

Rotinas Pedagógicas Escolares

Língua Portuguesa



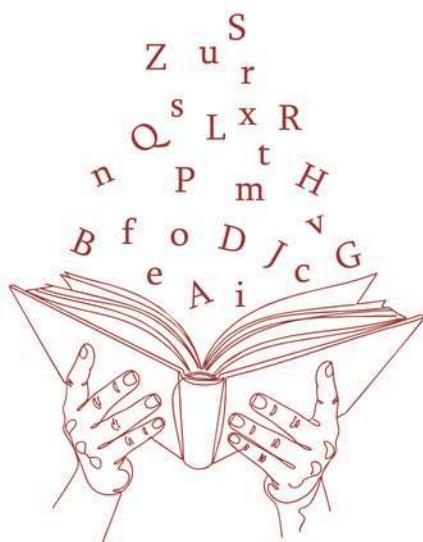
GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

2026

SEDU

5º
Ano

Primeiro
Trimestre



RUTH
ROCHA



Gerência de Currículo
da Educação Básica

“Toda criança do mundo
Deve ser bem protegida
Contra os rigores do tempo
Contra os rigores da vida.

Criança tem que ter nome
Criança tem que ter lar
Ter saúde e não ter fome
Ter segurança e estudar”.



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria da Educação

Governador

JOSÉ RENATO CASAGRANDE

Secretário de Estado da Educação

VITOR AMORIM DE ANGELO

Subsecretaria da Educação Básica e Profissional

ANDRÉA GUZZO PEREIRA

Gerente de Currículo da Educação Básica

ALEIDE CRISTINA DE CAMARGO

Subgerente de Desenvolvimento Curricular da Educação Básica

MARCOS VALÉRIO GUIMARÃES

Subgerente de Educação Ambiental

ALDETE MARIA XAVIER

2026

Coordenador-geral das Rotinas Pedagógicas Escolares
MARCOS VALÉRIO GUIMARÃES

Coordenadores do componente curricular
DANILO FERNANDES SAMPAIO DE SOUZA
FERNANDA MAIA LYRIO
MARIA EDUARDA SCARPAT VALENTIM
MARIANA DE CASTRO ATALLAH

Validadoras das Rotinas Pedagógicas Escolares
MONALISA DI PAULA SILVA DE ALBUQUERQUE
NALINI BRUM LIMA FERNANDES
VIVIANY DE PAULA GAMBARINI
ALANA RUBIA STEIN ROCHA

Professores bolsistas responsáveis pela elaboração das Rotinas Pedagógicas Escolares

5º ano EF

SANDRA MARÇAL DIAS TEBALDI
ANA PAULA NOVAES DA SILVA

9º ano EF

LETÍCIA XAVIER DE OLIVEIRA PINTOR
LETÍCIA LIMA DA SILVA NOGUEIRA
RAFAEL MASSENA

6º ano EF

RAIANE ROBERTA REINELL
ELIEL DOS ANJOS DOS SANTOS

1ª série EM

FABIENE ARRUDA DOS SANTOS NASCIMENTO
KEYNNY LINA DALA BERNARDINA DE PAULA
SABRINA WANZELER

7º ano EF

RAQUEL LYRA SILVA
LETICIA PINHEIRO DE OLIVEIRA
VINÍCIUS DELFINO SILVA

2ª série EM

ROSIANE PEREIRA GONÇALVES BOINA
DANIELA REBELLO PEREIRA SYLVESTRE
ELAINE MEIRELES EVANGELISTA

8º ano EF

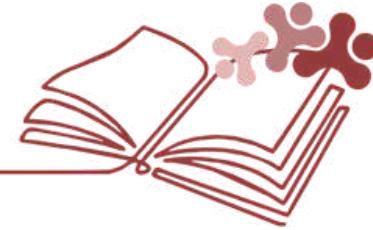
ROBERTO CARLOS TETZNER ZUMACKE
MAGDA SIMONE TIRADENTES

3ª série EM

MAIARA AURELINO INOCÊNCIO
ANNIE CAROLYNNE SOARES MENDES



SUMÁRIO

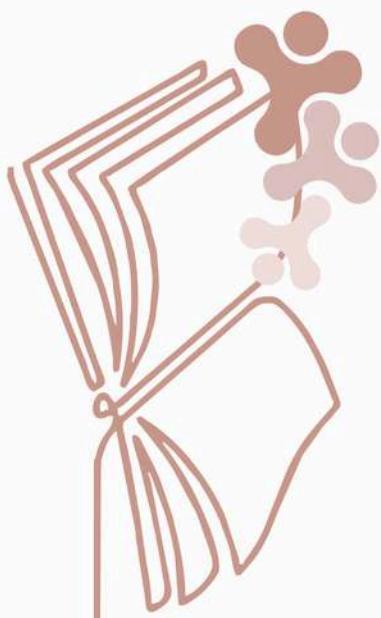


CAPÍTULO 1

<u>Verbete de Dicionário</u>	07
<u>Relações de fonema-grafema regulares e irregulares e com h inicial</u>	10
<u>ATIVIDADES</u>	13
<u>Polissemia</u>	19
<u>Anedota, piada e cartuns</u>	20
<u>ATIVIDADES</u>	24

CAPÍTULO 2

<u>Texto Instrucional de regra de jogo</u>	31
<u>Acentuação: palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas</u>	33
<u>ATIVIDADES</u>	36



Rotinas Pedagógicas Escolares

Língua Portuguesa



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

SEDU 2026

CAPÍTULO 1

- Verbete de Dicionário;
- Relações de fonema-grafema regulares e irregulares e com h inicial;
- Anedota, piada e cartuns;
- Polissemia.



Gestão de Currículo
da Educação Básica



RUTH
ROCHA

“Toda criança do mundo
Deve ser bem protegida
Contra os rigores do tempo
Contra os rigores da vida.

Criança tem que ter nome
Criança tem que ter lar
Ter saúde e não ter fome
Ter segurança e estudar”.

Contextualização



Olá, estudantes!

Neste **primeiro capítulo**, vocês vão explorar diferentes tipos de textos e recursos da língua que ajudam a entender melhor como as palavras funcionam e como elas criam sentido nos textos. O estudo está dividido em três partes: o **verbete de dicionário**, as **relações entre sons e letras**, e os **textos de humor**, como piadas, anedotas e cartuns. Tudo isso será trabalhado junto com o estudo da **polissemia** – ou seja, como uma mesma palavra pode ter diferentes significados dependendo do contexto.

Na primeira parte, vocês vão conhecer o verbete de dicionário. Aqui, vocês vão aprender a localizar informações, entender para que esse tipo de texto serve e perceber como ele é organizado. Isso os ajudará a se tornarem mais independentes na leitura, usando o dicionário como uma ferramenta para aprender novas palavras.

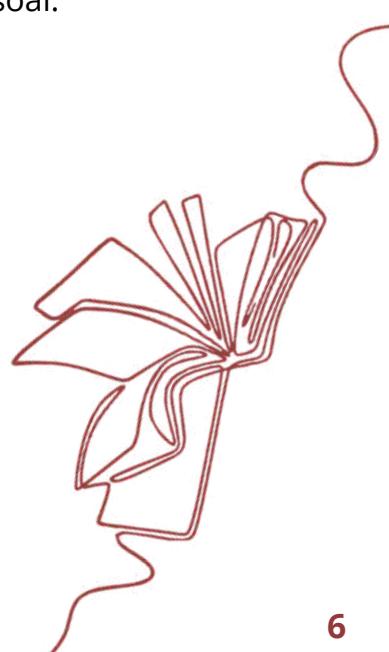
Na segunda parte, vamos estudar as relações entre fonema e grafema, incluindo casos regulares, irregulares e o uso do "h" no início das palavras. Essa parte ajuda a perceber como os sons se relacionam com a escrita, fortalecendo a ortografia e a escrita correta das palavras.

