



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

Material Estruturado



SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

GERÊNCIA DE CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

5º Ano | Ensino Fundamental - Anos Iniciais

LEITURA DE IMAGENS EM NARRATIVAS VISUAIS
FORMAÇÃO DO LEITOR LITERÁRIO/LEITURA MULTISSEMIÓTICA
ESTRATÉGIA DE LEITURA

LÍNGUA PORTUGUESA

DESCRITOR SAEB	DESCRITOR PAEBES	HABILIDADE PRINCIPAL	OBJETO DE CONHECIMENTO DA HABILIDADE PRINCIPAL	EXPECTATIVA DE APRENDIZAGEM DA HABILIDADE PRINCIPAL	HABILIDADE ASSOCIADA	OBJETO DE CONHECIMENTO DA HABILIDADE ASSOCIADA	EXPECTATIVA DE APRENDIZAGEM DA HABILIDADE ASSOCIADA
Analisar os efeitos de recursos multissemióticos em textos que circulam em diferentes suportes.	D017_P Identificar o gênero de textos variados.	EF15LP14 Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	Leitura de imagens em narrativas visuais	Compreender o efeito de sentido proveniente do uso de elementos verbais e não verbais no texto.			
	D024_P Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.			Interpretar diferentes tipos de balões e letras utilizados nas histórias em quadrinhos.			
	D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).	EF15LP18 Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.	Formação do leitor literário/leitura multissemiótica	Interpretar recursos gráficos como tipo de balões, letras e onomatopeias.			
		EF15LP04 Identificar o efeito de sentido produzido pelo uso de recursos expressivos gráfico-visuais em textos multissemióticos.	Estratégia de leitura	Localizar os recursos utilizados em textos multissemióticos que produzem efeitos de sentido.			

Contextualização

Caro(a) professor(a),

A proposta pedagógica para esta semana será voltada ao trabalho com **tirinhas** como recurso didático, estabelecendo um paralelo entre os elementos apresentados nas histórias em quadrinhos (HQs).

As tirinhas, enquanto gênero textual curto e dinâmico, oferecem inúmeras possibilidades de aprendizado, pois combinam texto e imagem de forma criativa e envolvente.

Destaques:

- Leitura e análise de tirinhas: identificação de características como linguagem humorística, críticas sociais, sequências narrativas e mensagens implícitas.
- Exploração interdisciplinar: relação entre os temas das tirinhas perpassando os componentes da base.

CASCÃO



Conceitos e Conteúdos



TIRINHAS

Leia o texto abaixo:



Disponível em: <<https://www.educarx.com/2013/09/menino-maluquinho-interpretacao-de-texto.html>>. Acesso em: 17 de dez. de 2024.

- Que nome recebe o texto que você leu?
- Como é a estrutura (organização) deste texto?
- O que a menina pensa que viu no mar no primeiro quadrinho?
- O que o garoto responde à menina no segundo quadrinho?
- Por que a menina grita "Socorro! Poluição!" no último quadrinho?
- Qual é o problema apresentado na tirinha?
- Por que a menina confundiu o saco plástico com uma água-viva?
- O que você acha que o autor quis mostrar com essa tirinha?
- O que podemos fazer para evitar problemas como o mostrado na tirinha?



As tirinhas são um gênero textual que combina palavras (linguagem verbal) e imagens (linguagem não verbal) para contar histórias de maneira breve e divertida. Em apenas três ou quatro quadrinhos, conseguem transmitir mensagens de forma clara e marcante. Além de fazer o leitor rir, muitas vezes despertam reflexões sobre a sociedade em que vivemos. Com um humor inteligente, as tirinhas podem trazer críticas sociais disfarçadas de entretenimento, mostrando como a união entre texto e imagem pode criar algo criativo e cheio de significado.



As tirinhas são mais curtas e diretas, enquanto as histórias em quadrinhos podem conter mais quadros, permitindo o desenvolvimento dos personagens e da trama.

Observe os balões de fala da tirinha abaixo:



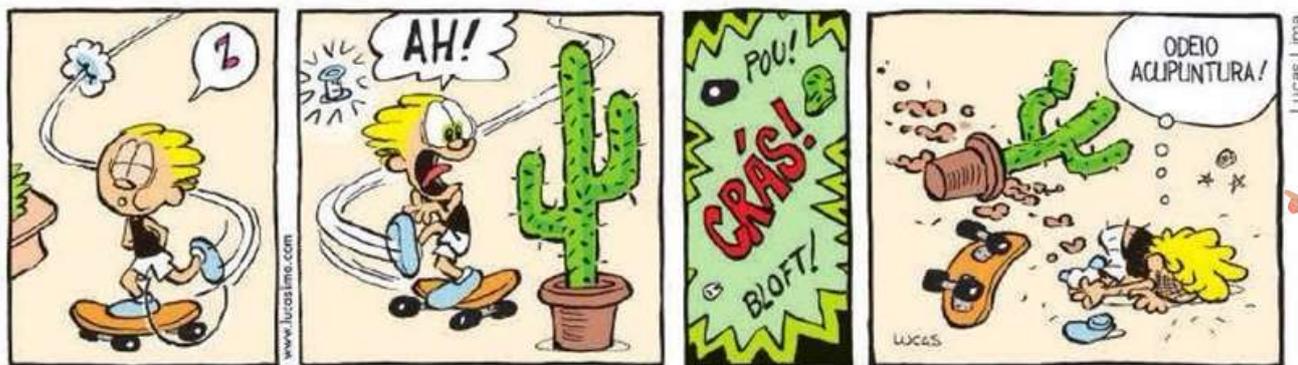
Disponível em: <<https://telaviva.com.br/21/01/2019/cartoon-network-e-turma-da-monica-lancam-tirinhas-digitais-com-crossover-entre-personagens/>>. Acesso em: 17 de dez. de 2024.

Assim como as **Histórias em Quadrinhos (HQs)**, as **tirinhas** são compostas por balões que apresentam a fala dos personagens e estabelecem um diálogo entre eles. Cada balão apresenta um significado de acordo com a mensagem que o autor deseja transmitir.



Disponível em: <<http://www.lataco.com.br/zipzapzup/downloads/elementosdoquadrinho.pdf>>. Acesso em: 17 de dez. de 2024.

Leia a tirinha abaixo:



(Lucas Lima. *Nicolau — Primeiras histórias*. Araraquara, SP: Junqueira&Marin, 2007. p. 40.)

Disponível em: <<https://profmarcioserra.blogspot.com/2019/03/>>. Acesso em: 17 de dez. de 2024.



