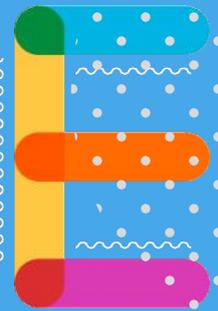




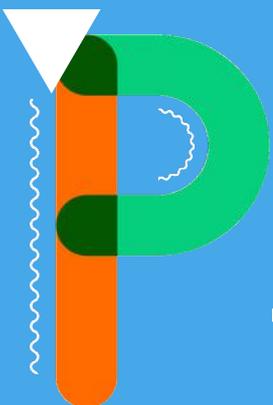
CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO



VOANDO ▲ MAIS ALTO



CADERNO DE LÍNGUA PORTUGUESA - NÍVEL 3
VOLUME 3



Governadora
Maria Izolda Cela de Arruda Coelho

Secretária da Educação
Eliana Nunes Estrela

Secretário Executivo de Cooperação com os Municípios
Márcio Pereira de Brito

Coordenadora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa
Bruna Alves Leão

Articuladora de Cooperação com os Municípios para Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa
Katiane do Vale Abreu

Orientadora da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental
Marília Gaspar Alan e Silva

Gerente MaisPaic do Ciclo de Alfabetização e 3º ano do Ensino Fundamental
Rakell Leiry Cunha Brito

Gerente MaisPaic do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental
Caniggia Carneiro Pereira

Gerente MaisPaic dos Anos Finais do Ensino Fundamental
Tábita Viana Cavalcante

Equipe dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental
Luiza Helena Martins Lima
Tarcila Barboza Oliveira
Vivian Silva Rodrigues Vidal

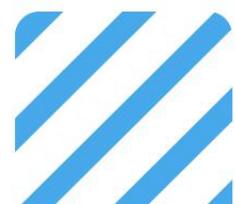
Autores
Eryck Dieb Souza
Maria Cilvia Queiroz
Rakell Leiry Cunha Brito
Tarcila Barboza Oliveira
Vivian Silva Rodrigues Vidal

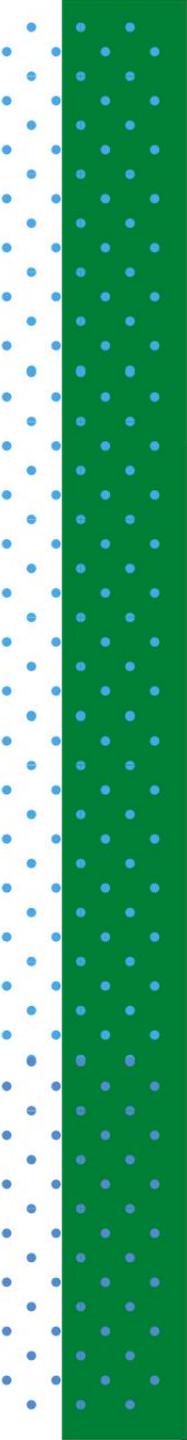
Design Gráfico
Caniggia Carneiro Pereira



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

SEDUC - Secretaria da Educação do Ceará
Av. General Alfonso Albuquerque Lima, s/n -
Cambeba - Fortaleza - Ceará - CEP: 60.822325
(Todos os direitos reservados)





APRESENTAÇÃO

A Coordenadoria de Cooperação com os Municípios para o Desenvolvimento da Aprendizagem na Idade Certa (COPEM), através da Célula de Fortalecimento da Alfabetização e Ensino Fundamental (CEFAE), apresenta estratégias que possam auxiliar o professor neste semestre letivo. Nosso propósito é cooperar com o professor através da oferta de material, bem como oferecer orientações pedagógicas que o auxiliem no trabalho em sala de aula. Desta forma, a CEFAE tem o intuito de cooperar efetivamente com os professores cearenses para que juntos possamos garantir que toda criança cearense tenha o seu direito à aprendizagem respeitado.

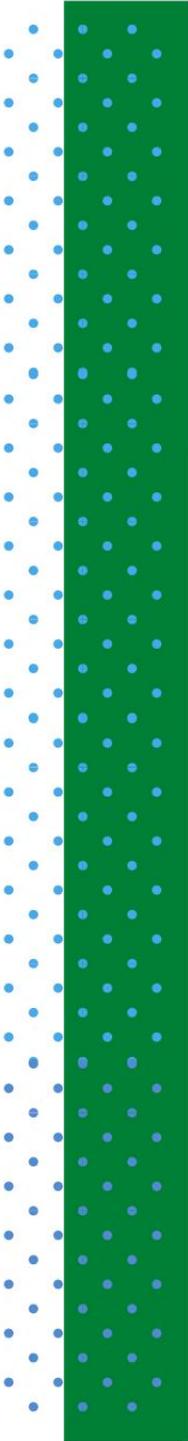
Dessa forma, a proposta pedagógica de 2022 para os anos iniciais do Ensino Fundamental, nomeada Projeto Paic Voando Mais Alto, tem como foco a recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática, visando contribuir com os professores cearenses em prol de uma maior qualidade do tempo pedagógico e oportunizando metodologias diversificadas que atendam os diferentes níveis de aprendizagem, possibilitando a garantia da aprendizagem na idade certa.

Nessa nova organização, a partir do que está proposto no Plano Curricular Prioritário dos anos iniciais, teremos a seguinte distribuição das habilidades de **Língua Portuguesa**:

- **Nível 1** - Habilidades de Alfabetização: apresenta as habilidades do DCRC referentes ao processo de alfabetização inicial, comumente desenvolvidas no 1º ano.
- **Nível 2** - Habilidades de Leitura: apresenta as habilidades do DCRC que são basilares para a apropriação dos procedimentos de leitura comuns às matrizes de referência do SPAECE Alfa e do 5º ano.
- **Nível 3** - Habilidades de Aprofundamento: apresenta as habilidades do DCRC que são basilares para a apropriação dos tópicos de leitura da matriz de referência do SPAECE do 5º ano.

Portanto, este caderno tem como objetivo contribuir para o processo de ensino-aprendizagem, na busca por desenvolver as habilidades do ano corrente, além de recompor as dos anos anteriores que não foram desenvolvidas a contento durante o ensino remoto.





SUMÁRIO

ATIVIDADE 01	04
ATIVIDADE 02	07
ATIVIDADE 03	08
ATIVIDADE 04	12
ATIVIDADE 05	15
ATIVIDADE 06	18
ATIVIDADE 07	23
ATIVIDADE 08	25
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS E GABARITO	28



ATIVIDADE 01

Leia o texto a seguir com bastante atenção.

Os segredos dos ovos de páscoa

Tem muita vida que nasce de um ovo, não tem? Tem ovo com vida de passarinho dentro, ovo com vida de pintinho, ovo com vida de lagartixa, ovo com vida de cobra... Tem ovo de todo tamanho e vida de todos os jeitos... Mas, o que será que nasce de um ovo de Páscoa?

Isso eu não sabia e fui perguntar à Dona Galinha.

– Ó, Dona Galinha, a senhora que é especialista em ovo, me diga uma coisa: o que nasce de um ovo de Páscoa?

Dona Galinha, muito despeitada com a concorrência das coelhinhas, cacarejou:

– Não nasce nada, minha filha! É ovo gorado, ovo falso, falsificado! Maluquices dessas coelhas de hoje em dia. Eu nunca ouvi dizer que uma coelha soubesse pôr ovos, chocar e tudo! Ovo que se preze tem pintinho dentro!

O galo apareceu e eu saí depressinha do terreiro. Fui andando por ali e por aqui, até que encontrei numa árvore a Dona Coruja. Repeti a minha pergunta:

– Ó, Dona Coruja, a senhora me diga, por favor: o que é que nasce de um ovo de Páscoa?

Dona Coruja deu uma risadinha superior, esbugalhou bem os olhos e falou:

– É claro que nascem corujinhas. As corujinhas, como todo mundo sabe, são os animais mais bonitos do mundo! Os meus filhos são muito inteligentes, muito...

Deixei Dona Coruja se elogiando sozinha e fui em frente, no meu caminho. E no meu caminho tinha uma cobra. Eu fui logo perguntando:

– Ó, Dona Cobra, me diga, se possível for: o que é que nasce de um ovo de Páscoa?