Na terceira parte, vocês vão se divertir e refletir com anedotas, piadas e cartuns. Aqui, o objetivo é aprender a ler criticamente, perceber o humor, a ironia, identificar a estrutura da narrativa e seus conflitos. Você vai perceber como cada tipo de texto tem uma função diferente e ainda aproveitar a leitura de forma prazerosa.

Por fim, vamos estudar a polissemia, entendendo como uma mesma palavra pode ter significados diferentes dependendo do contexto. Isso ajuda a desenvolver a capacidade de inferir o sentido das palavras e a aumentar o vocabulário.

Neste capítulo, vocês vão praticar a leitura, a escrita e a reflexão sobre a língua, valorizando tanto a forma correta das palavras quanto a criatividade e a expressão pessoal.

Desejamos a Todos(as) um excelente estudo!!



APRESENTAÇÃO DO TEMA



VERBETE DE DICIONÁRIO

Verbete é um texto escrito, de caráter informativo, destinado à consulta e explicação de um conceito segundo padrões descritivos, aparecendo, geralmente, em dicionários ou enciclopédias.

a.le.grí.a

sf. 1 Estado de satisfação, prazer.
2 Contentamento, diversão.
3 Situação feliz, bom-humor.



Faça a leitura do texto ao lado e reflita:

1. A tirinha apresenta um elemento de humor. O que torna a situação engraçada na história?
2. Na sua opinião, o menino sabia o que era um dicionário antes da conversa com a mãe? Justifique sua resposta com base na tirinha.
3. Você já precisou usar um dicionário impresso ou digital? Como foi essa experiência?
4. Hoje em dia, o dicionário também é online. Mesmo assim, você acha importante aprender a usar o dicionário de papel? Por quê?

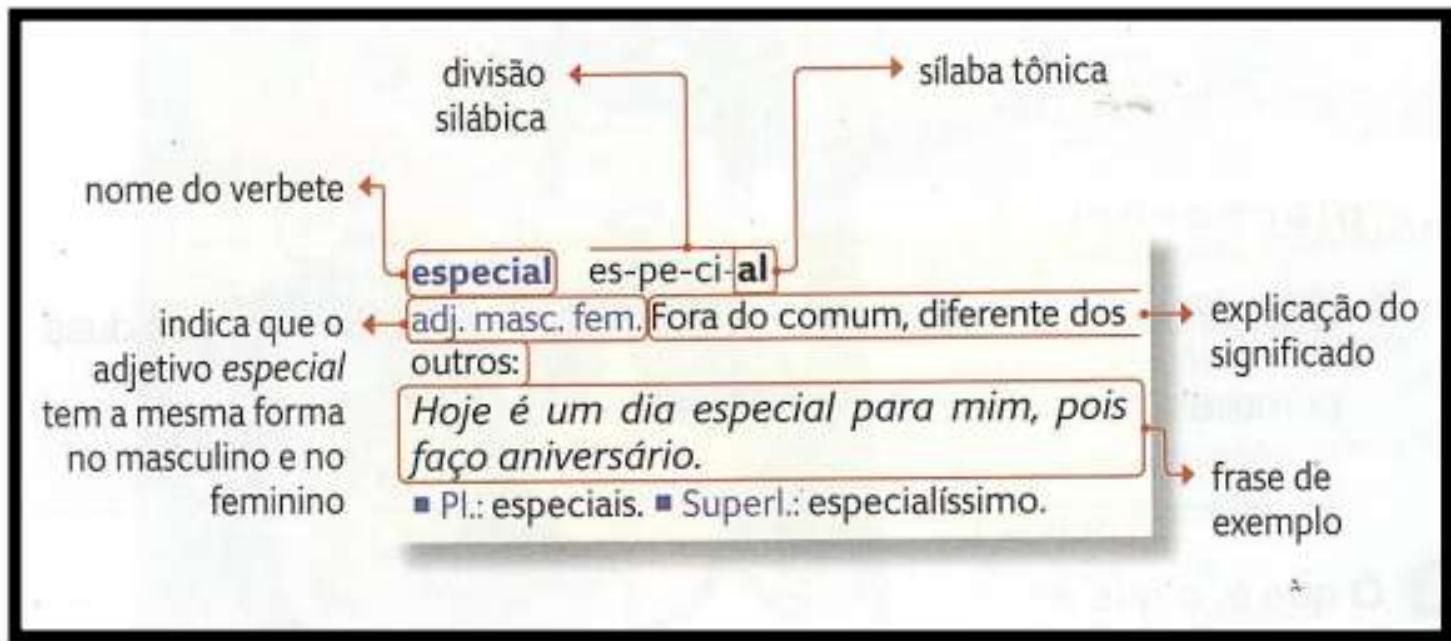


Quando você estiver escrevendo uma palavra e não souber se está certa, ou quando não entender o que uma palavra significa, é importante procurar no **dicionário**. Ele vai te ajudar a descobrir a forma correta de escrever e o significado da palavra.



Verbetes de dicionário

O dicionário explica o significado das palavras, que estão organizadas em ordem alfabética. Cada palavra é chamada de "verbete" e traz informações como o que ela significa, exemplos, classe gramatical (substantivo, verbo, adjetivo), divisão das sílabas, plural, pronúncia e outras informações importantes. Veja um exemplo:



As abreviaturas nos verbetes do dicionário ajudam a economizar espaço e indicam informações importantes, como a origem da palavra e sua classe gramatical. Como o dicionário oferece muitas informações de forma compacta, essas abreviações são úteis para fornecer dados de maneira rápida. Normalmente, nas primeiras páginas do dicionário, há uma lista explicando o que cada abreviação significa.

Preste atenção no verbete acima e observe as palavras abreviadas. Veja a seguir o que elas significam:

adj.: adjetivo

pl.: plural

f.: feminino

m.: masculino

superl.: superlativo



Nos dicionários, para facilitar a busca de um verbete, há palavras no topo de cada página. No exemplo abaixo, a palavra à esquerda mostra o primeiro verbete da página, e a palavra à direita, o último. Sabendo a ordem alfabética, você pode verificar se a palavra que procura está entre essas duas referências. Isso ajuda a localizar rapidamente o verbete desejado.



facial

306

falhar

F

fa.ci.al *adj 2 gên* Concernente à face.

fa.ci.il *adj 2 gên* 1. Que se faz sem dificuldade; 2. simples, claro, natural; 3. dócil, brando; 4. ingênuo, complacente; *adv* 5. facilmente, com facilidade. *Pl* do *adj* **fáceis**. *Antôn* **difícil**.

fa.ci.li.da.de *sf* 1. Qualidade do que é fácil; 2. destreza, prontidão em fazer alguma coisa; 3. complacência; 4. leviandade; *sf pl* 5. descendência; 6. meios cômodos de se conseguir alguma coisa. *Antôn* **dificuldade**.

fa.ci.li.tar *vtd* 1. Tornar fácil ou mais fácil; *vi* 2. relaxar, descuidar-se. *Antôn* **dificultar**.

fa.ci.no.ra *sm* Criminoso, celerado.

fa.cí.mi.le *sm* Reprodução de um escrito, de uma assinatura, de uma pintura, de um desenho, etc. *Pl* fac-símiles.

fa.ti.vel *adj 2 gên* Que se pode fazer.

fa.cul.da.de *sf* 1. Poder de efetuar, de fazer; 2. autoridade para decidir; 3. escola superior.

fa.cul.tar *vtd* 1. Conceder, permitir; 2. facilitar; 3. prestar; oferecer.

fa.cul.ta.ti.vo *adj* 1. Que faculta; 2. que permite que se faça ou não; 3. arbitrário; *sm* 4. médico.

fa.da *sf* 1. Ser fantástico a que se atribui poder sobrenatural; 2. *fig* mulher formosa.

fa.dar *vtd* 1. Predestinar; 2. conceder (dons excepcionais); 3. favorecer; 4. regular, determinar o destino de.

