



PREFEITURA MUNICIPAL DE TAUBATÉ

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

ESCOLA SEM MUROS: EM CASA TAMBÉM SE APRENDE!

Língua Portuguesa 5º ano

Atividades com as habilidades (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.

- Leia o verbete de dicionário abaixo e responda as questões 1, 2 e 3.

começo (ê). [Dev. de começar.] *S. m.* O primeiro momento da existência ou da execução duma coisa; princípio, origem. [Pl.: começo (ê). Cf. *começo*, do v. *começar*.] ~. *começos*.

1. Assinale a alternativa correta:

- (a) Um verbete de dicionário é um texto para explicar algum acontecimento ou fato ocorrido em um certo período da história.
- (b) Um verbete de dicionário é um texto para explicar a significação de uma palavra ou expressão num dicionário ou numa enciclopédia.
- (c) Um verbete de dicionário é um texto escrito sempre de maneira informal.

2. O que significa a sigla **S. m.** no verbete acima?

- (a) Sempre masculino.
- (b) Substantivo menor.
- (c) Somente masculino.
- (d) Substantivo masculino.

3. A que tipo de texto pode ser classificado o Verbetes de dicionário:

- (a) instrucional
- (b) dissertativo
- (c) informativo
- (d) narrativo

Texto: Regra do jogo “Adedanha” ou “Stop”

Idade – a partir de 8 anos.

Nº de participantes – 2 ou mais.

Material – Folha de papel para cada jogador, contendo a tabela pré definida em conjunto.

- Lápis ou canetas.

1º passo – Definir quais categorias entrarão na tabela. Ex. nome, cidade, animais, automóveis, etc.

3º passo – Escolher com qual letra inicial será a rodada de palavras.

*Dica – cada jogador poderá colocar o número de dedos que decidir e então faz a contagem segundo o alfabeto.

4º passo – Cada jogador preenche uma linha da tabela, com a letra inicial sorteada.

5º passo – O primeiro que preencher todas as colunas, grita “stop” e todos tem que parar de escrever.

6º passo – Contagem de pontos.

- Para cada palavra que o jogador colocou e ninguém repetiu 10 pontos.

- Para cada palavra colocada e mais de um jogador repetiu 5 pontos.

* **Vence** – O jogador que fizer mais pontos ao somar as rodadas.



LEIA O TEXTO OBSERVANDO BEM SUAS CARACTERÍSTICAS E RESPONDA.

4. A que se refere esse texto?

- (a) A uma série de TV.
- (b) A uma partida de futebol.
- (c) Ao jogo “adedanha” ou “Stop”.

5. Qual a finalidade de uma regra de jogo?

- (a) Instruir a montar um brinquedo.
- (b) Auxiliar a utilizar um equipamento eletrônico.
- (c) Ensinar a jogar um jogo com regras pré-estabelecidas.

6. A que tipo de texto pode ser classificado a regra de jogo “Adedanha” ou “Stop”?

- (a) narrativo.
- (b) descritivo.
- (c) instrucional.

Professores parceiros para elaboração das atividades

Ana Beatriz Ramos

Joseane Aparecida Coelho Zachara

Bruna Pavret Gomes

Caroline Cristina O. Gonçalo

Alexsandra Helena E. de Andrade

Letícia Antunes da S. Mariano

Maria Juliana Neves Araújo Maciel