– Cobrinhas, ora...

E continuou serpenteando o seu caminho.

E eu fiquei ali, debaixo daquela outra árvore, chocando os meus pensamentos. Até que nasceu na minha cabeça a ideia de procurar Dona Coelha. Afinal, ela devia saber tudo sobre ovos de Páscoa. Fui andando por aqui e por ali, até que encontrei a sua casinha.

A casa de Dona Coelha mais parecia um formigueiro! Tinha coelhinhas de todos os tamanhos, cores e idades. Todos fazendo ovos de Páscoa. Dona Coelha mexia um tacho num fogão de lenha, cantando uma musiquinha, e os coelhos repetiam o refrão:

– Meu limão, meu limoeiro,/meu pé de jacarandá,/ uma vez tindo-lê-lê,/ outra vez tindo-lá-lá...

Pedindo licença, fui passando no meio dos coelhinhas, até que cheguei perto de Dona Coelha e fui logo falando da minha dúvida.

– Desculpe, Dona Coelha, eu andei por aí perguntando o que nasce de um ovo de Páscoa, e ninguém soube me responder direito até agora. Dona Galinha disse que não nascia



nada. Dona Coruja disse que nasciam corujinhas. Dona Cobra, cobrinhas. Eu não estou entendendo mais nada. Nunca ouvi dizer que tivesse cobras dentro de um ovo de Páscoa! Elas estão brincando comigo, não estão?

Dona Coelha sorriu:

– Cada pessoa põe no seu ovo de Páscoa um pouquinho da sua vida. Ovo de coruja vira coruja. Ovo de cobra vira cobra, ovo de lagartixa vira lagartixa... É preciso tomar muito cuidado com o que se põe dentro dos ovos de Páscoa.

Eu continuava sem entender nada. Mas, Dona Coelha continuou explicando:

– O que a pessoa colocar dentro do ovo de Páscoa nasce. Nasce a amizade, nasce carinho, nasce esperança, nasce felicidade... Dona Coelha e sua imensa família continuaram cantando felizes quando eu saí de lá carregada de ovos de Páscoa.

E sabe o que aconteceu quando eu cheguei em casa? Não sabe?

Peguei os meus cartões de Páscoa para mandar junto com os ovos para os meus amigos. E fui escrevendo tudo o que eu sentia que estava nascendo no meu coração para cada um deles. Nasceu a esperança de um futuro lindo para Pedro, o desejo de uma vida cheia de paz para Madalena...

Pendurei os cartões nos ovos de Páscoa e me pareceu que cada ovo brilhava cheio de vida!

Autoria desconhecida. **Os segredos dos ovos de páscoa.** Disponível em: <https://www.educacaoetransformacao.com.br/atividades-de-pascoa-com-interpretacao-de-texto>. Acesso em: 20 jun. 2022.

1. Releia o texto e agrupe as palavras selecionadas nas colunas indicadas de acordo com o campo de sentido ao qual elas fazem parte.

**Bonito, Fogão, Galinha, Inteligente, Lindo, Limão,
Ovo, Passarinho, Pintinho, Tacho.**

Alimentos	Elogios	Objetos	Animais

*Espero que tenham gostado de agrupar os elementos! Nessa atividade, vocês agruparam as palavras de acordo com o campo de sentido ao qual elas fazem parte, e essa é a primeira parte do aprendizado sobre **sinônimos**, pois você vai selecionar para usar como sinônimo uma palavra que faça parte do mesmo campo de sentido da palavra que você deseja substituir. Assim, quando eu uso uma palavra diferente (mas que faz parte do mesmo campo de sentido) para dizer a mesma coisa que uma palavra, estou usando um sinônimo.*

Agora, observe o trecho em que a galinha responde à pergunta do narrador:

“Dona Galinha, muito despeitada com a concorrência das coelhinhas, cacarejou: – Não nasce nada, minha filha! É ovo gorado, ovo falso, falsificado! Maluquices dessas coelhas de hoje em dia. Eu nunca ouvi dizer que uma coelha soubesse pôr ovos, chocar e tudo! Ovo que se preze tem pintinho dentro!”

2. As palavras sublinhadas expressam a opinião da galinha sobre os ovos de Páscoa e todas elas significam, para a galinha, que os ovos de páscoa não são ovos de verdade. Pesquise em um dicionário ou na internet o significado dessas palavras.

Gorado	
Falso	
Falsificado	

3. Quando uso uma palavra para significar a mesma coisa que outra palavra, estou usando um

- a) adjetivo. b) antônimo. c) sinônimo. d) substantivo.

Agora vamos falar das palavras que têm sentido contrário ao de outra. Para isso, leia o trecho a seguir e vamos refletir sobre algumas palavras que têm nele.

– Desculpe, Dona Coelha, eu andei por aí perguntando o que nasce de um ovo de Páscoa, e ninguém soube me responder direito até agora. Dona Galinha disse que não nascia nada. Dona Coruja disse que nasciam corujinhas. Dona Cobra, cobrinhas. Eu não estou entendendo mais nada. Nunca ouvi dizer que tivesse cobras dentro de um ovo de Páscoa!

Em “e ninguém soube me responder direito até agora”, o termo “ninguém” significa que nenhum dos entrevistados soube responder o que o narrador havia perguntado. Vamos fazer de conta que o narrador conseguiu a resposta dele com um dos seus entrevistados, como poderíamos reescrever esse trecho?

E alguém me respondeu direito.

Então, podemos entender que o contrário de ninguém é alguém!

4. Agora, observando a situação em que se passa a narrativa, responda o antônimo (contrário) das palavras a seguir.

Direito	
Nada	
Nunca	

ATIVIDADE 02

Releia o texto da atividade anterior.

Informações explícitas são informações que estão escritas no texto.

1. Vamos pensar um pouco! Você lembra que o texto tem o título “Os segredos dos ovos de páscoa” e que o narrador queria justamente descobrir esse segredo. Que pergunta ele faz para descobrir o tal segredo?

2. Em que parte do texto você localizou essa pergunta? Por favor, responda dizendo qual o parágrafo e em qual a linha do parágrafo a informação está.

A ideia central é aquilo que o autor quer que você saiba depois de terminar de ler o texto.

3. Considerando o que foi lido no texto “Os segredos dos ovos de páscoa”, a ideia central é

- a) como fazer um delicioso ovo de Páscoa.
- b) como os filhotes de coruja nascem na Páscoa.
- c) o que tem dentro dos ovos de Páscoa.
- d) por que as galinhas não põem ovos de Páscoa.

4. Agora, pinte todas as pistas que te ajudaram, durante a leitura, a descobrir a ideia central do texto.

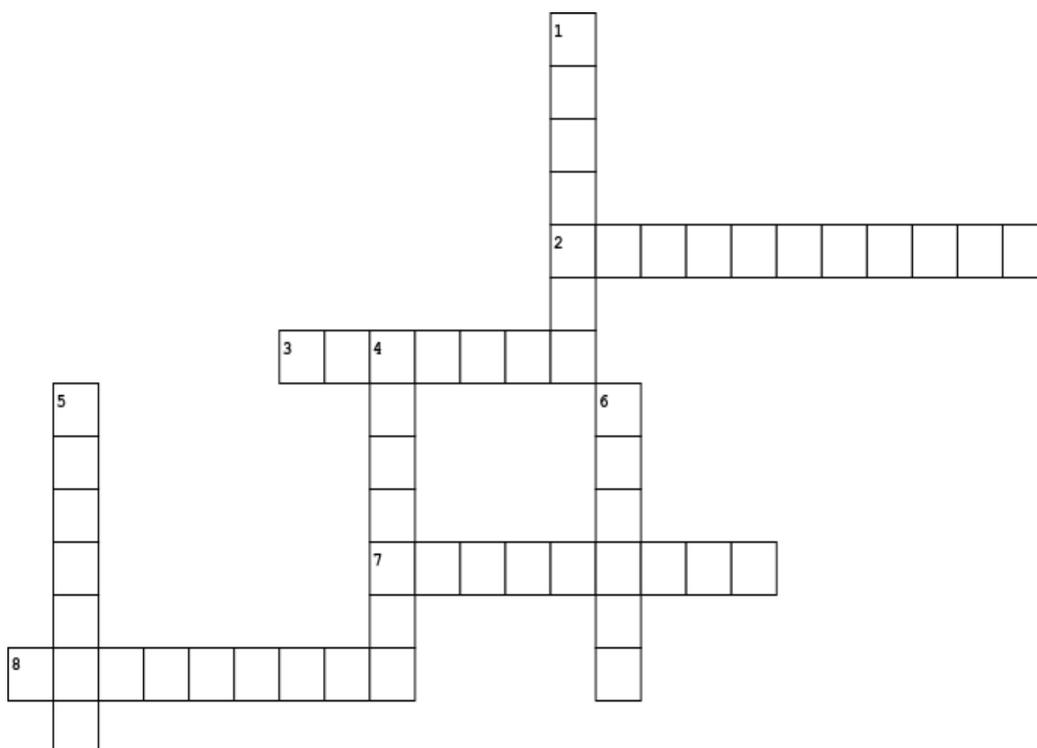
– Desculpe Dona Coelha, eu andei por aí perguntando o que nasce de um ovo de Páscoa.	– O que a pessoa colocar dentro do ovo de Páscoa nasce.	Até que nasceu na minha cabeça a ideia de procurar Dona Coelha.
– Cada pessoa põe no seu ovo de Páscoa um pouquinho da sua vida.	Mas o que será que nasce de um ovo de Páscoa?	O galo apareceu e eu saí depressinha do terreiro.
E continuou serpenteando o seu caminho.	Ó Dona Coruja, a senhora me diga, por favor: o que é que nasce de um ovo de Páscoa?	Tem muita vida que nasce de um ovo, não tem?