fa.di.ga *sf* Cansaço, estafa.

fa.do *sm* 1. Destino, sorte; 2. canção típica de Portugal.

fa.go.te *sm* *Mús* Instrumento de sopro, espécie de clarineta de som grave.

fa.go.tis.ta *s 2 gên* Pessoa que toca fagote.

fa.guei.ro *adj* 1. Que afaga; 2. meigo, suave, carinhoso; 3. agradável.

fa.gu.lha *sf* 1. Faísca que se desprende da matéria em combustão; 2. centelha.

fa.an.ca *sf* Louça de massa argilosa, vidrada ou esmaltada.

fa.na *sf* Trabalho, lida, azáfama.

fa.são *sm* Galináceo de bela plumagem e carne saborosa. *Fem* **faisoa** e **faisã**. *Pl* **faisões** e **faisães**.

fa.is.ca *sf* Centelha, chispa, fagulha.

fa.is.car *vi* 1. Lançar faíscas; cintilar; *vtd* 2. emitir faíscas, clarão, brilho; 3. *fig* dardejar. Conjugua-se como **trancar**.

fai.xa *sf* 1. Tira de tecido ou couro; banda; 2. porção de terra estreita e longa; 3. cada uma das músicas gravadas em disco.

fa.la *sf* 1. Faculdade de exprimir o pensamento pela palavra; 2. ação de falar; 3. voz, palavra, elocução; 4. parte do diálogo dita por um dos interlocutores.

fa.lá.cia *sf* 1. Qualidade de falaz; 2. engano, logro; 3. *fam* falatório.

fa.la.ci.o.so (ô) *adj* 1. Que tem falácia; 2. palrador. *Pl* **falaciosos** (ô).

fa.lan.ge *sf* 1. Corpo de infantaria, na antiga milícia grega; 2. *Anat* cada um dos ossos que formam os dedos das mãos e dos pés; 3. *fig* multidão.

fa.lar *vtd* 1. Exprimir o pensamento por meio de palavras; 2. exprimir-se em; 3. conversar acerca de; 4. explicar; 5. combinar; *vi* 6. articular palavras; 7. ter o dom da palavra; 8. conversar; *vti* 9. discursar.

fa.la.tó.rio *sm* 1. Ruído de muitas vozes simultâneas; 2. murmuração; maledicência; 3. locutório, parlatório.

fa.cão *sm* *epiceno* Nome comum a várias aves de rapina, diurnas, da família dos falconídeos.

fa.ca.tru.a *sf* 1. Logro, engano, ardil, fraude; 2. artifício para lograr.

fa.le.cer *vi* 1. Morrer, expirar; 2. escassear, faltar; *vti* 3. ser insuficiente; falhar.

fa.le.ci.do *adj* 1. Morto; 2. que carece de alguma coisa; *sm* 3. o que morreu.

fa.le.ci.men.to *sm* 1. Ato de falecer; morte; 2. míngua; 3. incapacidade.

fa.lênci.a *sf* Ação ou efeito de falir; quebra; 2. omissão; 3. carência.

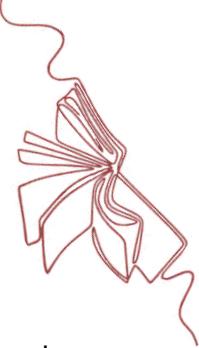
fa.lé.sia *sf* Rocha alta e íngreme à beira-mar.

fa.lha *sf* 1. Fenda, lasca; 2. falta; defeito físico ou moral; 3. lacuna; 4. mania.

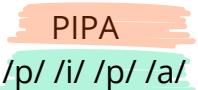
fa.lhar *vi* 1. Não suceder como se esperava; malograr-se; *vti* 2. não acudir a tempo; faltar.

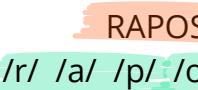


Relações entre fonemas e grafemas



Na língua portuguesa, a relação entre fonemas (sons) e grafemas (letras) pode ser regular ou irregular. Em palavras regulares, a escrita segue um padrão previsível de como devem ser grafadas. Já em palavras irregulares, o som (fonema) ouvido não corresponde à letra (grafema) que esperaríamos.

Relação regular: 

Relação irregular: 

Observe que, na palavra “raposa”, há uma relação irregular entre fonema (som) e grafema (letra), pois é escrita com s, mas representa o som de /z/.

Quando há uma relação irregular entre fonema e grafema, o verbete do dicionário traz a escrita fonética para indicar a pronúncia correta. Observe o verbete abaixo:

conexão /ks/ [pl.: -ões] *s.f.* **1** ligação, junção **2** relação lógica, coerência **3** peça que liga tubulações.

Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2008 (Adaptado)

Na palavra “conexão”, a letra **x** corresponde ao fonema **/ks/**, ou seja, o grafema **x** possui o som de **/ks/**. Independentemente da acepção, a pronúncia se mantém. Observe os exemplos apresentados abaixo:

1. Ligação, junção:

A conexão entre as duas ruas nos ajuda a chegar mais rápido.

2. Relação lógica, coerência:

Ela mostrou a conexão entre estudar bastante e tirar boas notas.

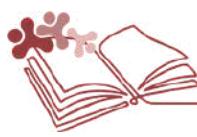
3. Peça que liga tubulações:

O encanador consertou a conexão da torneira que estava vazando água.

Acepção refere-se a cada um dos significados atribuídos a uma palavra. No verbete, as acepções são organizadas por números.



Agora você sabe como usar um dicionário sempre que precisar!



As palavras que falamos se transformam em palavras escritas. Para escrever bem, precisamos conhecer algumas "regras mágicas" que nos ajudam a conectar os sons que ouvimos (os fonemas) às letras que usamos (os grafemas). Essas regras são como um mapa que nos guia para escrever as palavras de maneira correta. Mas, às vezes, algumas palavras têm caminhos diferentes, mais desafiadores, porque não seguem essas regras certinhas. Vamos descobrir como dominar tudo isso e escrever cada vez melhor!

O que são as regras regulares de escrita?

As regras regulares são aquelas que nos ajudam a escrever palavras de forma previsível.

Por exemplo:

O som /b/ quase sempre é representado pela letra 'b', como em **bola** e **banana**.

O som /f/ é representado pela letra 'f', como em **foca** e **futebol**.

Simples, não é? Essas regras nos ajudam com muitas palavras!



E as palavras que quebram as regras?

Na palavra **chave**, onde o som /x/ é escrito com **ch**. Essas palavras são chamadas de irregulares porque não seguem as regras mais previsíveis. Precisamos entendê-las, a partir da prática e atenção!

Leia as manchetes a seguir:

Palavras com
h inicial

H

Helicóptero da Nasa voa em Marte pela primeira vez.

h

Olímpiada de **História** do Brasil recebe inscrições até sexta-feira.

No esqueleto **humano**, o número de ossos diminui com a idade.

- A letra **h** representa algum som nessas palavras quando pronunciadas em voz alta?
- Nessas palavras, as letras que aparecem após a letra **h** são vogais ou consoantes?



Na língua portuguesa, a letra **h**, em início de palavras, não representa um som. Além disso, ela sempre aparece antes de uma vogal.

Não existe uma regra fixa para as palavras que iniciam com a letra **h**. Se houver dúvidas quanto à escrita, deve-se consultar um dicionário.



Leia o poema de Pedro Bandeira :



MALUQUICES DO H

O H é letra incrível,
muda tudo de repente.
Onde ele se intromete,
tudo fica diferente...
Se você vem para cá,
Vamos juntos tomar chá.
Se o sono aparece,
tem um sonho e adormece.
[...]

Se da bolha ele escapar,
Uma bola vai virar.
Se o bicho perde o H,
com um bico vai ficar.
[...]

H é letra incrível,
muda tudo de repente.
Onde ele se intromete,
tudo fica diferente...