Onomatopeias são palavras ou expressões que imitam sons naturais, ruídos, vozes humanas ou de animais, buscando reproduzir os sons que representam.

As onomatopeias "PÓU!", "CRÁS!" e "BLOFT!" indicam o som do impacto causado pela colisão do personagem Nicolau com o cacto. Elas representam os ruídos da queda, do choque e da bagunça gerada pela situação.

"POU!": Representa um som inicial do impacto.

"CRÁS!": Indica o som mais intenso, como o quebrar ou o bater no objeto.

"BLOFT!": Representa o som final, possivelmente do personagem caindo no chão.





Tanto as tirinhas quanto as Histórias em Quadrinhos (HQs) compartilham elementos gráficos como balões, onomatopeias e traços de movimento organizados em quadros, mas apresentam diferença na complexidade e profundidade com que os utilizam. As tirinhas são mais breves em suas narrativas, enquanto as histórias em quadrinhos (HQs) constroem histórias mais extensas e detalhadas.

Vamos analisar os elementos gráficos da tirinha:



Disponível em: <https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/lingua-portuguesa-narrativas-visuais-as-tirinhas/>. Acesso em: 17 de dez. de 2024.

Quadros :

A tirinha está dividida em quatro quadros, os quais representam uma sequência da história. Essa organização permite que o leitor acompanhe o desenvolvimento do enredo.

Balões de fala:

No primeiro quadrinho, o balão contém a fala: "Puxa vida... Não consigo me concentrar pra estudar!"

No segundo quadrinho, outro balão apresenta a fala: "Tá faltando alguma coisa... o que será?!"

Expressões faciais e corporais:

No primeiro e no segundo quadrinhos, Senninha está com as mãos na cabeça, mostrando preocupação e dificuldade para se concentrar.

No terceiro quadrinho, Senninha exibe uma expressão facial de descoberta e alegria.

No último quadrinho, a expressão facial dele demonstra tranquilidade e concentração.

Traços de movimento:

No último quadrinho, há linhas e nuvens de fumaça em volta do motor para indicar o movimento do motor funcionando.

Onomatopeias:

No último quadrinho, 'VRUMM!' representa o barulho do motor que está sendo testado. Ele aparece em letras grandes e chamativas, destacando o ruído que tranquiliza o personagem.

Ideia luminosa:

No terceiro quadrinho, o desenho de uma lâmpada acima da cabeça do Senninha indica que ele teve uma ideia. Este é um recurso visual típico para representar uma ideia.

Material Extra



✓ GÊNERO TEXTUAL TIRINHAS.

Link do vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=sg11xVkFRsU>

✓ Livro Didático "Pitangá Mais Língua Portuguesa Pdf do arquivo disponível em: <https://www.calameo.com/read/0069402192d95a2f98a38?authid=q96NqoiWbXCe>

Conteúdo e atividades: p. 176-178 (no pdf).



Atividades

Leia o texto abaixo e responda às questões 1 e 2.



Disponível em: <https://accessaber.com.br/atividades/atividade-de-portugues-onomatopeias-60-ano/>. Acesso em 26 dez. 2024

ATIVIDADE 1

SAEB - Analisar os efeitos de sentido de recursos multissemióticos em textos que circulam em diferentes suportes.

Nesse texto, no 2º quadrinho, a expressão **“Ahhchoo!”** indica

- A) que Hagar achou a esposa Helga no chão.
- B) o som de Hagar espirrando bem alto.
- C) que Hagar se assustou porque Helga caiu.
- D) o barulho da Helga caindo no chão.

ATIVIDADE 2

D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).

Entende-se desse texto que Hagar

- A) teve um grande dia de pescaria.
- B) pegou muitos peixes para a janta.
- C) teve uma terrível dor de cabeça.
- D) pegou um resfriado na pescaria.

Leia o texto abaixo.

PÃO DE SAL COM CAFÉ FRESCO!



Revista Vila Capixaba - 0002 - 2019

GENILDO. Disponível em: <https://vilacapixaba.blogspot.com/search?updated-max=2019-12-08T20:40:00-03:00&max-results=5>. Acesso em 05/12/2024.

ATIVIDADE 3

D017_P Identificar o gênero de textos variados.

O texto acima é

- A) um diário.
- B) uma lenda .
- C) uma tirinha.
- D) uma crônica.

Leia o texto abaixo.



Disponível em: <https://mentirinhas.com.br/mentirinhas-2074/>. Acesso em 11/11/2024.

ATIVIDADE 4

D024_P Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.

O humor deste texto está no fato de

- A) a raposa laranja (à esquerda) estar satisfeita e nem perceber o tipo de sobremesa da amiga.
- B) a raposa branca (à direita) dizer que vai comer uma frutinha e devorar uma grande jaca.
- C) a raposa laranja (à esquerda) não se importar com a sobremesa que a amiga está comendo.
- D) a raposa branca (à direita) oferecer a jaca sem a intenção de dividir com a raposa laranja (à direita).

Leia o texto abaixo.



ATTEIRO, Flávio. Disponível em https://www.instagram.com/p/DBYQGjtuc_V/?img_index=4&igsh=MWxzZzBpcWNhMjVlcQ==. Acesso em 25/11/2024.

ATIVIDADE 5

D024_P Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.

O humor deste texto está no fato de o cãozinho

- A) estar com o pelo todo molhado.
- B) ter ficado ainda mais nervoso com a sugestão do outro cachorro.
- C) relaxar tanto que um pássaro pousa em seu nariz.
- D) relaxar muito a ponto de quase morrer afogado.

Leia o texto abaixo.



ATIVIDADE 6

SAEB - Analisar os efeitos de sentido de recursos multissemióticos em textos que circulam em diferentes suportes.

Neste texto, no 2º e 3º quadrinhos, os balões que representam a fala dos personagens indicam que eles estão

- A) pensando.
- B) gritando.
- C) com medo.
- D) sussurrando.

Leia o texto abaixo.



ATIVIDADE 7

SAEB - Analisar os efeitos de sentido de recursos multissemióticos em textos que circulam em diferentes suportes.

No texto ao lado, os traços próximos às asas do pinguim e às patas do porco indicam que eles estão

- A) voando.
- B) falando.
- C) correndo.
- D) conversando.



Leia o texto abaixo.



Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/kP3VkmLVpMjR78N/?mibextid=WC7FNe>. Acesso 19/11/2024.

ATIVIDADE 8

SAEB - Analisar os efeitos de sentido de recursos multissemióticos em textos que circulam em diferentes suportes.

No texto acima, o balão do 2º quadrinho indica que o personagem está

- A) sonhando.
- B) com medo.
- C) com raiva.
- D) tendo uma ideia.