ATIVIDADE 03

Todo texto tem um **assunto** (fala sobre algo), tem uma **finalidade** (serve para algo) e pertence a um **gênero textual**.

1. Com base nos conhecimentos que você tem sobre os textos que usa no cotidiano, seja em casa, na escola, com os amigos, primos, tios, resolva a cruzadinha a seguir.

GÊNEROS TEXTUAIS



HORIZONTAL		VERTICAL	
2	... é uma informação bem interessante sobre um assunto que já conhecíamos, mas não sabíamos exatamente aquilo que foi explicado nesse pequeno texto.	1	... é uma narrativa que está presente em nosso dia a dia, podendo ser encontrada no rádio, na televisão e na internet.
3	... são histórias curtas, produzidas em quadrinhos e geralmente formadas por três ou quatro deles.	4	... apresenta de forma detalhada o passo a passo para que possamos produzir algum prato da culinária.
7	... de jogo é um texto que passa informações de modo que instrua o leitor a como jogar.	5	... é um texto que usa palavra e imagem para divulgar produtos ou ideias. Podemos encontrar na internet, na televisão, impresso e em outdoor.
8	... relata a vida de uma pessoa importante e/ou conhecida socialmente. Esse texto apresenta as principais ações da vida da pessoa.	6	... é uma narração que se desenrola, por meio da fantasia, trata indiretamente sobre um assunto, possui uma moral e seus personagens são animais.

2. Analise o gênero a seguir, completando o texto do quadro da direita com todas as informações que você percebe no quadro da esquerda.

GÊNERO	DADOS SOBRE O GÊNERO
	<p>O exemplo ao lado é o gênero _____ que pode ser encontrado em _____.</p> <p>Foi produzido pelo _____ do cachorro para que as _____ pudessem _____.</p> <p>_____.</p>

3. Complete o esquema abaixo com as informações sobre o gênero em destaque.

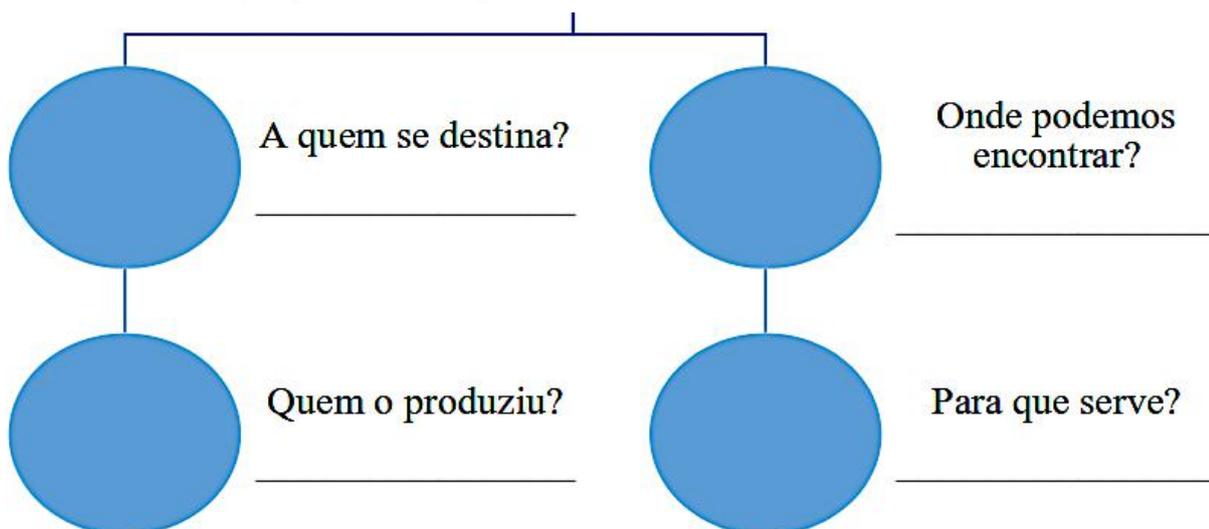


Uso oral

Indicações: Indicado para a redução da febre e para o alívio temporário de dores leves a moderadas, tais como: dores associadas a gripes e resfriados comuns, dor de cabeça, dor de dente e dor de garganta. Cada mL de suspensão oral contém 32mg de paracetamol.

Contraindicações: TYLENOL® Criança não deve ser administrado se a criança tiver alergia ao paracetamol ou a qualquer outro componente de sua fórmula.

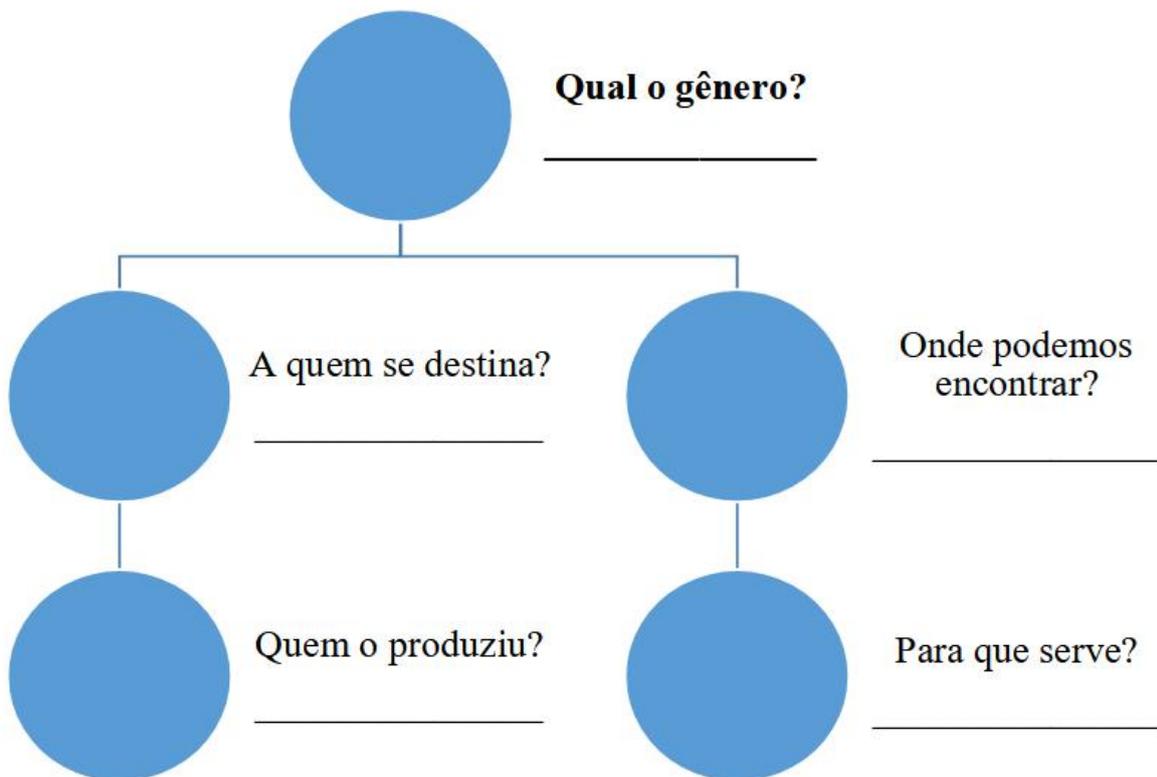
Qual o gênero?



