se livrar da camisa molhada, que colava em seu corpo e tolhia seus movimentos. Respirou fundo para tomar coragem.

Se errasse o pulo, seria engolido pela queda-d'água... mas, se acertasse, estaria a salvo. Viu que não tinha outra saída e resolveu tentar. Tomou impulso e [...] conseguiu alcançar a margem. [...]

Ficou de pé meio vacilante e examinou o lugar em torno, tentando decidir para que lado ir. Foi quando ouviu um rugido horrível, que parecia vir de bem perto. Correu para o lado oposto, mas não foi longe. Logo se viu encurralado em frente a um penhasco gigantesco, que barrava sua passagem. O rugido se aproximava cada vez mais.

Estava sem saída. De um lado, o penhasco intransponível; de outro, uma fera esfomeada que o cercava pronta para atacar. Então, viu um buraco no paredão de pedra e se meteu dentro dele com rapidez. A fera o seguiu até a entrada da caverna, mas foi surpreendida. Com uma

pedra grande que achou na porta da gruta, o garoto golpeou a cabeça do animal com toda a força que pôde e a fera cambaleou até cair, desacordada.

Já fora da caverna, ele examinou o penhasco que teria que atravessar antes que o bicho voltasse a si. [...]

Foi quando uma águia enorme passou voando bem baixo e o garoto a agarrou pelos pés, alçando voo com ela. Vendo-se no ar, olhou para baixo, horrorizado. Se caísse, não ia sobrar pedaço. Segurou com firmeza as compridas garras do pássaro e atravessou para o outro lado do penhasco.

O outro lado tinha um cenário muito diferente. Para começar, era dia, e o sol brilhava num céu sem nuvens sobre uma pista de corrida cheia de obstáculos, onde se posicionavam motocicletas devidamente montadas por pilotos de macacão e capacete, em posição de largada. Apenas em uma das motos não havia ninguém. A águia deu um voo rasante sobre a pista, e o garoto se soltou quando ela passava bem em cima da moto desocupada. Assim que ele caiu montado, foi dado o sinal de largada.

As motos aceleraram ruidosamente e partiram em disparada, enfrentando obstáculos como rampas, buracos e lamaçais. O páreo era duro, mas a motocicleta do garoto era uma das mais velozes. Logo tomou a dianteira, seguida de perto por uma moto preta reluzente, conduzida por um piloto de aparência soturna. [...]

Inclinando o corpo um pouco mais, o garoto conseguiu acelerar sua moto e aumentou a distância entre ele e o segundo colocado. Mas o piloto misterioso tinha uma carta na manga: num golpe rápido, fez sua moto chegar por trás e, com um movimento preciso, deu uma espécie de rasteira na moto do garoto.

A motocicleta derrapou e caiu, rolando estrondosamente pelo chão da pista e levantando uma nuvem de poeira. O garoto rolou com ela e ambos se chocaram com violência contra uma montanha de terra, um dos últimos obstáculos antes da chegada.

A moto negra ganhou a corrida, sob os aplausos da multidão excitada, e o garoto ficou desmaiado no chão.

Com um sorriso vitorioso, Eugênio viu aparecer na tela as palavras FIM DE JOGO. Soltou o joystick e limpou na bermuda o suor da mão. [...]

BERGALLO, Laura. A criatura. São Paulo: SM, 2005. p. 37-44. Disponível em:
<https://encantoseencontrosdaspalavras.blogspot.com/2017/02/genero-narrativa-de-aventura-7-ano.html>
Leitura em vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=SeikCljE-SU&ab_channel=AmoreLiteratura

Após a leitura do trecho acima, responda:

- 1) O fim da história te surpreendeu? Comente a respeito.
- 2) As mudanças de cenário onde ocorrem as ações dos personagens podem confundir o leitor. Porém, a diversidade de espaços é justificada quando o leitor sabe que
 - a) se trata de um jogo virtual.
 - b) o piloto da moto preta venceu a disputa.
 - c) o personagem é criativo.
 - d) a história é baseada na realidade.
- 3) Qual o significado da palavra destacada em “De um lado, o penhasco ***intransponível***; de outro, uma fera esfomeada”?
 - a) Acessível.
 - b) Assustador.
 - c) Insuperável.
 - d) Grandioso.
- 4) Analise o texto “A criatura” e escreva **V** para as informações verdadeiras e **F** para as falsas.
 - a) () O protagonista da aventura é o garoto que escapou da fera e foi levado à corrida de moto.
 - b) () A história é contada por um narrador observador.
 - c) () A situação inicial do protagonista não aparece no trecho exposto na atividade.
 - d) () A parte em que o garoto joga uma pedra sobre a fera que o perseguia é considerada o clímax da aventura.
 - e) () O garoto sai vitorioso de todas as peripécias que vive.

Narrativa de aventura – o gênero de “A criatura”

A narrativa de aventura é aquela que descreve as ações de valentes heróis ou heroínas que vivem as mais surpreendentes situações. O (a) aventureiro (a) se envolve em diversas situações para escapar do perigo. A **ação** é o elemento principal numa narrativa de aventura. Como em toda narrativa, os elementos essenciais são: **espaço, tempo, personagens, enredo e narrador**. Sobre esses elementos, é importante ressaltar que:

•**Personagens:** são os seres que participam da história, podendo ser principais (protagonistas) ou secundárias (coadjuvantes). O protagonista aventureiro não se abate diante dos desafios e envolve-se numa sequência de acontecimentos inesperados para escapar do perigo.

•**Narrador:** é voz que conta história. É classificado em:

Observador: não participa da narrativa; narra em 3ª pessoa.

Personagem: conta e participa da história; narra em 1ª pessoa.

Onisciente: sabe tudo que acontece, inclusive o que os personagens estão sentindo e pensando. Narra em 3ª pessoa.

•**Enredo:** é o que acontece na história, ou seja, a sequência de ações que faz com que a narrativa exista e tenha uma estrutura: início, meio e fim. Faz parte do enredo, o conflito.

Estrutura do enredo

•**Situação Inicial:** é o início da narrativa em que apresenta os personagens, espaço e o tempo.

•**Conflito:** é a situação-problema vivenciada pelas personagens, podem ocorrer mais de um conflito numa narrativa maior.

•**Desenvolvimento:** são as ações que modificam o estado inicial da história e conduzem a história para o clímax e desfecho. Nas narrativas de aventura, o leitor é conduzido por ações encadeadas a partir do desenvolvimento de temas fascinantes como viagens complicadas, caçadas a tesouros, escapadas, etc. As aventuras são repletas de obstáculos e perigos que desafiam a coragem dos aventureiros.

•**Clímax:** é o momento de maior tensão, quando o problema está no auge e as ações tomadas definirão o rumo da história.

•**Desfecho:** é o final da história e mostra que o problema foi solucionado. Geralmente, os personagens aprendem alguma lição a partir da aventura vivida.

Fonte: <https://dialoguia.wordpress.com/2016/06/08/o-que-e-uma-narrativa-de-aventura/>

Mais sobre o assunto no vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=H9QbuDyfxQ&ab_channel=ProfessoraLarissaRodrigues

- 5) Eugênio é o jogador real que compete com um jogo virtual. Ao final da leitura, nota-se que ele é representado como
- o protagonista da aventura.
 - um personagem secundário do enredo.
 - um elemento desnecessário para o enredo.
 - o piloto misterioso.
- 6) Qual o significado da expressão em destaque em: “Mas o piloto misterioso tinha uma **carta na manga**”?
- Truque ou vantagem inesperada.
 - Carta de baralho escondida na roupa.
 - Correspondência recebida.
 - Enganação, mentira.
- 7) Você se diverte mais no mundo virtual ou real? Comente.
- 8) O trecho lido traz uma narrativa em que as ações dos personagens se cruzam de tal maneira que o real e o virtual se misturam.
- Você conhece alguém que fica tão envolvido com os jogos on-line a ponto de se isolar das coisas reais?
 - Você acha que os jogos digitais influenciam o comportamento dos jogadores fora do jogo? Por quê?