Leia o texto abaixo.

IRMÃO DO JOREL + CN
CARTOON NETWORK



ATIVIDADE 9

D017_P Identificar o gênero de textos variados.

O texto ao lado é

- A) um meme.
- B) uma história em quadrinhos.
- C) um cartum.
- D) uma tirinha.

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/7ukAc1oC41h3iXVX/?mibextid=WC7FNe>. Acesso em 10/12/2024.

Leia o texto abaixo.



Armandinho. Disponível em: <https://www.tumblr.com/tirasarmandinho/104162966419/do-armandinho-dois>. Acesso em 02/01/2025.

ATIVIDADE 10

D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).

O texto acima pretende

- A) recomendar que os gambás sejam animais domésticos.
- B) incentivar a existência de gambás em espaços urbanos.
- C) alertar sobre o desmatamento, que afeta sobretudo os animais.
- D) explicar como adotar um gambá de maneira responsável.





Gabarito

GABARITO QUESTÕES ABERTAS PÁGINA 3

- Que nome recebe o texto que você leu?

Resposta: **Tirinha.**

- Como é a estrutura (organização) deste texto?

Resposta: **Em quadros com apresentação das fala dos personagens em balões.**

- O que a menina pensa que viu no mar no primeiro quadrinho?

Resposta: **Ela pensa que viu uma água-viva.**

- O que o garoto responde à menina no segundo quadrinho?

Resposta: **Ele diz que não é uma água-viva, mas sim um saco plástico.**

- Por que a menina grita "Socorro! Poluição!" no último quadrinho?

Resposta: **Porque ela percebe que o saco plástico é um sinal de poluição no mar.**

- Qual é o problema apresentado na tirinha?

Resposta: **A poluição do mar causada pelo lixo, como sacos plásticos.**

- Por que a menina confundiu o saco plástico com uma água-viva?

Resposta: **Porque o saco plástico, ao boiar na água, tem uma aparência semelhante à de uma água-viva.**

- O que você acha que o autor quis mostrar com essa tirinha?

Resposta sugerida: **O autor quis alertar para o problema da poluição dos oceanos e como ela afeta o meio ambiente.**

- O que podemos fazer para evitar problemas como o mostrado na tirinha?

Resposta sugerida: **Jogar o lixo no lugar certo, reduzir o uso de plásticos e ajudar a limpar praias e oceanos.**

ATIVIDADES

ATIVIDADE 01: B

ATIVIDADE 02: D

ATIVIDADE 03: C

ATIVIDADE 04: B

ATIVIDADE 05: C

ATIVIDADE 06: D

ATIVIDADE 07: A

ATIVIDADE 08: B

ATIVIDADE 09: D

ATIVIDADE 10: C

Referências

Material Estruturado:

TUDO-PORTUGUES. **Atividade de Língua Portuguesa.** Disponível em: <https://tudoportugues.com/wp-content/uploads/2023/08/ATIVIDADE-TIRINHA-TUDO-PORTUGUES.pdf>. Acesso em: 17 de dez. de 2024

Educação e Transformação. **Tirinhas.** Disponível em: <https://educacaoetransformacaooficial.blogspot.com/search/label/Tirinhas>. Acesso em: 17 de dez. de 2024

Educar para emancipar. **Relembrando os recursos das histórias em quadrinhos.** Disponível em: <https://profmarcioserra.blogspot.com/2019/03/>. Acesso em: 17 de dez. de 2024

Currículo SEDU. **Orientações Curriculares.** Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/>. Acesso em: 17 de dez. de 2024

Conjunto de questões:

NUNES, Daniela Leite. **Gênero textual:** tirinhas. Instituto Claro Educação. Disponível em: <https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/genero-textual-tirinhas/>. Acesso em 20 nov. 2024.





GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

Material Estruturado



SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

GERÊNCIA DE CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

5º Ano | Ensino Fundamental - Anos Iniciais

COMPREENSÃO EM LEITURA
ESCRITA COMPARTILHADA
CONHECIMENTO DAS DIVERSAS GRAFIAS DO ALFABETO/ ACENTUAÇÃO

LÍNGUA PORTUGUESA

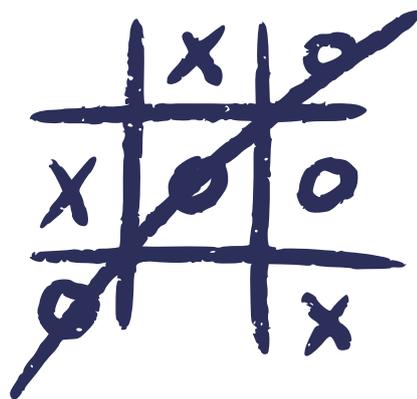
DESCRIPTOR SAEB	DESCRIPTOR PAEBES	HABILIDADE PRINCIPAL	OBJETO DE CONHECIMENTO DA HABILIDADE PRINCIPAL	EXPECTATIVA DE APRENDIZAGEM DA HABILIDADE PRINCIPAL	HABILIDADE ASSOCIADA	OBJETO DE CONHECIMENTO DA HABILIDADE ASSOCIADA	EXPECTATIVA DE APRENDIZAGEM DA HABILIDADE ASSOCIADA
Analisar elementos constitutivos de gêneros textuais diversos.	D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.)	EF05LP09 Ler e compreender, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Compreensão em leitura	Ler e compreender textos instrucionais de regras de jogo, de modo a considerar a situação comunicativa e a finalidade do texto	EF15LP05 Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.		Aprender a planejar a produção de um texto, levando em consideração a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve e para quem se escreve), a finalidade ou o propósito (o motivo da escrita), a circulação (onde o texto será compartilhado), o suporte (o meio pelo qual o texto será veiculado), a linguagem, a organização e a forma do texto, além de seu tema. O aluno deve ser capaz de pesquisar informações necessárias em meios impressos ou digitais, quando necessário, organizando os dados e as fontes pesquisadas em tópicos para auxiliar na elaboração do texto.
Produzir texto em língua portuguesa, de acordo com o gênero textual e o tema demandados	D003_E Produzir textos.	EF05LP12 Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Escrita compartilhada	Planejar e produzir, com certa autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, de modo a considerar as características dos textos injuntivos/instrucionais.		Planejamento de texto	
-	D102_P Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos	EF05LP03 Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas	Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/ Acentuação	Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, a fim de apresentar progressivo domínio das regras de acentuação e usá-las corretamente em suas produções			

Contextualização

Caro(a) professor(a),

A proposta pedagógica para esta semana será dedicada ao trabalho com **textos instrucionais de regras de jogos**, bem como à identificação de outros com a mesma finalidade.