4. Para finalizar nosso estudo sobre os gêneros textuais, escolha dois gêneros, recorte e cole-os aqui, fazendo, para cada um deles, um esqueminha semelhante ao que acabou de preencher.

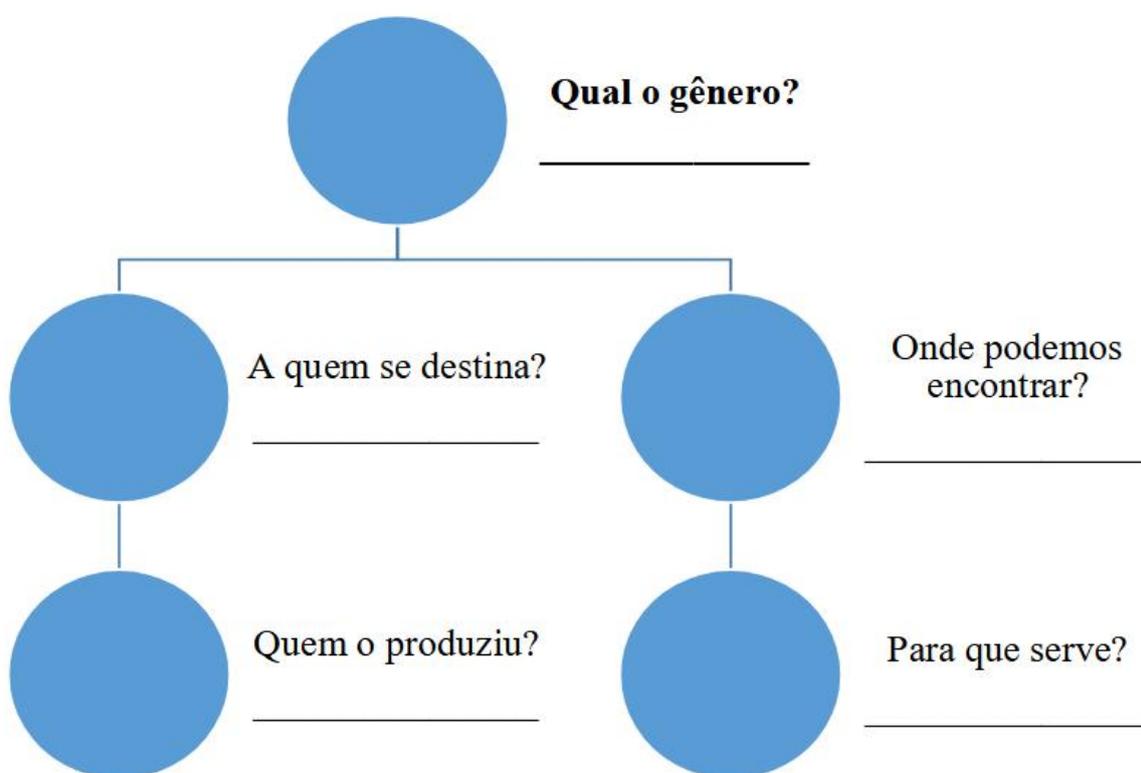
Gênero 1

Blank area for pasting text and drawing a diagram.



Gênero 2

Blank space for notes or analysis.



ATIVIDADE 04

Leia o texto informativo sobre o maior felino americano.

O MAIOR FELINO AMERICANO



Forte, de pernas curtas, cabeça arredondada e de pelo amarelo com manchas pretas. Ninguém tem dúvida: trata-se da onça-pintada.

Este felino habita locais com exuberante cobertura vegetal e prefere ambientes úmidos, como as matas que ficam perto de rios e lagoas. Vive a maior parte do tempo sozinho e só é visto com outro animal da mesma espécie no período de acasalamento ou quando a fêmea está cuidando do filhote.

A onça-pintada costuma ter um ou dois filhotes por vez e o período de sua gestação é de noventa a cem dias.

A pequena onça-pintada permanece com a mãe até completar dois anos e meio, quando parte para sua vida solitária.

Carnívora como todo felino, a onça-pintada costuma capturar capivaras, tatus, jacarés, gambás e macacos, entre outros animais, para se alimentar. Por ter hábitos noturnos, ela passa grande parte do dia descansando perto de rios e lagoas. Ao entardecer, ela desperta e sai em busca de suas presas.

A onça-pintada é uma grande caçadora, podendo até abocanhar um boi. Mas ela só procura animais domésticos quando os da mata que costuma viver desaparecem e a onça-pintada sairá dela em busca de alimentos. Isso acontece por causa da destruição de seu habitat. Logo, para que os animais criados em fazendas estejam a salvo dos ataques desse felino, o melhor a fazer é preservar a natureza. Com seu habitat em equilíbrio, a onça-pintada não sairá dele em busca de alimentos.

PRADO, Angélica; HULLE, Cristina. **Projeto Prosa:** Letramento e Alfabetização. Saraiva: SP, 2011. Texto adaptado.

1. Agora avalie as sentenças escolhidas e diga se elas são fato ou opinião. Não esqueça de nossas dicas iniciais!

“A onça-pintada é uma grande caçadora”.	() fato	() opinião
“Este felino habita locais com exuberante cobertura vegetal”.	() fato	() opinião
“Isso acontece por causa da destruição de seu habitat”.	() fato	() opinião
“sua gestação é de noventa a cem dias”.	() fato	() opinião

2. Leia o trecho abaixo.

Logo, para que os animais criados em fazendas estejam a salvo dos ataques desse felino, o melhor a fazer é preservar a natureza. Com seu habitat em equilíbrio, a onça-pintada não sairá dele em busca de alimentos.

- Pinte de azul a(s) frase(s) que for(em) fato(s);
- Pinte de amarelo a(s) frase(s) que for(em) opinião(ões).

Anúncios publicitários são peças de informação elaboradas para convencer alguém a fazer algo. Assim, para levar alguém a comprar um objeto, a comer uma comida, usar um perfume ou doar sangue, os criativos usam uma linguagem simples e atrativa, de forma a que todos que tenham contato com a mensagem, gostem do veem e, mais ainda, que compreendam o que foi dito.

Leia o anúncio a seguir.



Doar é um ato de amor. Anúncio. Disponível em: https://www.cnm.org.br/cms/images/stories/comunicacao_novo/internacional/23032021_doacao_sangue.jp [eg](#). Acesso em 20 jun. 2022.

3. O anúncio lido tenta nos convencer a sermos doadores de sangue por meio da relação entre ser doador e ser alguém cheio de amor. Dizer que “doar é um ato de amor” é usar

- a) um fato que nem todas as pessoas concordam.
- b) um fato que pode ser facilmente comprovado.
- c) uma opinião que não tem nada a ver com o ser humano.
- d) uma opinião que valoriza a atitude do ser humano.

Observe o segundo anúncio sobre o mesmo tema doação de sangue.

AS PESSOAS PRECISAM DE SANGUE SEMPRE!

mesmo durante

uma pandemia

Doe sangue e torne o mundo mais saudável. 14 DE JUNHO

OPAS Dia Mundial do Doador de Sangue
#DoeSangue

As pessoas precisam de sangue sempre. Anúncio. Disponível em: <https://www.paho.org/sites/default/files/2020-06/2020-blood-donor-social%20media-square-po4.jpg>. Acesso em: 20 jun. 2022.

4. A informação verbal desse anúncio diz “as pessoas precisam de sangue sempre!”. Considerando que o ser humano não vive sem sangue, essa informação é

- um fato que pode ser modificado em vida.
- um fato verdadeiro sobre os seres humanos.
- uma opinião para a qual não se tem comprovação.
- uma opinião que ainda está sendo investigada.