Imagens geradas por Bing em 05/12/2024

BANDEIRA, Pedro. **Mais respeito, eu sou criança!** São Paulo,
Moderna: 1994

A letra **h** é uma letra do alfabeto português, mas que, sozinha, não tem som. Ela pode ser usada no início, no meio ou no final das palavras, mas sempre em combinações ou como marca gráfica.

Observe as palavras: **hoje, helicóptero e Hugo.**

Nas palavras apresentadas, o h ocupa a posição inicial, e, desta forma, ele não produz som. Qual o som pronunciado nessas palavras?

Observe as palavras: **bicho, sonho e bolha.**

Nessas palavras, a letra h apresenta a produção de som adequado. Se ela for retirada da palavra "bicho", ficará "bico"; da palavra "sonho", ficará "sono"; e da palavra "bolha", ficará "bola".

Você consegue pensar em outras palavras que começam com "h"? E em palavras que possuem o "h" no meio da sílaba, formando dígrafos, como em "ch", "lh" e "nh"?

Atividades



Leia o texto a seguir e responda às questões 1 e 2.



O Pequeno Príncipe Preto para pequenos

1 Em um pequeno planeta mora um menino preto. Preto feito a noite. O Pequeno Príncipe Preto é da cor de terra molhada, cor de chocolate. Cor de café quentinho. Ele gosta muito da sua cor, do seu cabelo, do seu nariz. Do seu sorriso de menino afetuoso, risonho e feliz.

5 Morando com o Pequeno, tem uma árvore Baobá. É com ela que nosso menino aprendeu intensamente a amar. O Pequeno Príncipe Preto pega as sementes da Baobá e leva para plantar em outros planetas. [...]

10 O menino viu uma pipa que voava feito bailarina, [...] segurou a linha e voou bem alto, sem esquecer as sementes que tinha. Foi para longe e chegou no planeta Terra. Depois de muito tempo passear, se deparou com uma calorosa Raposa. A Raposa deu um conselho que vale mais que ouro: Príncipe Preto, a palavra AFETO vem de afetar o outro. AFETO é tudo aquilo que a gente sente de carinho. Agora vai e segue seu longo caminho. [...]

15 De repente (o Pequeno) viu muitas crianças indo para a escola. Na escola as crianças não corriam. Elas só se chamavam de nomes que davam tristeza. E o menino só queria abraços e ouvir coisas de muita beleza. Era muita briga, todos viviam em guerra. Que planeta mais estranho esse tal de Planeta Terra.

Então o Príncipe Preto gritou UBUNTU. Todos ficaram em silêncio e não se ouvia nenhum zum-zum-zum. UBUNTU significa estar junto, colado. Ficar sozinho não está com nada, melhor é estar acompanhado.

20 Aquele lugar ficou tranquilo e todas as crianças prestaram atenção. Juntos somos mais fortes, coração com coração [...].

Extraído do livro *O Pequeno Príncipe Preto para Pequenos*, de Rodrigo França. Ed. Nova Fronteira, 2020. Adaptado para fins didáticos.





ATIVIDADE 1

D021_P - Localizar informações explícitas em um texto.

De acordo com o texto, com quem o Pequeno Príncipe Preto aprendeu intensamente a amar? Explique como essa relação contribuiu para o seu aprendizado sobre o amor.



ATIVIDADE 2

D021_P - Localizar informações explícitas em um texto.

Segundo o texto, AFETO é

- A) tudo aquilo que a gente sente de carinho.
- B) chamar os colegas de nomes que dão tristeza.
- C) correr com as crianças na escola.
- D) ficar junto e colado.

Leia o texto abaixo.



Verbo Atualizado

Verbo Original

afeto

afeto1 (a.fe.to)

sm.

1. Sentimento de carinho, de ternura por algo ou alguém [+ a, para (com), por: afeto a/para (com)/por animais]

2. O objeto desse sentimento: Não tinha filhos, o sobrinho era seu afeto.

Afeto é necessário!



Disponível em: <<https://aulete.com.br/afeto>>. Acesso em: 20/11/2024

ATIVIDADE 3

D016_P- Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros textuais

O texto serve para

- A) divertir.
- B) informar.
- C) ilustrar.
- D) alertar.



Leia o texto a seguir e responda às questões 04 e 05.

FICHA TÉCNICA



Nome Popular: Raposa-do-Campo

Nome Científico: *Lycalopex vetulus*

Características:

- Pelagem de coloração amarronzada, com tons avermelhados;
- Marcas pretas nas orelhas e na ponta da cauda;
- Corpo é esguio e adaptado para a agilidade;
- Pernas longas e orelhas pontiagudas.

Medidas:

Peso: Aproximadamente 3,5 a 4,5 kg.

Altura: Cerca de 40 cm (na **CERNELHA**).

Comprimento: Entre 60 e 80 cm, incluindo a cauda.

Habitat: encontrada em bordas de florestas e áreas rurais.

Alimentação: Onívora, alimenta-se de pequenos mamíferos, aves, insetos, frutas e raízes.

Distribuição Geográfica: encontrada principalmente no Cerrado brasileiro.

Reprodução: A gestação dura aproximadamente 53 dias com uma ninhada, de dois a cinco filhotes. A mãe cuida dos jovens nas primeiras semanas de vida.

Curiosidades: É um animal solitário e de hábitos noturnos.

Disponível em <https://tudoraposa.com.br/especies/lycalopex/raposa-do-campo/> e <https://gestoranimal.com.br/tag/raposa-do-campo/>. Acesso em 10/11/2024.

ATIVIDADE 4

D021_P - Localizar informações explícitas em um texto.

De acordo com o texto acima, *Lycalopex vetulus* é

- A) uma curiosidade sobre a raposa-do-campo.
- B) o nome popular da raposa-do-campo.
- C) o nome científico da raposa-do-campo.
- D) o habitat da raposa-do-campo.

ATIVIDADE 5

D016_P- Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros textuais.

Justifique para que serve o gênero textual acima:



Leia o texto abaixo e responda à questão 6.



Dieta e nutrição da raposa-do-campo

A raposa-do-campo é onívora, utilizando cupins como base de sua alimentação, além de besouros, gafanhotos e, conforme a disponibilidade no ambiente e a estação, frutos silvestres e exóticos, pequenos mamíferos, lagartos, cobras, anuros e aves. Os cupins do gênero *Syntermes* são sua principal fonte de alimento.



Disponível em <https://animalia.bio/pt/hoary-fox>, acesso em 19/11/2024. Adaptado para fins didáticos.

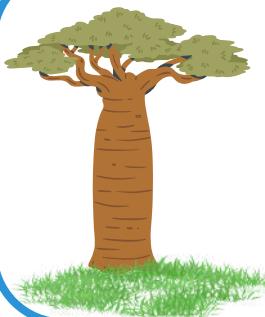
ATIVIDADE 6

D021_P – Localizar informações explícitas em um texto.

De acordo com o texto, além de cupins, a raposa-do-campo se alimenta de

- A) grandes mamíferos.
- B) raízes de plantas.
- C) lagartos e cobras.
- D) pequenos morcegos.

Leia o texto abaixo.



baobá

Significado de Baobá

substantivo masculino - Árvore africana, hoje cultivada em outras regiões de clima ameno. O baobá vive muitos anos. Raramente cresce além de 18m, mas seu tronco pode alcançar de 9 a 15m de diâmetro. Poucas árvores têm um tronco tão grosso.

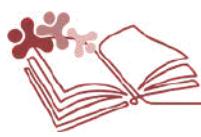
Disponível em <https://www.dicio.com.br/baoba/>. Acesso em 13/11/2024. Adaptado para fins didáticos.

ATIVIDADE 7

D016_P- Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros textuais.

A finalidade deste texto é

- A) explicar como plantar e cuidar de um baobá.
- B) ensinar curiosidades sobre a árvore baobá.
- C) contar uma história sobre o baobá.
- D) apresentar o significado da palavra "baobá".