Essa abordagem busca integrar a prática de leitura e escrita com o **estudo de acentuação das palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas**, de forma dinâmica e contextualizada.



Conceitos e Conteúdos



TEXTO INSTRUCIONAL

Leia o texto abaixo:

Batata Quente



Regras do jogo

Material: Uma batata.

Formação: Os participantes sentam-se no chão formando um círculo.

Descrição da atividade:

O jogador mais velho ou um adulto será responsável por controlar a música, podendo pausá-la em momentos aleatórios. Enquanto a música estiver tocando, os participantes devem passar a batata de mão em mão no ritmo da música. Se a música for lenta, a batata deve ser passada devagar; se for rápida, deve ser passada rapidamente.

Quando a música parar, o jogador que estiver segurando a batata será eliminado. Caso alguém passe a batata depois que a música parar, também será eliminado. O jogo continua até restar apenas um jogador, que será o vencedor.

Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/RoseTavares5/texto-batata-quente>>. Acesso em: 21 de dez. de 2024.

- *O que o texto ensina a fazer?*
- *Como os participantes devem se posicionar para iniciar o jogo?*
- *O que acontece com o jogador que estiver com a batata na mão quando a música parar?*
- *Por que é importante seguir o ritmo da música durante a brincadeira?*
- *O que você acha que acontece se alguém não seguir as regras descritas no texto?*
- *Qual é o objetivo principal da brincadeira?*





O **texto instrucional** é um gênero textual que tem como principal objetivo orientar o leitor sobre como realizar uma tarefa, atividade ou processo de maneira clara, objetiva e organizada. Esse tipo de texto apresenta instruções detalhadas que devem ser seguidas para atingir um resultado específico, seja para brincar, cozinhar, montar algo ou aprender a usar determinado objeto.

Os textos instrucionais possuem características próprias que os tornam facilmente reconhecíveis, como:

- **Estrutura sequencial:** as informações são organizadas em uma sequência lógica de etapas ou ações, como na indicação de ingredientes, materiais ou modo de jogar.
- **Uso de verbos no modo imperativo:** palavras como "faça", "misture", "corte" ou "passe" indicam comandos diretos para o leitor.
- **Clareza e objetividade:** as instruções são apresentadas de forma simples e direta, sem ambiguidade, para evitar erros na execução.
- **Elementos visuais:** esses textos frequentemente utilizam imagens, ilustrações, diagramas ou listas numeradas para facilitar a compreensão.

Exemplos comuns de textos instrucionais incluem:

- **Regras de jogos:** explicam como brincar ou participar de uma atividade, como "Batata Quente", "Amarelinha", "Dominó", "Damas", entre outros.
- **Receitas culinárias:** ensinam a preparar pratos, indicando os ingredientes e os modos de preparo.
- **Manuais de instruções:** orientam sobre como montar móveis, operar eletrodomésticos ou utilizar softwares.
- **Bula de remédio:** orientam e informam sobre o uso seguro de medicamentos.
- **Instruções de montagem:** explicam como montar móveis, brinquedos ou equipamentos.

A principal função desse gênero é ajudar o leitor a transformar a leitura em ação. Por isso, a leitura atenta e a compreensão do texto instrucional são fundamentais para que a atividade proposta seja realizada com sucesso.





ACENTUAÇÃO: PALAVRAS OXÍTONAS, PAROXÍTONAS E PROPAROXÍTONAS

Leia o texto abaixo:

Material necessário:

- Bola.

Modo de jogar:

Não é **necessário** delimitar um espaço **específico** para esta brincadeira. É importante apenas que todos os participantes se posicionem em um local seguro e que não haja objetos ou **obstáculos** que possam causar acidentes.

Regras:

1. Todos os jogadores devem se reunir em um **círculo**.
2. Um participante inicia o jogo, segurando a bola. Ele diz em voz alta: "Alerta cor...", mencionando o nome de uma cor.
3. Ao ouvir o alerta, todos os outros participantes devem procurar, rapidamente, tocar em algum objeto que tenha a cor mencionada.
4. Quem não conseguir tocar na cor indicada **até** o final da contagem regressiva **será** eliminado ou **ganhará** uma penalidade, dependendo do combinado.

Objetivo:

Garantir a diversão e o aprendizado por meio da identificação de cores, desenvolvendo agilidade e atenção dos jogadores.

"ALERTA"



Disponível em: <<https://www.ahoradecolorir.com.br/2021/02/interpretacao-de-texto-instrucional.html>>. Acesso em: 21 de dez. de 2024.





Quais são as palavras destacadas no texto?
O que elas têm em comum?

Todas as palavras destacadas no texto, assim como as demais que o compõem, podem ser classificadas de acordo com a **sílaba tônica** (a sílaba pronunciada com maior intensidade/força em uma palavra). A classificação da **sílaba tônica** corresponde à posição que ela ocupa na palavra. Observe a classificação apresentada abaixo:

- **Oxítonas:** A sílaba tônica está na **última sílaba**.
Exemplos: será, até, ganhará.
- **Paroxítonas:** A sílaba tônica está na **penúltima sílaba**.
Exemplo: necessária.
- **Proparoxítonas:** A sílaba tônica está na **antepenúltima sílaba**.
Exemplos: específico, obstáculos, círculo.

As palavras destacadas no texto são acentuadas com acento agudo (´) ou circunflexo (^). A acentuação da sílaba tônica em uma palavra segue as seguintes regras:

Oxítonas: Acentuam-se as palavras terminadas em **-a(s)**, **-e(s)**, **-o(s)**, **-em** e **-ens**.

será, até, também

Paroxítonas: Acentuam-se palavras que terminam em **-r**, **-l**, **-n**, **-x**, **-ps**, **-ei**, **-eis**, **-i**, **-is**, **-us**, **-om**, **-ons**, **-um**, **-uns**, **-ão**, **-ã**.

caráter, nílel, líquen, tórax, bíceps, ímã, órgão,
álbum, álbuns, lândom, prótons, cáqui, bílis,
pônei, saudáveis

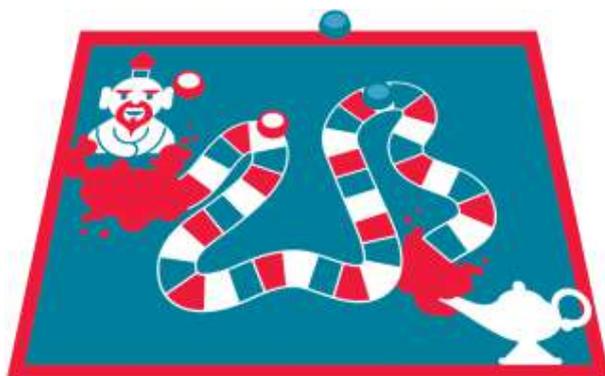
Proparoxítonas: Todas são acentuadas.

automática, diâmetro, mínimo,
plástica, elétrica, técnica



Leia atentamente o texto:

Seu desejo é uma ordem!