ATIVIDADE 05

Leia o texto abaixo.

A HISTÓRIA MAIS LONGA DO MUNDO

Era uma vez um rei que adorava ouvir histórias, mas achava as narrativas curtas demais. Por mais que o contador de histórias do reino se esforçasse, o rei continuava insatisfeito.

Até que um dia, furioso, mandou o seu pobre contador para a prisão e lançou um desafio: daria quinhentas moedas de ouro a quem lhe contasse uma história tão comprida, tão comprida, que o fizesse se cansar. Mas, aí de quem não conseguiu. Em vez de quinhentas moedas, ganharia quinhentas chibatadas.

Muita gente queria tentar com vontade de ganhar moedas de ouro. Mas o povo ficou com medo das chibatadas. Até que veio um esperto contador de histórias com vontade de ganhar a fortuna de ouro. Ele foi até o castelo e disse ao rei:

- Quero contar uma história para o senhor, meu rei!

O rei olhou para aquele moço, não acreditou muito nele e disse:

- Pode contar a história! Mas se não cumprir a tarefa vai levar quinhentas chibatadas!

O jovem contador ficou bem no meio do salão real e começou:

- Era uma vez uma fazenda que tinha um grande celeiro lotado de grãos. Era muito grão, muito grão e muito grão. Nesse celeiro tinha um buraquinho. Um buraquinho bem pequeno por onde... ZZZZZZZZZZ... Passou um mosquito. O mosquitinho pegou um grão e... ZZZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho e levou o grão para outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado. Depois voltou e... ZZZZZZZZ... Passou pelo buraquinho, pegou um grão e... ZZZZZZ... Levou para o outro lado...

O rei ficou impaciente:

- Mas continue a história! Já entendi essa parte!

E o rapaz tranquilo respondeu:

- Não, Majestade. Enquanto não saírem todos os grãos eu não posso continuar a história.

O rei não aguentando mais, se deu por vencido. O rapaz esperto ganhou suas moedas de ouro e foi embora.

O monarca, com saudades de ouvir histórias, mandou soltar seu antigo contador e continuou a se deliciar com as narrativas. Mesmo que curtas.

E essa história acabou!

Contos de esperteza: a história mais longa do mundo. Adaptação Augusto Pessôa. Disponível em: <https://www.augustopessoa.com/pedro-malasartes> Acesso em: 29 jun 2022.



O texto que você acabou de ler é uma narrativa ficcional, pois narra as aventuras de uma personagem que não existe em nosso meio, apenas no universo encantado das ficções. Chamamos ficção por ser uma história inventada de acordo com a criatividade de quem a elaborou.

Com base na sua leitura e nessa breve explicação, responda o que se pede a seguir.

1. Sobre o tempo, podemos dizer que as expressões “era uma vez” e “até que um dia” nos revelam que

- a) a história se passa em um tempo antigo, mas que não sabemos ao certo qual é.
- b) as personagens não sabem dizer em que tempo elas viveram a história.
- c) o que é narrado não é verdade, podendo ser desmentido a qualquer momento.
- d) todos os acontecimentos da narrativa se deram de forma repentina.

2. Relacione a fala e seu locutor de acordo com o que foi lido.

() Quero contar uma história para o senhor, meu rei!

1.Rei

() O rei ficou impaciente:

2.Narrador

() Mas continue a história! Já entendi essa parte!

3.Contador de histórias

() Passou pelo buraco, pegou um grão e...

() E essa história acabou!

() Pode contar a história! Mas se não cumprir a tarefa vai levar quinhentas chibatadas!

Com relação ao enredo dessa história, vamos pensar um pouco. Primeiro, vamos entender o que é enredo:

O enredo é considerado a sucessão de fatos de uma história.

3. Agora que você sabe que o enredo é a organização dos acontecimentos da história que está sendo contada, deve ter ficado imaginando o quanto ele é essencial para que o outro nos entenda quando contamos algo. Então, preencha o quadro a seguir com partes do texto que indiquem os momentos do enredo da “História mais longa do mundo”.

Momentos do enredo	Trechos do texto que indicam cada momento
Conflito (o problema)	
Clímax (ponto alto da história)	
Resolução do conflito	

Você sabe o que é **discurso direto** e **indireto** nas narrativas? Se não sabe, fica atento no que vou te contar!

Existem duas maneiras de conhecermos as falas das personagens em uma história: ou por meio do que ela diz ou com base no que o narrador nos conta sobre o que a personagem falou. Sabe quando o narrador diz algo pela personagem? Esse é o discurso indireto! Por exemplo:

"e lançou um desafio: daria quinhentas moedas de ouro a quem lhe contasse uma história tão comprida, tão comprida, que o fizesse se cansar."

Se quiséssemos dizer a mesma coisa no formato de discurso direto, diríamos assim:

O rei lançou um desafio!

- Darei quinhentas moedas de ouro a quem me contar uma história tão comprida, tão comprida que me faça cansar.

Percebeu a diferença? É simples! Quando é discurso direto, lemos a fala da própria personagem e quando é discurso indireto, lemos as palavras do narrador sobre a fala da personagem.

Discurso direto	- Quero contar uma história para o senhor, meu rei!
Discurso indireto	O monarca, com saudades de ouvir histórias, mandou soltar seu antigo contador.

4. Agora que já sabe a diferença entre os dois discursos, classifique os exemplos a seguir em discurso direto ou indireto e depois converta no seu oposto.

Discurso _____:	- Pode contar a história! Mas se não cumprir a tarefa vai levar quinhentas chibatadas!	Transformação do discurso:	
Discurso _____:	Até que um dia, furioso, mandou o seu pobre contador para a prisão.	Transformação do discurso:	

ATIVIDADE 06

Leia o texto abaixo.

DONA COTINHA, TOM E GATO JOCA

Em frente à minha casa tem outra casa, pequena, de madeira, azul com janelas brancas. Está no fim de um terreno enorme com muitas árvores. Para mim aquilo é o que chamam de floresta. Tom diz que é um quintal. Ali mora Dona Cotinha, uma velhinha que tem cabelos lilás e dirige um Fusquinha vermelho. Esse passou a ser meu esconderijo. Dona Cotinha sempre aparece com um prato de comida. Diz:

- Vem, gatinho. Olha só o que eu trouxe para você.

Sou premiado com sardinha fresca, atum, macarrão. Tenho engordado além da conta. Dia desses estava tomando sol e ouvi o Tom me chamar. O danado sentiu meu cheiro e descobriu meu segredo. Ele estava no portão quando chegou a dona Cotinha, no seu Fusquinha.

- Bom dia, menino - disse ela. Já que está em frente à minha casa, faça uma gentileza e abra o portão.

Tom obedeceu. Dona Cotinha afagou minha cabeça e perguntou:

- Este gatinho é seu?

- Sim, senhora.

- Ele é muito educado.

- Obrigado - disse eu, na minha voz de gato.

- No primeiro dia que o vi por aqui, ele entrou na casa e cheirou tudo. Agora, sempre deixo uma comidinha para ele!

- Ah! Mas o Joca não come comida de gente, não, senhora. Só come ração - disse o Tom.

- Come, sim, meu filho. E come de tudo.

Dona Cotinha acabava de denunciar minha gula e o aumento de peso. Continuou:

- Passe aqui no fim da tarde. Faço um bolo de fubá com cobertura de chocolate que é de dar água na boca.

Com água na boca fiquei eu. Naquela tarde voltamos à casa de dona Cotinha. Ela foi logo mostrando pro Tom uma coleção de carrinhos antigos. Era do filho dela, que morreu bem pequeno. Depois nos levou para uma sala repleta de livros. Tom ficou de boca aberta e perguntou:

- A senhora já leu todos esses livros?

- Praticamente todos. Ler foi minha diversão, meu bom vício. Infelizmente meus olhos não ajudam mais. Essa pilha que você está vendo aqui ainda nem foi tocada.

Tom começou a ler em voz alta, e sua voz encheu a sala de seres fantásticos. O tempo parou.

Desse dia em diante, à tardinha, eu e Tom tínhamos uma missão. Abrir os livros de dona Cotinha e deixar os personagens passearem pela casa mágica, no meio da floresta da cidade de pedra.