Leia o texto abaixo e responda às questões 08 e 09.

Maluquices do H

Pedro Bandeira

O H é letra incrível,
muda tudo de repente.
Onde ele se intromete,
tudo fica diferente...
Se você vem para cá,
Vamos juntos tomar chá.
Se o sono aparece,
tem um sonho e adormece.
Se sai galo do poleiro,
pousa no galho ligeiro.
Se a velha quiser ler,
vai a vela acender.
Se na fila está a avó,
vira filha, veja só.
Se da bolha ele escapar,
Uma bola vai virar.
Se o bicho perde o H,
com um bico vai ficar.
Hoje com H se fala,
sem H é uma falha.
Hora escrita sem H,
ora bolas vai ficar.
H é letra incrível,
muda tudo de repente.
Onde ele se intromete,
tudo fica diferente...



ATIVIDADE 8

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

No texto, no trecho “Se a velha quiser ler, / vai a vela acender.”, a palavra **vela** foi usada para

- A) indicar a mesma ideia de “velha”, apenas com outra grafia.
- B) mostrar que a troca de uma letra muda o sentido, transformando uma pessoa em um objeto que ilumina.
- C) representar que o “H” tem som forte no início das palavras.
- D) reforçar que “velha” e “vela” são sinônimos, usados no mesmo contexto.

BANDEIRA, Pedro. *Mais respeito, eu sou criança!* São Paulo, Moderna: 1994

ATIVIDADE 9

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

No texto, no trecho “Se na fila está a avó, / vira filha, veja só.”, a palavra **filha** foi usada para

- A) mostrar que “fila” e “filha” são palavras iguais, com a mesma pronúncia.
- B) representar apenas uma troca de grafia, sem alteração de sentido.
- C) demonstrar que o acréscimo do “H” pode transformar fila em outra palavra diferente.
- D) destacar que “filha” é sinônimo de “avó”.



ATIVIDADE 10

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

Usando o dicionário e refletindo sobre a língua

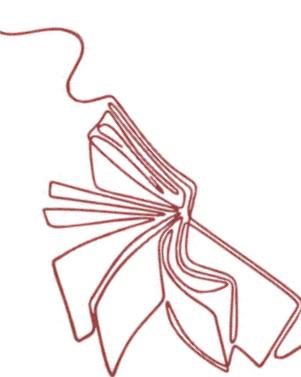
a. Você sabe o que significa a palavra CERNELHA? Pesquise o significado dessa palavra no dicionário e volte à ficha técnica para entender melhor as medidas da raposa-do-campo.

b. Circule, no quadro abaixo, as palavras que começam com a letra C e têm som de /s/. Pinte as palavras que começam com a letra C e têm som de /k/.

CERNELHA	CERRADO	CARACTERÍSTICAS	CINCO
CURIOSIDADES	COLORAÇÃO	CAUDA	CIENTÍFICO



POLISSEMIA



Leia as frases a seguir:

Gosto muito de livros de terror, principalmente pela **atmosfera** de suspense, que me envolve completamente na história.

A **atmosfera** terrestre tem muitas funções, entre elas, a de equilibrar a temperatura do planeta e proteger os seres vivos dos raios ultravioleta nocivos.

atmosfera (at.mos.fe.ra) sf. 1. Camada de gases que envolve um astro; 2. camada de ar que envolve a Terra; 3. fig. um ambiente ou situação como são percebidos e pela sensação que causam, clima.

Saraiva Jovem: dicionário da língua portuguesa ilustrado. São Paulo: Saraiva, 2010. p. 91.

De acordo com esse verbete, a palavra "atmosfera" possui três sentidos. Na primeira frase, ela tem o sentido 3 (ambiente ou situação como são percebidos e pela sensação que causam, o mesmo que clima); na segunda frase, ela foi empregada com o sentido 1 (camada de gases que envolve um astro).



A maioria das palavras tem mais de um sentido (ou acepção). Essa característica é chamada de **polissemia**.

Quando uma palavra tem mais de um sentido, dizemos que ela é **polissêmica**.

1. Imagine que você está lendo um livro e encontra a palavra **manga**. Como você saberia se a autora está falando sobre a fruta ou sobre a parte de uma camisa?

2. Pensem em uma conversa em que alguém diz: 'A **manga** da camisa está com uma mancha de **manga**'. O que essa frase pode significar, considerando que 'manga' pode ter mais de um significado?

A palavra 'manga' é um excelente exemplo de polissemia no português, possuindo significados tanto relacionados à fruta quanto à parte de uma peça de vestuário. Curiosamente, o termo 'manga' para a fruta vem do árabe 'manga', enquanto o sentido de 'manga' para designar a parte da roupa vem do latim 'manica', que significa 'manga'. Essa dualidade de significado não é exclusiva do português e pode ser encontrada em muitas outras línguas ao redor do mundo.



Manga - peça de roupa



Manga - fruta

Entender o significado de palavras que têm mais de um sentido é muito importante para ler bem e se comunicar melhor com as pessoas no dia a dia!



Gêneros textuais: Piada/anedota e cartuns

Quem aqui gosta de rir? Já repararam como uma boa piada ou um cartum pode nos fazer dar risada, mas, às vezes, precisamos pensar um pouquinho para entender o que eles realmente querem dizer?

Vamos aprender a explorar textos que fazem parte do nosso dia a dia, como **piadas e cartuns**. Eles não só nos divertem, mas também nos ensinam sobre como as palavras, as imagens e os contextos são usados para passar uma mensagem. Vocês sabiam que, para entender esses textos, precisamos estar atentos a:

- Quem escreveu ou desenhou?
- Para quem essa piada ou cartum foi feito?
- Qual é o assunto principal e o que ele quer nos dizer?

Vamos juntos descobrir como esses textos são feitos e entender as 'pegadinhas' ou 'brincadeiras' que eles trazem!"

Piada

A **piada** é um gênero textual breve. Ela pode ser contada de forma oral ou escrita, e tem como principal objetivo entreter e fazer as pessoas rirem. Ela, geralmente, apresenta uma estrutura narrativa simples e termina de um jeito surpreendente ou engraçado. O humor da piada pode se basear em trocadilhos, exageros, situações absurdas, ironias ou até críticas leves sobre coisas do dia a dia.

Leia a piada abaixo:



Mamãe, você sabia que vermelho é a cor do amor? Pergunta o Joãozinho.

— Sei, sim, meu filho, por quê?

— Porque eu te amo, toma aqui meu boletim.



Disponível em: <<https://www.maioresmelhores.com/melhores-piadas-para-criancas/>>. Acesso em: 21 de novembro de 2024.

- Por que Joãozinho relacionou a cor vermelha com o amor antes de entregar o boletim?
- O que podemos imaginar sobre as notas de Joãozinho?
- Você acha que a mãe ficou convencida com o argumento do Joãozinho? Por quê?

As piadas, embora comuns na comunicação oral, também estão presentes em textos escritos, charges, redes sociais e outros meios. Muitas delas se baseiam em elementos culturais, sociais ou históricos, exigindo, em alguns casos, conhecimento prévio para serem compreendidas. Geralmente, as piadas utilizam uma linguagem simples e acessível, repleta de expressões populares e do cotidiano.

Muitas vezes o gênero textual “piada” aparece como sinônimo de “anedota”. Embora os dois gêneros tenham o objetivo de provocar o riso, há diferença:

Piada: É uma história curta e engraçada, geralmente com um final surpreendente ou engraçado. A intenção é fazer rir de forma rápida e direta.

Anedota: É uma história mais longa e detalhada, muitas vezes sobre algo real ou possível, que também tem um final engraçado, mas pode ser mais reflexiva ou ilustrativa.



Rotinas Pedagógicas Escolares

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

Leia a anedota abaixo:

“O maluco estava...”