Objetivo do jogo: chegar à casa mais **próxima** do **gênio** da **lâmpada** para fazer três pedidos.

Regras:

No início da partida, todos ficam posicionados na **lâmpada** mágica. Na sua vez, a criança joga o dado de cores e anda **até** a próxima casa que tenha o tom sorteado. Algumas posições têm **ações** específicas. Quem cair na lâmpada mágica vermelha, por exemplo, volta uma casa. E na verde, avança uma casa. O vencedor é aquele que chegar primeiro à última casa vermelha, perto do gênio da lâmpada. Como **prêmio**, ele pode fazer **três** pedidos que não envolvam bens materiais e que serão atendidos pelos outros jogadores. Com estudantes mais velhos, pode-se combinar o dado de cores ao dado de números.

Participantes: de dois a seis.

Disponível em: <<https://gestaoescolar.org.br/conteudo/120/jogos-de-tabuleiro-por-todos-os-lados>>. Acesso em: 23 de dez. de 2024.

As palavras **lâmpada**, **próxima**, **prêmio**, **gênio**, **até** e **ações** apresentadas no texto são acentuadas. Observe:

lâm-pa-da - Sílabas tônicas "**lâm**" - proparoxítona, todas as proparoxítonas são acentuadas.

pró-xi-ma - Sílabas tônicas "**pró**" - proparoxítona, todas as proparoxítonas são acentuadas.

prê-mio - Sílabas tônicas "**prê**" - paroxítona, terminada em ditongo.

gê-nio - Sílabas tônicas "**gê**" - paroxítona, terminada em ditongo.

a-**té** - Sílabas tônicas "**té**" oxítona, terminada em "é".

a-**ções** - Sílabas tônicas "**ções**" oxítona, terminada em "es".

Ditongo é quando duas vogais aparecem juntas na mesma sílaba, sendo uma delas mais forte (a vogal) e a outra mais fraca (a semivogal).



Material Extra

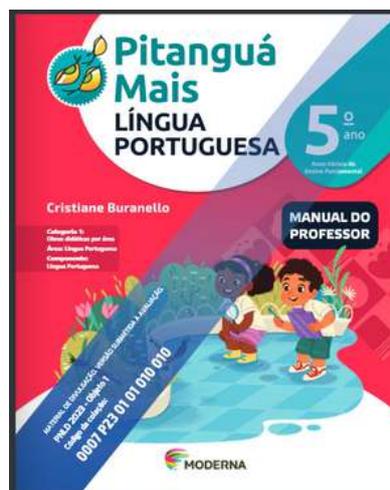


✓ GÊNERO TEXTUAL INSTRUCIONAL.

Link do vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=X8qeCAZg398>

✓ Livro Didático "Pitangá Mais Língua Portuguesa Pdf do arquivo disponível em:
<https://www.calameo.com/read/0069402192d95a2f98a38?authid=g96NqoiWbXcE>

Conteúdo e atividades: Texto instrucional, p. 245-247 (no pdf).



✓ Livro Didático "A Conquista Língua Portuguesa"

Pdf do arquivo disponível em:
<https://acervo.ftd.com.br/leitor/?book=9020102001020>

Conteúdo e atividades: Acentuação: palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, pp. 219-220, 227-228, 246-247 (no pdf).



Atividades

Leia o texto abaixo .

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ JOGANDO COM A CRIANÇA.

OBJETIVO

Descobrir primeiro qual é a imagem que está na carta sorteada.

PREPARAÇÃO

- Embaralhe as cartas e coloque-as com a face virada para baixo em um monte.
- Pegue uma cinta e coloque na sua cabeça. Atenção! Prenda a cinta na parte de trás para que ela fique parada na sua cabeça, com a parte que tem o logo da Estrela para frente, na frente da sua testa.
- Cada jogador sorteia uma carta e sem olhar para a figura coloca a carta na área reservada na cinta com o desenho para frente para que todos vejam. Atenção! Caso o jogador olhe o desenho ele deve sortear outra carta.
- Caso os participantes decidam disputar mais de uma rodada devem seguir a mesma preparação! O participante que vencer cada fase deve guardar a carta virada para cima sobre a mesa, para marcar a sua pontuação.

COMEÇA O JOGO

O jogador mais novo começa a partida, o próximo a jogar será o participante a sua esquerda. Na sua

vez, cada um gira a ampulheta e faz quantas perguntas quiser para cada jogador durante o tempo determinado por ela. Quando terminar o tempo será a vez do próximo participante. Todos devem responder as perguntas corretamente (exceto se a pergunta for "O que eu sou?"). Se algum jogador mentir os outros podem denunciá-lo e ele estará desclassificado da rodada. Caso você desconfie qual é a figura da carta, em qualquer momento do jogo você pode fazer um palpite!

- Se a resposta for sim, parabéns, você ganhou a rodada.
- Se a resposta for não... Você perdeu a rodada e terá que aguardar o início da próxima. Atenção! No caso de estarem participando apenas duas pessoas, se uma der um palpite errado ela perde a rodada e inicia-se uma nova.

FINAL DO JOGO

Vence o primeiro que conseguir descobrir a imagem da carta.

Caso seja disputada mais de uma rodada, vencerá aquele que tiver o maior número de pontos, ou seja, cartas descobertas.



Disponível em: <https://estrela.vteximg.com.br/arquivos/Manual-Eu-Sou.pdf>. Acesso em 13/12/2024.

ATIVIDADE 1

SAEB - Analisar elementos constitutivos de gêneros textuais diversos.

Neste texto, o que facilita o entendimento de como jogar

- A) são as perguntas feitas aos jogadores.
- B) é a organização do texto em tópicos.
- C) é a explicação de quem vence a partida.
- D) é a dica direcionada aos adultos.

Leia o texto abaixo.