Cléo Busatto. **Dona Cotinha, Tom e gato Joca.** Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/4156/dona-cotinha-tom-e-gato-joca>. Acesso em: 04 jun. 2022.

Você sabia que os verbos são muito importantes em uma contação de histórias? Eles nos ajudam a narrar os acontecimentos e também nos auxiliam a descobrir quem está contando a história, se é alguém que faz parte do que é contado ou se é alguém que apenas observa os acontecimentos pelo lado de fora da história. Assim, o convite que vou te fazer agora é o de analisar os verbos do conto lido para saber quem é a pessoa por meio de quem se faz a narrativa, isto é, se é um narrador participante (porque também é uma personagem da história) ou um narrador observador (porque apenas presenciou os fatos sem fazer parte deles).

1. Observe os verbos destacados nas orações e escolha a opção correta para cada um deles.

Uma dica importante!

Quem é a primeira e terceira pessoa?

1ª pessoa: eu (singular), nós (plural); 2ª pessoa: tu (singular), vós (plural); 3ª pessoa: ele, ela (singular), eles, elas (plural). A 3ª pessoa também engloba tudo o que não é um ser vivo.

Sou premiado com sardinha fresca, atum, macarrão.	() primeira pessoa () terceira pessoa
- Obrigado - disse eu , na minha voz de gato.	() primeira pessoa () terceira pessoa
Desse dia em diante, à tardinha, eu e Tom (nós) tínhamos uma missão.	() primeira pessoa () terceira pessoa
Dia desses estava tomando sol e ouvi o Tom me chamar.	() primeira pessoa () terceira pessoa

2. Agora, complete a conclusão:

Se em uma narrativa, os verbos são, em sua maioria, usados em (primeira pessoa ou terceira pessoa?) _____ significa que o narrador é (participante ou observador?) _____.

Além dos verbos e seus respectivos pronomes pessoais, outros elementos nos fazem perceber se o narrador é alguém que viveu a história ou somente viu os acontecimentos. Tais elementos são os pronomes possessivos, demonstrativos e outros. Leia, a seguir, os quadros de pronomes e, depois, volte ao texto para selecionar trechos que contenham alguns desses mesmos pronomes.

Tabela de pronomes possessivos

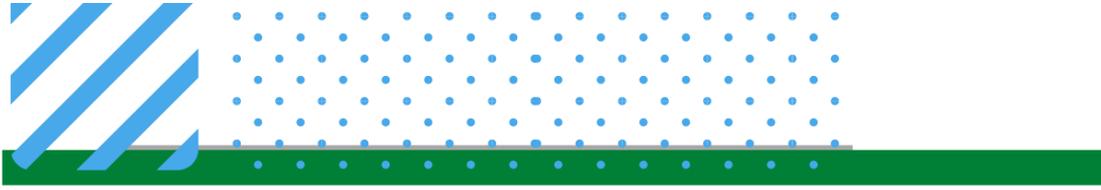
Pessoas do discurso	Pronomes possessivos
1. ^a pessoa do singular	meu(s), minha(s)
2. ^a pessoa do singular	teu(s), tua(s)
3. ^a pessoa do singular	seu(s), sua(s)
1. ^a pessoa do plural	nosso(s), nossa(s)
2. ^a pessoa do plural	vosso(s), vossa(s)
3. ^a pessoa do plural	seu(s), sua(s)

Tabela de pronomes demonstrativos

Pronomes Demonstrativos			
Espaço	Tempo	Variáveis	Invariáveis
Próximo	Presente	este(s), esta(s)	isto
Pouco distante	Passado e Futuro próximo	esse(s), essa(s)	isso
Distante	Passado remoto	aquele(s), aquela(s)	aquilo

3. (Re)leia o texto destacando dele trechos que se enquadrem nas características pedidas no quadro. Depois disso, sublinhe em cada trecho selecionado o pronome correto.

Dona Cotinha, Tom e gato Joca		
Espaço	Tempo	Pronome Possessivo na primeira pessoa
Próximo	Passado	meu(s), minha(s), nosso(s), nossa(s)
Trecho:		
Espaço	Tempo	Pronome Possessivo na terceira pessoa
Próximo	Presente	seu(s), sua(s)
Trecho:		
Espaço	Tempo	Pronome Demonstrativo na segunda pessoa
Pouco distante	Passado	esse(s), essa(s), isso
Trecho:		



Leia o trecho a seguir.

“Em frente à minha casa tem outra casa, pequena, de madeira, azul com janelas brancas. Está no fim de um terreno enorme com muitas árvores. Para mim aquilo é o que chamam de floresta. Tom diz que é um quintal. Ali mora dona Cotinha, uma velhinha que tem cabelos lilás e dirige um Fusquinha vermelho.”

4. Com base na leitura desse trecho do conto, responda:

a) Quem é o narrador?

b) Que tipo de narrador ele é: participante ou observador? Explique sua resposta.

c) Que outros elementos você pode destacar do texto que te auxiliaram a perceber quem é o narrador?

ATIVIDADE 07

Observe o trecho retirado da regra do Jogo Imagem e Ação.



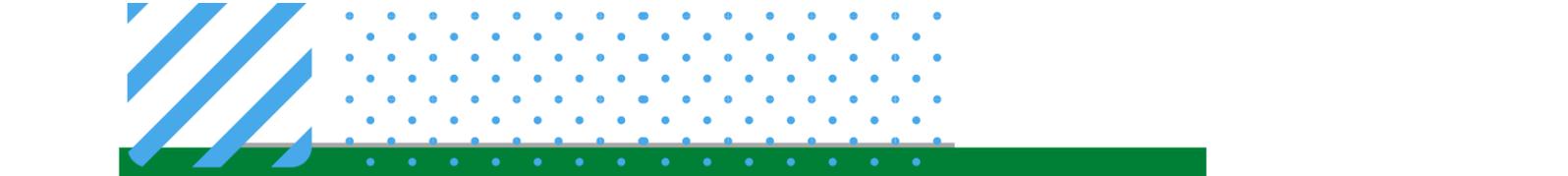
O JOGO

PRIMEIRA RODADA

A casa inicial é uma casa TODOS JOGAM. O desenhista de uma das equipes pega a primeira carta e, sem que ninguém de sua equipe veja seu conteúdo, olha a palavra ou expressão que está na categoria MIX. Depois mostra apenas para os desenhistas das outras equipes. Todos a postos, a ampulheta é virada e os desenhistas começam a desenhar para os jogadores de suas equipes, tentando fazer com que eles acertem a palavra em questão. Os jogadores vão propondo palavras até que alguém diga a palavra certa, ou até que se esgote o tempo da ampulheta. A equipe que disser a palavra correta avança seu peão e o número de casas indicado na carta categoria MIX. Se ninguém acertar a palavra, outra carta é retirada do monte pelos desenhistas das equipes para iniciar uma nova rodada.

1. De acordo com o que leu na regra, indique quais objetos são necessários para se jogar Imagem e Ação.

2. Liste, em ordem, as ações que devem ser praticadas nesse jogo.



Observe outro trecho da regra do mesmo jogo Imagem e Ação.

ESCOLHA A CATEGORIA

Em algumas casas do tabuleiro, além de TODOS JOGAM, a equipe da vez tem o direito de escolher a categoria da palavra que será desenhada (neste caso, não será preciso jogar o dado). Assim ela poderá escolher a palavra que considera mais fácil, ou a que dará mais pontos.

3. Marque V ou F conforme a regra lida.

- () A vantagem de escolher a categoria é que se pode obter a carta da categoria que for mais fácil de acertar.
- () As cartas escolhidas são mais fáceis do que a carta sorteada, pois tem mais pontos nelas.
- () Em algumas casas do tabuleiro, a equipe da vez terá o direito de escolher a categoria da palavra.
- () Todos poderão escolher a categoria da palavra que será desenhada, para isso basta jogar o dado.

4. Você deve ter percebido que as regras de jogos são feitas de condições e os jogadores devem seguir todas elas, caso queiram jogar. Agora, elabore uma condição para acrescentar nas regras do jogo Imagem e Ação. Use sua criatividade! Sua elaboração pode ser sobre a quantidade de casas percorridas no tabuleiro, a respeito das palavras das cartas ou ainda sobre a pontuação em cada acerto.