Paulo Tadeu

O maluco estava passeando na praia. Nisso, ele dá de cara com um pinguim. Acha estranho aquele animal perdido por ali, mas continua seu caminho. Olha para trás e vê o pinguim vindo atrás dele, seguindo-o.

Apressa o passo, vira para a esquerda, para a direita e nada de o bicho sair do seu encalço.

Até que encontra um velho amigo.

– Eu não consigo me livrar desse pinguim. Há horas que ele me segue.

– Ah, é fácil. Leve o bicho para o zoológico.

– É mesmo. Como não pensei nisso antes?

Uma semana depois, o maluco e seu amigo se encontram novamente. Mas o amigo repara que o pinguim continua a acompanhar o maluco.

– Eu não falei para você levar o bicho para o zoológico? Por que você não fez o que eu lhe disse?

– Mas eu levei. Hoje eu o estou levando até o museu e amanhã vou levá-lo até o parque.

Fonte: <http://atividadeeduca.blogspot.com/search?q=anedota>.
Acesso em: 21 de novembro de 2024.

Cartum

Você já viu aquelas imagens engraçadas em jornais, revistas ou na internet, que trazem um desenho acompanhado de uma frase ou um balão de texto? Esses são os **cartuns**!

Os cartuns podem abordar diversos temas, como escola, política, meio ambiente, vida em família, entre outros. Eles utilizam uma linguagem simples e divertida, mas sempre com uma mensagem por trás. Dependendo do contexto, podem ser engraçados ou até críticos, expondo problemas ou comportamentos da sociedade.

Os cartuns se destacam por serem diferentes de outros textos, pois não utilizam apenas palavras para transmitir uma mensagem: eles combinam desenho e texto para nos fazer pensar, rir ou refletir sobre questões do nosso dia a dia. Vamos relembrar os tipos de linguagem?



Linguagem verbal é aquela que utiliza palavras para se comunicar, seja na forma oral ou escrita.

Linguagem não verbal é aquela que transmite mensagens sem o uso de palavras, utilizando elementos visuais, sonoros, corporais ou outros recursos.

Linguagem mista é a combinação de linguagem verbal e não verbal.

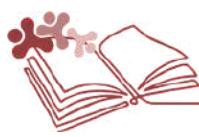
Observe o cartum:



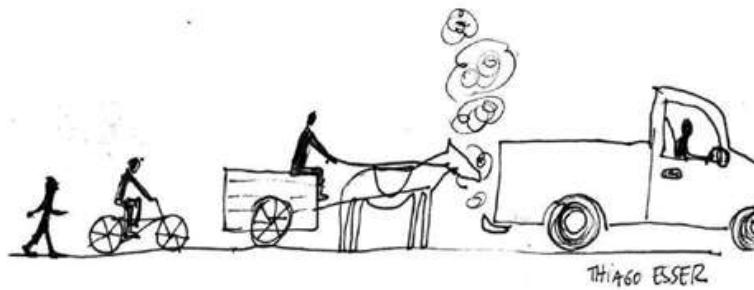
- O que o autor quer que seja percebido com esse desenho?
- Por que ele escolheu representar o planeta como uma pessoa?
- O que podemos fazer para ajudar o planeta a se sentir mais 'limpo e saudável'?
- Quem é o autor do cartum?

Nesse cartum, a linguagem é predominantemente **não verbal**.

Fabiano dos Santos. Disponível em: <https://fabianocartunista.blogspot.com/2015/03/cartum-dia-mundial-da-agua.html>. Acesso em: 21 de novembro de 2024.



A INVOLUÇÃO DA HUMANIDADE



Fonte: Thiago Esser

Thiago Esser. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rmmLm-E6ygQ>. Acesso em 18 de agosto de 2025.

Esse cartum mostra que, apesar de o ser humano ter melhorado em tecnologia, isso trouxe problemas como a poluição e o uso excessivo de recursos que não duram para sempre. A relação entre a frase "A involução da humanidade" e o desenho nos faz refletir sobre como o desenvolvimento e a sustentabilidade estão ligados, questionando se o "progresso" realmente ajuda a melhorar a vida das pessoas ou, na verdade, contribui para o desequilíbrio da natureza e a falta de responsabilidade com o meio ambiente.

Observe o cartum abaixo:



Moises Carvalho. Disponível em: <https://www.moisescartuns.com.br/>. Acesso em 18 de agosto de 2025.

No cartum, dois peixes estão conversando no fundo do mar. Eles estão olhando para o mar cheio de lixo, que foi jogado pelos seres humanos. Um dos peixes pergunta se os seres humanos se tornaram inteligentes porque evoluíram, ou se evoluíram porque ficaram mais inteligentes. O outro peixe responde: "Ao que parece, nem uma coisa, nem outra." Isso significa que, apesar de os seres humanos serem considerados inteligentes, estão fazendo coisas que não mostram inteligência, como poluir o mar.

O lixo no mar é um problema sério, porque pode prejudicar todos os seres vivos, inclusive os seres humanos. Quando os humanos jogam lixo nas águas, eles estão colocando em risco o próprio futuro, já que dependem da natureza para viver. A reflexão que podemos tirar desse cartum é que os seres humanos precisam cuidar melhor do meio ambiente. Poluir as águas e os rios, por exemplo, não é inteligente, pois afeta a vida de todos os seres vivos no planeta, incluindo nós mesmos.



HABILIDADE DA COMPUTAÇÃO

EF05CO10 Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.



Você sabia que as tecnologias podem nos ajudar a criar e compartilhar cartuns?

Cada tecnologia tem um jeito certo de ser usada, de acordo com o que queremos fazer. Por exemplo:

- Podemos usar o computador para escrever, montar um cartum ou desenhar os personagens com mais detalhes;
- Podemos usar o celular para gravar um vídeo e tirar uma foto do cartum e enviar para os colegas;
- Podemos usar a internet e as redes sociais para compartilhar nossas produções, fazendo outras pessoas rirem também!

Assim, aprendemos que cada tecnologia tem uma função diferente e que podemos escolher a mais adequada para o que queremos criar ou comunicar.

DICA DIGITAL: CRIANDO SEU CARTUM NO CANVA

Você pode criar sua própria história em quadrinhos online usando o site www.canva.com. O Canva é gratuito e fácil de usar — veja como:

Acesse o site e faça login (ou peça ajuda a um adulto para criar uma conta gratuita).

Na barra de pesquisa, digite “cartum”.

Escolha um modelo pronto ou clique em “criar do zero”.

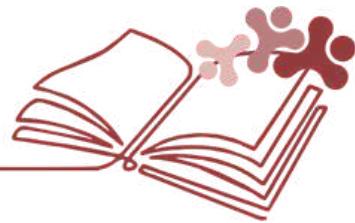
Use os elementos (personagens, objetos, formas, balões de fala) que aparecem no menu lateral. Você pode buscar por palavras como “personagem”, “expressão facial”, “balão de fala”, “pensando”, “raiva” etc.

Crie uma situação engraçada ou crítica — lembre-se: o cartum usa o humor para fazer pensar!

Clique em “Texto” e escreva as falas dentro dos balões ou as legendas abaixo do desenho.

Quando terminar, vá em “Baixar” (no canto superior direito) e salve sua criação como imagem (.png ou .jpg).

Atividades



Leia o texto abaixo e responda às questões de 1 a 3.

Juquinha pegou um ônibus e, ao entrar, pergunta para o cobrador:

— Moço, quanto custa o ônibus?

O cobrador responde, educadamente:

— São dois e trinta, garoto!

Então, o Joãozinho fala alto:

— Ei, pessoal! Todo mundo vai descendo, porque eu vou comprar!



Disponível em <https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/lingua-portuguesa/anedota>. Acesso em 16/11/2024.

ATIVIDADE 1

D022_P Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.

No trecho “Juquinha **pegou** um ônibus [...]”, a palavra destacada significa

- A) segurou.
- B) comprou.
- C) assaltou.
- D) embarcou.