REGRAS DO JOGO



CONTEÚDO: 112 cartas de jogo, sendo:

- 19 Cartas Azuis - 0 a 9;
- 19 Cartas Verdes - 0 a 9;
- 19 Cartas Amarelas - 0 a 9;
- 19 Cartas Vermelhas - 0 a 9;
- 8 Cartas Comprar Duas Cartas - 2 de cada cor;
- 8 Cartas Inverter - 2 de cada cor;
- 8 Cartas Pular - 2 de cada cor;
- 4 Cartas Curinga;
- 4 Cartas Curinga Comprar Quatro Cartas;
- 1 Carta Curinga Trocar as Mãos;
- 3 Cartas Curinga Branca para Personalizar.

OBJETIVO DO JOGO: Seja o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas em cada rodada e ganhe pontos pelas cartas que sobram em poder dos seus adversários. Os pontos de cada rodada vão sendo acumulados e o primeiro jogador a fazer 500 pontos será o vencedor.

PREPARAÇÃO:

1. Cada jogador tira uma carta. Aquele que tirar o número mais alto fará a distribuição.
2. O jogador que estiver distribuindo as cartas embaralha e distribui 7 cartas para cada um (se as cartas Curinga Branca para Personalizar ainda não estiverem escritas, deixe-as de fora do jogo).
3. As cartas restantes devem ser colocadas viradas para baixo, formando a pilha de **Compras**.
4. A carta superior da pilha de **Compras** é virada para formar uma pilha de **Descarte**.

Observação: Se qualquer uma das Cartas de Ação (símbolos) for virada para dar início à pilha de **Descarte**, consulte as **FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO** para ler instruções especiais.

VAMOS JOGAR: O jogador à esquerda de quem estiver distribuindo as cartas começa o jogo, e o jogo deverá seguir em sentido horário. Na sua vez, você deve combinar uma carta da sua mão com aquela no alto da pilha de **Descarte**, seja por número, cor ou símbolo (os símbolos representam Cartas de Ação; consulte **FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO**).

Exemplo: Se a carta na pilha de **Descarte** for um 7 Azul, o jogador deve jogar uma carta Azul de qualquer número, ou um número 7 de qualquer cor. Se o jogador não tiver uma carta que combine, deve comprar uma na pilha de **Compras**. Se a nova carta servir, ele pode jogá-la na mesma rodada. Caso contrário, passará a vez para o próximo jogador. O jogador não pode jogar uma carta que já estava na sua mão antes de fazer a compra.

FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO:



• **Comprar Duas Cartas** - Quando esta carta for jogada, o próximo jogador deve comprar 2 cartas e perde a vez. Ela apenas pode ser jogada sobre uma cor que combine ou sobre outra carta Comprar 2. A mesma regra se aplica caso ela seja virada no início do jogo.



• **Inverter** - Ao descartar esta carta, o sentido do jogo é invertido (se estiver indo para a esquerda, muda para a direita e vice-versa). Ela apenas pode ser jogada sobre uma cor que combine ou sobre outra carta Inverter. Se a carta for virada no início do jogo, aquele que distribuiu as cartas joga primeiro e o jogo continua no sentido anti-horário ao invés de horário.



• **Pular** - Quando você joga esta carta, o próximo jogador é "pulado" (perde a vez). Ela apenas pode ser jogada sobre uma cor que combine ou sobre outra carta Pular. Se uma carta Pular for virada no início do jogo, o jogador à esquerda daquele que distribuiu é pulado. Neste caso, o jogador à esquerda dele começará.



• **Curinga** - Ao jogar esta carta, você escolhe a cor que continuará o jogo (pode ser qualquer cor, inclusive a que estava sendo jogada antes do Curinga). Você pode jogar um Curinga na sua vez, mesmo que tenha outra carta que combine na mão. Se o Curinga for virado no começo da partida, a pessoa à esquerda daquele que distribuiu as cartas escolhe com qual cor o jogo deve começar.



• **Curinga Comprar Quatro Cartas** - Ao jogar esta carta, você pode escolher a cor a ser jogada **além** de fazer com que o próximo jogador tenha que comprar 4 cartas da pilha de **Compras**, perdendo também a vez. Mas há um detalhe! Esta carta só pode ser jogada quando você **não** tiver outra carta que combine com a **cor** da pilha de **descarte** (porém, ela pode ser descartada se você tiver uma carta com o número que combine ou outra Carta de Ação). Se ela for virada no começo do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.

Observação: Caso suspeite que uma carta Curinga Comprar 4 tenha sido jogada contra você de forma desonesta (por exemplo, quando o jogador possui uma carta de cor correspondente), você pode desafiá-lo. O jogador desafiado deve mostrar as cartas que tem para a pessoa que o desafiou. Se ele trapaceou, é ele quem deverá comprar as 4 cartas. Entretanto, se o jogador desafiado não trapaceou, você deve comprar as 4 cartas e **mais 2** cartas!



• **Curinga Trocar as Mãos** - Esta carta é um exemplo de algo que você pode fazer para personalizar suas próprias cartas brancas. Ao jogar esta carta, você pode escolher a cor a ser jogada a seguir **além** de trocar as suas cartas com as cartas de outro jogador. Se ela for virada no começo do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.



• **Curinga Branca para Personalizar** - Esta carta vale como um Curinga **além** de permitir que os jogadores escrevam à lápis qualquer regra que desejarem. Se ela for virada no começo do jogo, coloque-a no meio do monte e pegue outra carta.

FINALIZANDO: Ao jogar sua penúltima carta, você deve gritar "UNO" para indicar que você só tem uma carta na mão. Se não gritar "UNO" e alguém perceber antes do próximo jogador começar a jogar, você terá que comprar duas cartas. Quando um jogador tiver acabado com suas cartas, a rodada termina. Os pontos são então somados (ver **PONTUAÇÃO**) e o jogo começa novamente. Caso a última carta jogada em uma rodada seja Comprar Duas Cartas ou Curinga Comprar 4 Cartas, o próximo jogador deve comprar 2 ou 4 cartas, de acordo com a ação comandada. Elas serão contadas na soma de pontos. A carta Curinga Trocar as Mãos não pode ser jogada como a última carta. Caso nenhum jogador tenha terminado suas cartas quando a pilha de **Compras** acabar, a pilha de **Descarte** deverá ser embaralhada novamente para que o jogo continue.

PONTUAÇÃO:

- Todas as cartas numeradas (0 a 9): Valor Nominal;
- Comprar Duas Cartas: 20 Pontos;
- Inverter: 20 Pontos;
- Pular: 20 Pontos;
- Curinga: 50 Pontos;
- Curinga Comprar Quatro Cartas: 50 Pontos;
- Curinga Trocar as Mãos: 50 Pontos;
- Curinga Branca para Personalizar: 50 Pontos.

Se após a contagem for constatado que nenhum jogador alcançou 500 pontos, será necessário embaralhar novamente e iniciar uma nova rodada.