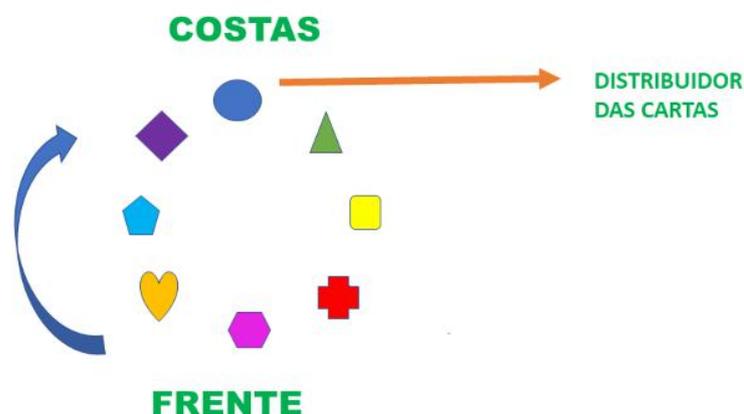
ATIVIDADE 08

Existem informações que não estão explícitas nas linhas, estão implícitas, escondidas, nas entrelinhas do texto. Para descobrir essas **informações implícitas**, precisamos seguir as pistas que as linhas do texto nos dão!

1. Indique o nome do jogo com base na descrição lida:

DESCRIÇÃO	NOME DO JOGO
<p>Para decidir quem começa, cada jogador recebe uma carta do baralho. Aquele que receber a maior carta, começa o jogo.</p> <p>Depois as cartas são embaralhadas e cada jogador recebe 7 cartas. O jogador que ficar à esquerda de quem distribuiu as cartas começa a partida, e o jogo segue no sentido horário.</p> <p>As cartas que restaram são viradas para baixo e formam uma pilha de compras. A primeira carta desse monte é virada para cima numa pilha ao lado - a pilha de descarte.</p> <p>Cada jogador deve jogar uma carta que seja da mesma cor, que tenha o mesmo símbolo/número da carta virada na pilha de descarte ou uma carta de ação do tipo "Muda de cor"/ "Muda de cor e compra 4 cartas". [...] Quando o jogador ficar com apenas uma carta, ele deverá falar uma palavra específica. Caso ele não fale e outro jogador note, então aquele jogador deverá comprar duas cartas.</p>	
<p>O jogo pode ser jogado sobre um tabuleiro ou mesmo sendo riscado sobre um pedaço de papel ou mesa. Nele, o objetivo é colocar 3 símbolos iguais numa mesma linha, coluna ou diagonal.</p>	
<p>A Rainha, também conhecida como Dama, é a peça mais poderosa, ela pode ir para frente ou para trás, para direita ou para a esquerda, ou na diagonal, quantas casas quiser, mas não pode pular nenhuma outra peça.</p>	

2. O trecho “O jogador que ficar **à esquerda** de quem distribuiu as cartas começa a partida e o jogo segue no **sentido horário**” dá orientação sobre a organização das rodadas, que podemos representar da seguinte maneira:



A partir da orientação dada pela regra e da representação gráfica que fizemos sobre ela, podemos dizer que a ordem de jogada em todas as rodadas começa do

- hexágono lilás, segue com a cruz vermelha, o quadrado amarelo, o triângulo verde, o círculo azul até chegar no losango roxo e no pentágono azul claro.
- hexágono lilás, segue com o coração laranja, o pentágono azul claro, o losango roxo, depois o círculo azul até chegar no triângulo verde e no quadrado amarelo.
- losango roxo, segue com o pentágono azul claro, depois o coração laranja, em seguida o hexágono lilás, a cruz vermelha, o quadrado amarelo até chegar no círculo azul.
- triângulo verde, segue com o quadrado amarelo, depois a cruz vermelha, seguindo pelo hexágono lilás, coração laranja, pentágono azul claro, até chegar no círculo azul.

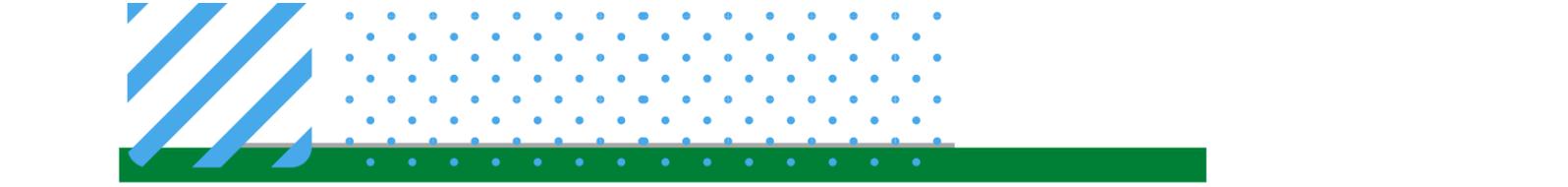
As pistas do texto também nos ajudam a descobrir **significados de palavras e expressões** que estejam implícitos, mesmo que elas sejam desconhecidas para nós.

Leia a regra a seguir.

Título do jogo: Esperança

Regras:

1. Reunir os jogadores (no mínimo, dois);
2. Um jogador deverá dizer a frase inicial: A esperança espera!
3. Cada jogador, sucessivamente, dirá uma frase respeitando o seguinte:
 - a. a frase deve se referir a animais;
 - b. o verbo da frase deve ser parte da palavra que dá nome ao animal;
4. Será vencedor quem fizer o maior número de frases.

- 
3. No ponto 3 da regra apresentada, a palavra **sucessivamente** significa que
- apenas no momento em que o primeiro jogador falar é que se saberá a ordem de fala dos outros.
 - cada participante vai falar quando desejar, desde que respeite a idade de cada um.
 - os jogadores devem escolher a ordem por meio de sorteio e cada rodada será diferente.
 - os participantes devem se organizar para falar um após o outro até que todos tenham falado.

Observe a regra a seguir.

TEXTO 1

O **jogo da força** é um jogo em que o jogador tem que acertar qual é a palavra proposta, tendo como dica o número de letras e o tema ligado à palavra. A cada lapso, é desenhada uma parte do corpo do enforcado. O jogo termina ou com o acerto da palavra ou com o término do preenchimento das partes do corpo do enforcado.

4. A palavra “lapso” no trecho “A cada lapso, é desenhada uma parte do corpo do enforcado” significa
- acerto.
 - rodada.
 - erro.
 - chute.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS E GABARITO

ATIVIDADE 01

HABILIDADE:

EF01LP15 Agrupar palavras pelo critério de aproximação de significado (sinonímia) e separar palavras pelo critério de oposição de significado (antonímia).

EF02LP10 Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.

DESCRITOR:

D15 Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.

QUESTÃO 1

Alimentos	Elogios	Objetos	Animais
Limão	Lindo	Fogão	Passarinho
Ovo	Inteligente	Tacho	Pintinho
	Bonito		Galinha

QUESTÃO 2

Gorado	Que não deu certo
Falso	Que aparenta ser real, mas não é
Falsificado	Adulterado

QUESTÃO 3

c) sinônimo.

QUESTÃO 4

Direito	errado
Nada	alguma coisa
Nunca	sempre

ATIVIDADE 2

HABILIDADES:

EF15LP03 Localizar informações explícitas em textos.

EF35LP03 Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

DESCRITORES:

D13 Localizar informação explícita em textos.

D18 Reconhecer o tema ou assunto de um texto lido.

QUESTÃO 1

Mas o que será que nasce de um ovo de Páscoa?

QUESTÃO 2

No final do primeiro parágrafo, na terceira linha.

QUESTÃO 3

c) o que tem dentro dos ovos de Páscoa.

QUESTÃO 4

– Desculpe Dona Coelha, eu andei por aí perguntando o que nasce de um ovo de Páscoa.	– O que a pessoa colocar dentro do ovo de Páscoa nasce.	Até que nasceu na minha cabeça a ideia de procurar Dona Coelha.
– Cada pessoa põe no seu ovo de Páscoa um pouquinho da sua vida.	Mas o que será que nasce de um ovo de Páscoa?	O galo apareceu e eu saí depressinha do terreiro.
E continuou serpenteando o seu caminho.	Ó Dona Coruja, a senhora me diga, por favor: o que é que nasce de um ovo de Páscoa?	Tem muita vida que nasce de um ovo, não tem?