ATIVIDADE 2

D017_P Identificar o gênero de textos variados.

Qual é o gênero de texto acima?

ATIVIDADE 3

D030_P Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

Entende-se desse texto que

- A) Juquinha confundiu o valor da passagem com o troco que tinha no bolso.
- B) Joãozinho é uma criança que brinca dizendo que vai “comprar” o ônibus, como se fosse dono dele.
- C) O cobrador se irritou com a pergunta de Juquinha e fechou a porta do ônibus.
- D) Todos os passageiros do ônibus realmente precisavam descer porque o ônibus estava quebrado.



Leia o texto abaixo.

No Natal, Joãozinho ganhou uma bicicleta. E foi logo experimentá-la:

— Olha mamãe, sem uma mão!

Após dar uma volta, ele retorna e diz:

— Olha mamãe, sem as duas mãos!

Quando voltou a passar pela mãe na terceira vez, exclamou:

— Olha mamãe... Sem dentes!



Disponível em <https://www.dicionariopopular.com/piadas-para-criancas/>. Acesso em 15/11/2024.

ATIVIDADE 4

D023_P Inferir uma informação implícita em um texto.

O que aconteceu com Joãozinho para que ele voltasse dizendo “sem dentes”? Explique como o texto permite chegar a essa conclusão, mesmo sem dizer diretamente.

ATIVIDADE 5

D015_P Compreender frases ou partes que compõem um texto.

No texto, quando Joãozinho diz “Olha mamãe... sem dentes!”, essa fala só pode ser compreendida porque ELE

- A) queria mostrar para a mãe que já tinha crescido e não precisava de dentes.
- B) caiu da bicicleta após tentar andar sem usar as mãos.
- C) estava com dor de dente e aproveitou para contar para a mãe.
- D) estava treinando malabarismo enquanto andava de bicicleta.

Leia o texto abaixo.

Cliente: — Garçom! Você está com seu dedo no meu filé.

Garçom: — É que eu não queria que ele caísse no chão de novo.

Disponível em
<https://www1.folha.uol.com.br/folha/livrariadafolha/789508-piadas-para-rachar-o-bico-diverte-criancas-com-tiradas-inteligentes.shtml>. Acesso em 16/11/2024

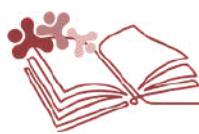


ATIVIDADE 6

D024_LP Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.

O texto acima é engraçado porque

- A) o garçom ajuda o cliente a segurar o prato.
- B) o filé do cliente havia caído no chão antes de ser servido.
- C) o cliente acredita que o garçom tenha comido o seu filé.
- D) o garçom limpa o filé antes de servi-lo.



Leia o texto abaixo.



Disponível em: <https://acontecendoaqui.com.br/propaganda/temas-para-campanhas-educativas-de-transito-do-governo-sao-definidos-apos-polemica/>. Acesso em 31 de Outubro de 2025.

ATIVIDADE 7

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

Entende-se desse texto que

- A) apenas os pedestres têm a responsabilidade de garantir a segurança na faixa, pois o respeito é uma via de mão dupla.
- B) a mudança no trânsito depende exclusivamente de novas leis e da fiscalização, não da atitude individual dos motoristas.
- C) o respeito à faixa de pedestres é um ato isolado de gentileza, não relacionado a uma transformação mais ampla no trânsito.
- D) a melhoria da segurança no trânsito está ligada à mudança de comportamento dos cidadãos, sendo o respeito à faixa de pedestres o reflexo dessa atitude.

Para Saber Mais



Acesse o jogo *Cada um no seu lugar - Relação fonema-grafema:*
<https://wordwall.net/pt/resource/3013116/cada-um-no-seu-lugar-rela%C3%A7%C3%A3o-fo>grafema-x-fonema

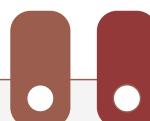


SE ESTIVER
EM PERIGO,
CONTE
COM O:

ERÓI

HERÓI

◀ 12 de 15 ▶



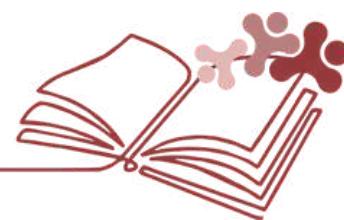
Acesse o jogo *Palavras com H inicial:*
<https://wordwall.net/pt/resource/5608402/palavras-com-h-inicial>



Assista ao vídeo *Uma palavra, vários significados - entendendo palavras polissêmicas:*
<https://www.youtube.com/watch?v=Nr60icrJ37c>



Referências



BANDEIRA, Pedro. **Mais respeito, eu sou criança**. São Paulo, Moderna: 1994.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização e Linguística**. São Paulo: Scipione, 2009. 176p.

DIANA, Daniela. Gênero Textual Anedota. **Toda Matéria** [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/genero-textual-anedota/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

DIANA, Daniela. Gênero Textual Cartum. **Toda Matéria** [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/genero-textual-cartum/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

DIAS, Fabiana. Anedota. **Educa Mais Brasil**. Disponível em <https://search.app/8EcMFsUw1eh3MGLs7>. Acesso em 16/11/2024.

DUARTE, Vânia. Cartum e Charge. **Escola Kids**. Disponível em: <https://search.app/eFsdQzzZM1obCAqR7>. Acesso em 15/11/2024.

ESPÍRITO SANTO, **Currículo da Educação Básica do estado do Espírito Santo**. Disponível em:
<<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacaoescriculares/>>. Acesso em: 16 de novembro de 2024.

ESPÍRITO SANTO (Estado). Secretaria da Educação. **Caderno orientador para a educação das relações étnico-raciais no Espírito Santo** / Gerência de Educação do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES: A Secretaria, 2023.

ESPÍRITO SANTO (Estado). Secretaria da Educação. **GEACIQ indica**: filmes, séries, documentários e curtas para refletir sobre o negro e o indígena. (produção de agosto 2024) / Gerência de Educação Antirracista, do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES: A Secretaria, 2024.

FRANÇA, Rodrigo. **O Pequeno Príncipe Preto para pequenos**. Rio de Janeiro. ed. Nova Fronteira, 2020. 32p.

HOUAISS, Antônio e Villar, Mauro de Salles. **Minidicionário Houaiss da língua portuguesa**. 3 ed. Rio de Janeiro. Ed Objetiva, 2008.

LEMLE, Miriam. **Guia teórico do alfabetizador**. [17 ed.] - São Paulo: Ática, 2009. 71p.

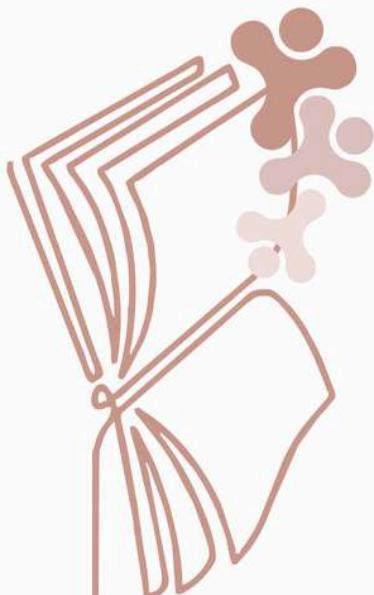
NOVA ESCOLA. Disponível em: <www.novaescola.com.br>. Acesso em: 19 nov. 2024.

Teachy. **Plano de aula de Português**. <https://www.teachy.com.br/planos-de-aula/ensino-fundamental/5ano/portugues/plano-de-aula-orientado-por-metodologia-ativa-orientado-por-palavras-com-mais-de-um-significado-ativa>. Acesso em: 17 de nov. de 2024.

Projeto Buriti. Português. (Coleção do 2º ao 5º ano). São Paulo: Moderna, 2017.