VENCENDO O JOGO: O ganhador é o primeiro a marcar 500 pontos.

CONTAGEM DE PONTOS ALTERNATIVA: Outra forma de contabilizar a pontuação é marcar os pontos das cartas que sobram com cada jogador no final de cada rodada. Quando um jogador alcançar 500 pontos, aquele com a menor pontuação será o vencedor.

ATIVIDADE 2

SAEB - Analisar elementos constitutivos de gêneros textuais diversos.

No texto acima, no 1º quadro, o que facilita o entendimento de como se preparar para jogar UNO é

- A) o número de cartas coloridas que o baralho possui.
- B) a quantidade de cartas curingas que o jogo possui.
- C) a numeração com o passo a passo antes de iniciar o jogo.
- D) a explicação do acúmulo de pontos para vencer a rodada.

Leia o texto abaixo.



Cara a Cara
Ouça as dicas pelo APP e
tente adivinhar antes do
adversário qual é a cara.
Baixe grátis!

Disponível em: <https://www.mundoencantado.com/jogo-infantil-cara-a-cara-com-aplicativo-estrela.html>. Acesso em 12 dez. 2024.

ATIVIDADE 3

D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).

Entende-se deste texto que

- A) o jogo é para ser jogado somente por pessoas carecas.
- B) o jogo é para quem gosta de adivinhar características físicas.
- C) somente crianças acima de 10 anos podem jogar Cara a Cara.
- D) não é possível jogar Cara a Cara usando o aplicativo do jogo.



Leia o texto abaixo.

Você sabe brincar de “Batata Quente”?

A agilidade é fundamental nesse jogo.

Nome do jogo: Batata quente.

Número de jogadores: 4 ou mais.

Materiais necessários: uma bola.

Objetivo do jogo: chegar ao final sem ser queimado pela bola.



Regras do jogo:

- 1- Os jogadores devem se sentar formando um círculo.
- 2- Inicia com uma pessoa do círculo passando a bola rapidamente para o colega do lado.
- 3- Um participante fica fora do círculo falando: “batata quente, quente, quente, quente ... , queimou!”
- 4- Quando o participante de fora gritar “queimou!”, quem estiver com a bola na mão sai do jogo.
- 5- Vence quem ficar por último.

Disponível em: <https://quindim.com.br/blog/jogos-e-brincadeiras-antigas/>. Acesso em 24/11/2024. Adaptado para fins didáticos.

ATIVIDADE 4

D102_P Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfossintáticos.

No texto acima, em “Materiais necessários”, a paroxítona em destaque sugere que

- A) os participantes da brincadeira também estão inclusos como materiais.
- B) é obrigatório o uso de um pano para a bola não queimar a mão dos participantes.
- C) para a brincadeira funcionar, é exigido o uso de algum(ns) elemento(s).
- D) é possível participar da brincadeira sem o uso do objeto.

ATIVIDADE 5

D102_P Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfossintáticos.

No trecho, “**Os jogadores devem se sentar formando um círculo.**”, a palavra “**círculo**” possui acento, formando uma proparoxítona. Caso fosse escrita sem o acento (“**circulo**”), ela teria o sentido de

- A) um objeto de formato arredondado.
- B) uma ação de circular algum objeto.
- C) um objeto usado para desenhar formas.
- D) uma figura geométrica com lados iguais.



ATIVIDADE 6

D003_E Produzir textos

SAEB - Produzir texto em língua portuguesa, de acordo com o gênero textual e o tema demandados

Escrita em grupo.

Imagine um jogo divertido!

Vamos criar juntos um jogo que toda a turma vai adorar brincar. Pode ser uma brincadeira ao ar livre ou dentro da sala de aula. Usem a imaginação e sejam criativos!

Instruções para a atividade**a) Planejem o jogo juntos**

Conversem e respondam às perguntas abaixo para criar o jogo da turma:

- Nome do jogo: Como ele será chamado?
- Número de jogadores: Quantas pessoas podem participar?
- Materiais necessários: O que será usado no jogo? (exemplo: bolas, cordas, papéis)
- Objetivo do jogo: O que os jogadores precisam fazer para ganhar?
- Regras: O que pode e o que não pode fazer durante o jogo?

**b) Escrevam o passo a passo**

Descrevam, em ordem, como o jogo funciona:

- Como o jogo começa?
- O que os jogadores devem fazer durante a brincadeira?
- O que acontece quando alguém ganha ou perde?

**c) Exemplo para inspirar**

- Nome do jogo: Pega-bola colorida
- Número de jogadores: 4 a 6
- Materiais necessários: Bolas de cores diferentes
- Objetivo do jogo: Pegar a bola da cor certa antes dos outros jogadores.
- Regras:
 - 1 - Espalhem as bolas pelo chão.
 - 2 - Uma pessoa diz uma cor em voz alta.
 - 3 - Todos correm para pegar a bola da cor indicada.
 - 4 - Quem pegar a bola errada sai da rodada.
 - 5 - Ganha quem ficar até o final com mais bolas certas!

d) Revisem o texto

Depois de escreverem, releiam para garantir que está tudo claro:

- O passo a passo está fácil de entender?
- As regras são simples e organizadas?
- O texto tem um título?

Agora é só brincar e se divertir! 😊



Leia o texto abaixo.



Disponível em: <https://www.xickos.com.br/brinquedos/jogos/diversos/jogo-cai-n-atilde-o-cai-estrela> Acesso em 13 dez. 2024

ATIVIDADE 7

D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).

De acordo com este texto,

- A) o objetivo do jogo é puxar as varetas sem deixar as bolinhas caírem.
- B) o objetivo do jogo é puxar as varetas para que as bolinhas caiam devagar.
- C) a diversão do jogo acontece somente ao final, quando um jogador ganha.
- D) as varetas devem ser empurradas para que as bolinhas caiam mais rápido.

Leia o texto abaixo.



Disponível em: https://www.mundoencantado.com/jogo-de-tabuleiro-certo-ou-errado-estrela.html?srsItd=AfmBOoqwqUMX2A7t5j_MoF1xcFnC3DqJ4H_rxu8t4r7YjNLMaP8DJB3h. Acesso em 13 dez. 2024

ATIVIDADE 8

D057_P Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.).

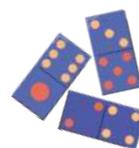
Entende-se deste texto que é um jogo

- A) indicado somente para crianças de 7 anos.
- B) sobre os países de origem dos alimentos.
- C) de perguntas e respostas em formato de tabuleiro.
- D) somente de perguntas e respostas sobre animais.

Leia o texto abaixo.