ATIVIDADE 03

HABILIDADES:

EF15LP01 Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.

EF35LP03 Identificar a ideia central do texto, demonstrando compreensão global.

DESCRITORES:

D21 Reconhecer o gênero discursivo.

D22 Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros.

QUESTÃO 1:

Horizontais: 2. Curiosidade; 3. Tirinha; 7. Regra. 8. Biografia.

Verticais: 1. Notícia; 4. Receita; 5. Anúncio; 6. Fábula.

QUESTÃO 2:

O exemplo ao lado é o gênero aviso que pode ser encontrado em portas, portões e muros. Foi produzido pelo responsável pelo cachorro para que as pessoas em geral pudessem ficar alertas e não serem mordidas pelo animal.

QUESTÃO 3:

- Qual o gênero? Bula de remédio
- A quem se destina? Se destina a todos que forem usar a medicação
- Onde podemos encontrar? Podemos encontrar nas embalagens dos remédios e na internet
- Quem o produziu? Foi produzido pelo laboratório que fez o medicamento.
- Para que serve? Serve para orientar as pessoas sobre o uso da medicação.

QUESTÃO 4:

Escolha subjetiva. O estudante está livre para colocar o gênero que achar mais interessante ou que seja fácil de encontrar em casa. Professor, socialize os gêneros com as crianças e discutam as características, a fim de corrigir as respostas em grupo.

ATIVIDADE 04

HABILIDADE:

EF04LP15 Distinguir fatos de opiniões/sugestões em textos (informativos, jornalísticos, publicitários 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.

DESCRITOR:

D19 Distinguir fato de opinião relativa a este fato.

QUESTÃO 1:

- (x) opinião
- (x) fato
- (x) opinião
- (x) fato

QUESTÃO 2:

AZUL: Com seu habitat em equilíbrio, a onça-pintada não sairá dele em busca de alimentos.

AMARELO: Logo, para que os animais criados em fazendas estejam a salvo dos ataques desse felino, o melhor a fazer é preservar a natureza.

QUESTÃO 3:

- d) uma opinião que valoriza a atitude do ser humano.

QUESTÃO 4:

- b) um fato verdadeiro sobre os seres humanos.

ATIVIDADE 05**HABILIDADE:**

EF35LP26 Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

DESCRITOR:

D23 Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

QUESTÃO 1:

- a) a história se passa em um tempo antigo, mas que não sabemos ao certo qual é.

QUESTÃO 2:

- (3) – (2) – (1) – (3) – (2) – (1).

QUESTÃO 3:

Momentos do enredo.	Trechos do texto que indicam cada momento.
Conflito (o problema)	Era uma vez um rei que adorava ouvir histórias, mas achava as narrativas curtas demais. Por mais que o contador de histórias do reino se esforçasse, o rei continuava insatisfeito.
Clímax (ponto alto da história)	O rei olhou para aquele moço, não acreditou muito nele e disse: - Pode contar a história! Mas se não cumprir a tarefa vai levar quinhentas chibatadas!
Resolução do conflito	O monarca, com saudades de ouvir histórias, mandou soltar seu antigo contador e continuou a se deliciar com as narrativas. Mesmo que curtas. E essa história acabou!

QUESTÃO 4:

Discurso <u>direto</u>:	- Pode contar a história! Mas se não cumprir a tarefa vai levar quinhentas chibatadas!	Transformação do discurso:	<i>O rei disse que ele podia contar a história, mas se não cumprisse a tarefa levaria quinhentas chibatadas.</i>
Discurso <u>indireto</u>:	Até que um dia, furioso, mandou o seu pobre contador para a prisão.	Transformação do discurso:	<i>- Chega! Vá já para a prisão.</i>

ATIVIDADE 06

HABILIDADE:

EF35LP29 Identificar, em narrativas, cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista com base no qual histórias são narradas, diferenciando narrativas em primeira e terceira pessoas.

DESCRITOR:

D23 Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

QUESTÃO 1:

- (X) primeira pessoa

QUESTÃO 2:

Se em uma narrativa, os verbos são, em sua maioria, usados em PRIMEIRA PESSOA significa que o narrador é PARTICIPANTE.

QUESTÃO 3:

Trecho 1: O danado sentiu meu cheiro e descobriu meu segredo.

Trecho 2: - Este gatinho é seu?

Trecho 3: Esse passou a ser meu esconderijo.

QUESTÃO 4:

- a) O gato Joca.
- b) Participante, porque os acontecimentos são contados em primeira pessoa, então o gato participa da história.
- c) Os pronomes que o gato usa que são sempre na primeira pessoa: meu, este, esse, nosso.

ATIVIDADE 07

HABILIDADE:

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.

DESCRITORES:

D21 Reconhecer o gênero discursivo.

D22 Identificar o propósito comunicativo em diferentes gêneros.

QUESTÃO 1:

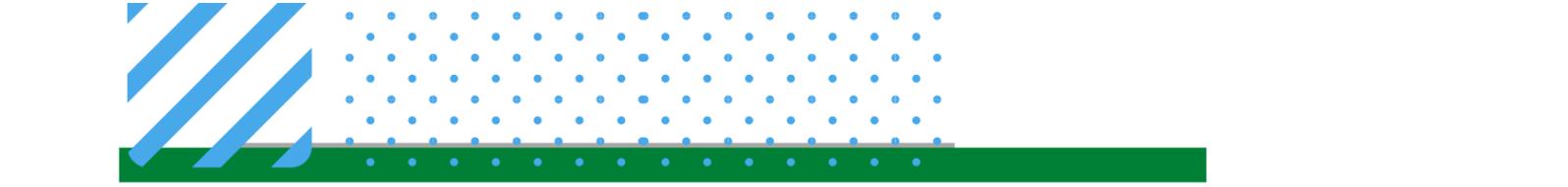
Tabuleiro, Cartas com palavras, folhas em branco, ampulheta, peão.

QUESTÃO 2:

- 1ª ação: divide as equipes.
- 2ª ação: pega-se uma carta.
- 3ª ação: mostra aos desenhistas das outras equipes.
- 4ª ação: vira a ampulheta e começa a desenhar a palavra que deve ser acertada.
- 5ª ação: os jogadores vão propondo palavras até acertarem.
- 6ª ação: a equipe que acertar dentro do tempo avança a quantidade de casas indicada na carta.
- 7ª ação: se não acertarem outra carta é retirada do monte pelos desenhistas.
- 8ª ação: iniciam uma nova rodada até surgir uma equipe vencedora.

QUESTÃO 3:

(V) – (F) – (V) – (F)



QUESTÃO 4:

Resposta pessoal. Professor(a), socialize as condições, observando se é coerente com o que foi apresentado sobre o jogo.

ATIVIDADE 08

HABILIDADES:

EF35LP04 Inferir informações implícitas nos textos lidos.

EF35LP05 Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas em textos, com base no contexto da frase ou do texto.

DESCRITORES:

D14 Inferir informação em texto verbal.

D15 Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.

QUESTÃO 1:

1º jogo: UNO.

2º jogo: Jogo da velha.

3º jogo: Xadrez.

QUESTÃO 2:

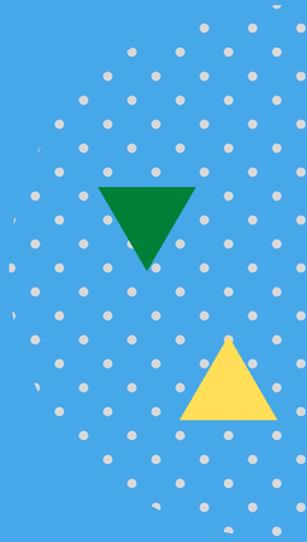
d) triângulo verde, segue com o quadrado amarelo, depois a cruz vermelha, seguindo pelo hexágono lilás, coração laranja, pentágono azul claro, até chegar no círculo azul.

QUESTÃO 3:

d) os participantes devem se organizar para falar um após o outro até que todos tenham falado.

QUESTÃO 4:

c) erro.



CEARÁ
GOVERNO DO ESTADO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

i d a d e c e r t a . s e d u c . c e . g o v . b r