Pitanguá Mais Língua Portuguesa. PNLD 2023 do Ensino Fundamental, 5º ano .

Da Escola Para o Mundo Língua Portuguesa: 5º ano obra coletiva, editor responsável Alice Silvestre - São Paulo: Scipione, 2021.



Rotinas Pedagógicas Escolares

Língua Portuguesa



GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

2026

SEDU

CAPÍTULO 2

- Texto Instrucional de regra de jogo;
- Acentuação: palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.



Gerência de Currículo
da Educação Básica



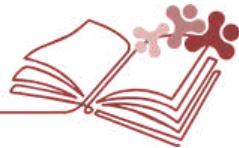
RUTH
ROCHA

“Toda criança do mundo
Deve ser bem protegida
Contra os rigores do tempo
Contra os rigores da vida.

Criança tem que ter nome
Criança tem que ter lar
Ter saúde e não ter fome
Ter segurança e estudar”.



Contextualização



Olá, estudantes!

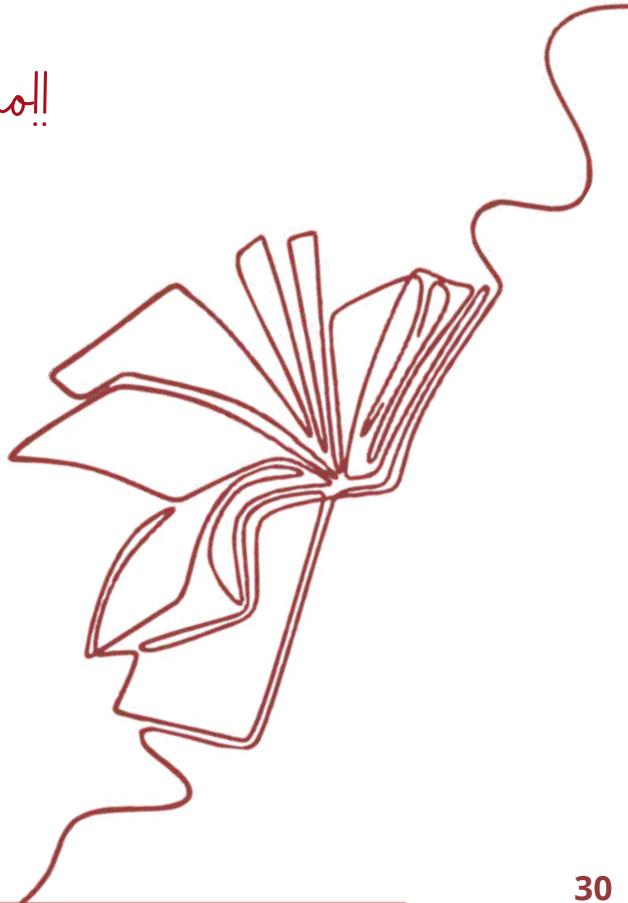
No capítulo 2, vamos trabalhar duas coisas importantes: **acentuação gráfica** e **textos instrucionais**, principalmente aqueles que ensinam as regras de jogos. O objetivo é que vocês desenvolvam habilidades de leitura e escrita, entendendo tanto as regras da língua quanto como interpretar textos do dia a dia.

Na primeira parte, vamos estudar a acentuação. Vocês vão aprender a diferenciar palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, entendendo como os acentos influenciam a pronúncia e o sentido das palavras. Isso ajuda a escrever com mais segurança e clareza, mostrando como a ortografia garante que a comunicação seja precisa.

Na segunda parte, vamos explorar os textos de instrução de jogos. Aqui, vocês vão aprender a ler e seguir regras de forma funcional e divertida. Vocês vão perceber como os textos usam verbos no modo imperativo, como identificar o gênero textual e como inferir significados a partir das instruções. Além disso, vão entender melhor como o texto mostra quem fala e quem recebe a informação.

Este capítulo junta o estudo das regras da língua com a prática de leitura e escrita para a vida cotidiana. Vocês vão perceber que a língua possui regras, mas também se concretiza em textos que ajudam a organizar nossas ações no dia a dia.

Desejamos a Todos(as) um excelente Trabalho!!





APRESENTAÇÃO DO TEMA

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(a) leitor(a) 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(a) leitor(a).
- **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(a) leitor(a) 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:

"ALERTA"

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.

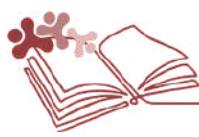
Regras:

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.

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**.

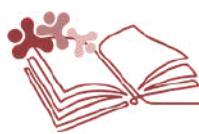
será, até, também

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

caráter, nível, líquen, tórax, bíceps, ímã, órgão, álbum, álbuns, 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 - Sílaba tônica “**lâm**” - proparoxítona, todas as proparoxítonas são acentuadas.
pró-xi-ma - Sílaba tônica “**pró**” - proparoxítona, todas as proparoxítonas são acentuadas.

prê-mio - Sílaba tônica “**prê**” - paroxítona, terminada em ditongo.
gê-nio - Sílaba tônica “**gê**” - paroxítona, terminada em ditongo.

a-té - Sílaba tônica “**té**” oxítona, terminada em “é”.

a-ções - Sílaba tônica “**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).

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 ampolheta 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

D017_P Identificar o gênero de textos variados

Explique por que esse texto é instrucional.



Rotinas Pedagógicas Escolares



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 Mão;
- 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.



• **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 possuir 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 Mão** - 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.

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 topo 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.

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 Mão 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 Mão: 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

D022_P Inferir o sentido de uma palavra ou expressão

Nesse texto, no trecho final “contagem de pontos alternativa”, a palavra “contagem” significa

- A) a ação de dividir as cartas entre os jogadores.
- B) o número fixo de rodadas que o jogo possui.
- C) a escolha do vencedor da rodada.
- D) o ato de registrar ou somar os pontos obtidos.

ATIVIDADE 3

D103_P Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto.

Nesse texto, a estratégia para ensinar o leitor é a utilização de

- A) palavras difíceis para aumentar o nível dos jogadores.
- B) emprego de verbos no infinitivo, que mostram ações abstratas.
- C) no uso de verbos no imperativo e expressões que dão instruções ao leitor.
- D) repetições para reforçar a função poética do texto.

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**” tem acento porque é uma proparoxítona. Explique qual seria o sentido da palavra se fosse escrita sem o acento (“circulo”).

ATIVIDADE 6

D053_P Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão

No texto, quando o participante de fora grita “**queimou!**”, a palavra em destaque foi usada para

- A) indicar que o jogador deve ganhar pontos extras.
- B) mostrar que o jogador foi eliminado, como se tivesse sido atingido pela “batata quente”.
- C) avisar que todos os jogadores devem parar o jogo.
- D) sinalizar que é hora de mudar as regras da brincadeira.

Para Saber Mais



Acesse o jogo *Oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas*:
<https://wordwall.net/pt/resource/17213933/ox%C3%ADtonas-parox%C3%ADtonas-e-proparox%C3%ADtonas>



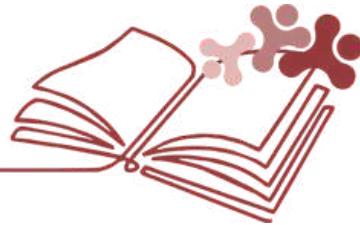
Acesse o jogo *Bruxa dos acentos*:
<https://www.escolagames.com.br/jogos/bruxa-dos-acentos>



Assista ao vídeo *Para que servem as regras de jogo?*:
<https://pt.khanacademy.org/humanities/lp-5-ano/x74ff86116a8ca3f5:lp-5ano-vida-cotidiana/x74ff86116a8ca3f5:lp-5ano-textos-do-dia-a-dia/v/lp-5ano-video-regras-de-jogo>



Referências



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

ESPÍRITO SANTO. **Orientações Curriculares.** Disponível em: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescriculares/>. Acesso em 21 de dez. de 2025.

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.

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.

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.

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.

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.