História do Dominó

“O dominó é um jogo de mesa que pode ser considerado como uma extensão dos dados. A teoria mais aceita é a de que ele teria surgido na China entre as datas 243 a 181 a.C., feito por um soldado chamado Hung Ming. [...]”



Objetivo do Jogo

Para jogar dominó, são necessárias 28 peças retangulares. Cada peça está dividida em dois espaços iguais, nos quais aparece um número de 0 a 6. As peças abrangem todas as combinações possíveis com esses números. Pode-se jogar com 2, 3 ou 4 jogadores, ou em duplas. O objetivo é fazer combinações iguais de números, conectando as peças até que um jogador fique sem nenhuma peça ou até que nenhum movimento seja possível.”

Disponível em: [https://www.westwing.com.br/guiar/dominio/#:-:text=A%20Origem%20do%20Domin%C3%B3&text=Por%C3%A9m%2C%20a%20teoria%20mais%20aceita,quando%20estes%20C3%BAltimos%20s%C3%A3o%20lan%C3%A7ados](https://www.westwing.com.br/guiar/dominio/#:-:text=A%20Origem%20do%20Domin%C3%B3&text=Por%C3%A9m%2C%20a%20teoria%20mais%20aceita,quando%20estes%20C3%BAltimos%20s%C3%A3o%20lan%C3%A7ados.). Acesso em 13 dez. 2024. Adaptado para fins didáticos

ATIVIDADE 9

D102_P Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.

No texto acima, a palavra Dominó possui um acento gráfico, formando uma oxítone. Por isso, a palavra tem o sentido de

- A) uma peça curinga específica do jogo.
- B) uma ação de controlar ou dominar algo.
- C) o nome de um jogo de mesa.
- D) não seria uma palavra do português.

Leia o texto abaixo.

Regras do Jogo de Bolinha de Gude

1. Desenhe no chão um círculo com cerca de 1 metro de diâmetro.
2. Cada jogador deve pôr uma quantidade combinada de bolinhas dentro do círculo. Por exemplo, cada um pode colocar 3 bolinhas.
3. Para vencer, é preciso ter uma boa mira e uma estratégia sábia. Mire bem e calcule a força para atingir as bolinhas do adversário sem que a sua saia do círculo.
4. Se a bolinha acertar outra e ela sair do círculo, o jogador fica com essa bolinha. Caso a sua bolinha saia também, ela volta para o círculo e a jogada será anulada.
5. O jogo termina quando todas as bolinhas forem retiradas do círculo.
6. Ganha quem tiver mais bolinhas ao final.

Pegue suas bolinhas de gude e chame seus amigos, porque o jogo já vai começar!!

Disponível em : <https://www4.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/pesquisa-de-brinquedo-e-brincadeira.pdf>. Acesso em 12 dez. 2024. Adaptado para fins didáticos.



ATIVIDADE 10

D102_P Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.

No trecho “Para vencer, é preciso ter uma boa mira e uma estratégia sábia”, as duas paroxítonas presentes têm sentido de

- A) planejar de modo inteligente e cuidadoso para alcançar um objetivo.
- B) não esperar o movimento do adversário para fazer a jogada.
- C) continuar com a mesma decisão ao longo de todo o jogo.
- D) ser influenciado por pressões externas, demonstrando nervosismo no jogo.





Gabarito

GABARITO QUESTÕES ABERTAS

PÁGINA 17

1- O que o texto ensina a fazer?

R: Ensina como brincar de "Batata Quente", explica as regras e o funcionamento do jogo.

2. Como os participantes devem se posicionar para iniciar o jogo?

R: Os participantes devem sentar-se no chão, formando um círculo.

3. O que acontece com o jogador que estiver com a batata na mão quando a música parar?

R: O jogador que estiver com a batata na mão será eliminado.

4. Por que é importante seguir o ritmo da música durante a brincadeira?

R: Porque o ritmo da música determina a velocidade com que a batata deve ser passada, tornando o jogo mais divertido e desafiador.

5. O que você acha que acontece se alguém não seguir as regras descritas no texto?

R: O jogo pode ficar confuso, e o jogador que não seguir as regras pode ser eliminado.

6. Qual é o objetivo principal da brincadeira?

R: O objetivo é se divertir e eliminar os jogadores até restar apenas um vencedor.

PÁGINA 20

1- Quais são as palavras destacadas no texto?

R: Deixar que os estudante realizem a leitura das palavras destacadas

2- O que elas tem em comum?

R: Todas as palavras são acentuadas

ATIVIDADES

ATIVIDADE 01: B

ATIVIDADE 02: C

ATIVIDADE 03: B

ATIVIDADE 04: C

ATIVIDADE 05: B

ATIVIDADE 06: --

ATIVIDADE 07: A

ATIVIDADE 08: C

ATIVIDADE 09: C

ATIVIDADE 10: A

ATIVIDADE 06: Espera-se que o(a) estudante crie, em equipe, um jogo e elabore um texto instrucional seguindo as orientações da proposta textual.

Referências

Material Estruturado:

Professora Suzana (Educação Itirapua). **Apppublico** - Disponível em: https://apppublico.com.br/educacao_itirapua/pdf/20211014130755_SUZANA%2032%20-%202A.pdf. Acesso em: 21 de dez. de 2024.

Acessaber. **Gênero textual instrucional:** a receita. Disponível em: <https://acessaber.com.br/atividades/atividade-de-interpretacao-de-texto-receita-5o-ano/>. Acesso em: 21 de dez. de 2024.

PECHI, Daniele. **Jogos de tabuleiro por todos os lados.** Nova Escola. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/120/jogos-de-tabuleiro-por-todos-os-lados>. Acesso em 23 de dez. de 2024.

MUNIZ, Carla. **Regras de acentuação gráfica.** Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/regras-de-acentuacao/>. Acesso em: 21 de dez. de 2024.

Tudo Sala de Aula. **Atividade de Língua Portuguesa.** Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1zG9cyphTmFkMV6sK2R8To9XD82Lf02uA/view>. Acesso em: 21 de dez. de 2024.

Currículo SEDU. **Orientações Curriculares.** Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/>. Acesso em 21 de dez. de 2024.

Conjunto de Questões:

DIANA, Daniela. **Acentuação Gráfica.** Toda Matéria. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/acentuacao-grafica/>. Acesso em: 02 dez. 2024.

MATOS, Maria João. **Homógrafos imperfeitos ou parónimos:** fábrica/fabrica, pôde/pode. Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/homografos-imperfeitos-ou-paronimos-fabricafabrica-podepode/27593#>. Acesso em: 17 dez. 2024.

