

 REDAÇÃO

Questões de 1 a 2

QUESTÃO 01

Após entender como se dá o processo de modalização, releia o texto I e identifique alguns de seus modalizadores (no mínimo 5). Para cada um deles, elabore um comentário, explicando de que forma ocorre a modalização e a ideia que eles expressam.

Pandemia dos games

O isolamento devido à pandemia da Covid-19 fez com que a vida da maioria dos brasileiros passasse a acontecer muito mais dentro do que fora de casa. Pedidos de comida e compras de supermercado por aplicativos, lives nas redes sociais e aulas por vídeo são alguns dos hábitos que parecem ter dominado nossas vidas na quarentena.

Outra área que teve um aumento significativo é a dos games. Empresas de video-games aumentaram significativamente seus lucros durante esse período. Entre abril e junho, foram vendidos 91 milhões de jogos no mundo todo.

Sem poder sair de casa, parece que o jovem entrou de cabeça no mundo virtual dos games. Quais serão as consequências disso para os adolescentes? Que tipo de marcas psicológicas e emocionais nascerão nessa nova geração que tem passado mais tempo com aparelhos eletrônicos, em frente a telas, do que interagindo com pessoas?

GOIÂNIA. Secretaria Municipal de Educação. **Aprender Sempre**. 8º ano – Ensino Fundamental; Língua Portuguesa; 2º Bimestre; Goiânia, 2022, p. 20.

QUESTÃO 02

No texto, o autor apresenta uma tese sobre o tema proposto. Pense sobre o assunto e **ELABORE** um contra-argumento que poderia ser usado para defender uma tese contrária à do autor. Esse contra-argumento deve ser formulado em um parágrafo articulado e coerente.

