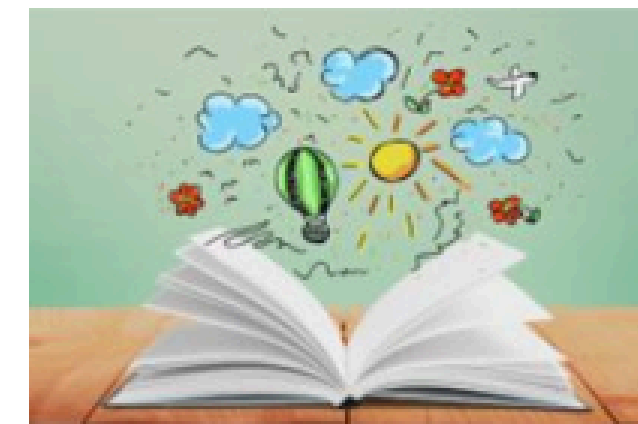




CADERNO 2
PROPOSTAS DE ATIVIDADES
4º AO 5º ANO
LÍNGUA PORTUGUESA



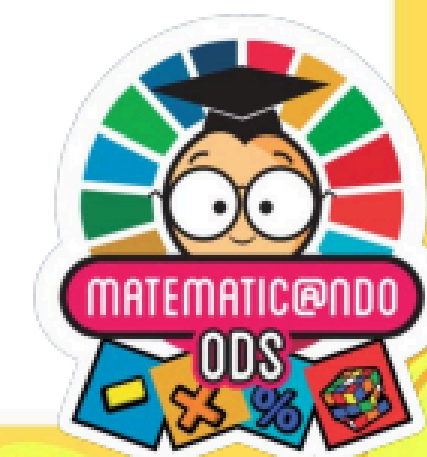
Queridos alunos,



- As atividades lúdicas são aquelas ligadas às brincadeiras, à imaginação e à diversão. Essas práticas são essenciais na infância, porque incentivam a criatividade e contribuem para o desenvolvimento das crianças.
- Quando professores e famílias usam estratégias para incentivar a diversão e reduzir o estresse de uma atividade relacionada à leitura, as crianças criam uma relação positiva com os livros e desenvolvem melhores habilidades leitoras.
- Além disso, momentos divertidos de leitura reforçam os vínculos afetivos entre a criança e quem lê com ela. Por isso, [incentivar a leitura](#) de forma lúdica é importante tanto na escola como em casa.

Um abraço e aproveitem!

Equipe de Formação 2023 e
Supervisão Pedagógica



ATIVIDADE 1: Teatro de fantoches



HABILIDADES:

(EF15LP19) Recontar, com e sem o apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor.

(EF05LP25B) Representar cenas de textos dramáticos.

(EF35LP29A) Identificar cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e foco narrativo, na leitura de textos do campo artístico-literário.

(EF05LP25A) Ler e compreender diferentes textos dramáticos.

(EF15LP13) Identificar a finalidade comunicativa de gêneros textuais orais.



ATIVIDADE 1: Teatro de fantoches

APRESENTAÇÃO

Uma forma super tradicional de contar histórias, que as crianças sempre adoram, é usar fantoches e bonecos. Com materiais baratos como papelão é possível produzir uma moldura para o teatrinho, contando com a ajuda da criança para pintá-la e decorá-la.

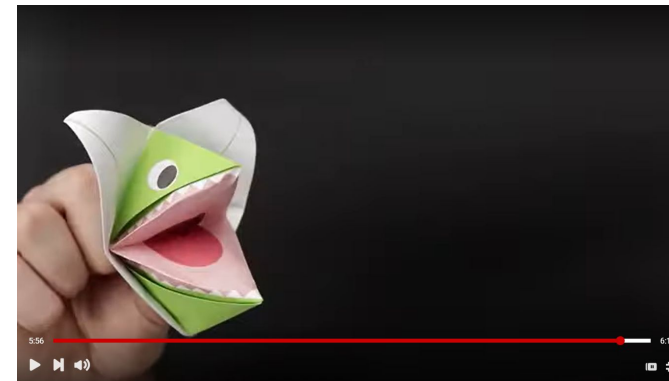
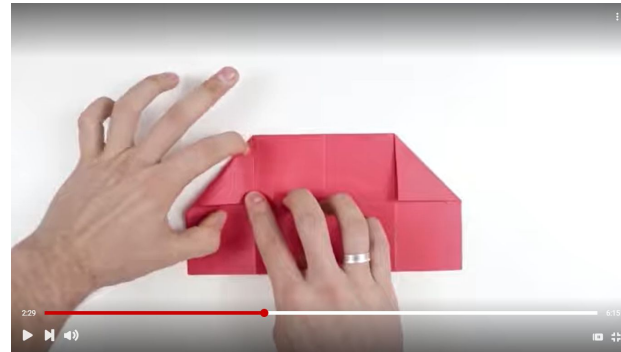
Os fantoches podem ser de tecido ou também confeccionados pelas próprias crianças com materiais reciclados, como rolos de papel higiênico e garrafas pet. Basta escolher a história da vez, separar os materiais e incentivar cada pequeno a criar um personagem para fazer a encenação.

REFERÊNCIA

Árvore/Formação de Leitores / Leitura - Disponível em <https://www.arvore.com.br/blog/como-i>



ATIVIDADE 1: Teatro de fantoches



REFERÊNCIA

Como fazer um fantoche de origami - You Tube Kids - Disponível em <https://www.youtubekids.com/watch?v=oIZCsT1CmNw&hl=pt>



ATIVIDADE 2: Criação instrumentos para trilha sonora



HABILIDADES:

(EF35LP03) Identificar a ideia central de textos.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas.

(EF15LP13) Identificar a finalidade comunicativa de gêneros textuais orais.

(EF35LP21) Ler e compreender textos literários de diferentes gêneros.

(EF05LP25B) Representar cenas de textos dramáticos.



ATIVIDADE 2: Criação instrumentos para trilha sonora

Para tornar uma história ainda mais envolvente, que tal [incentivar a leitura](#) pedindo para a criança criar a trilha sonora da história? Você pode criar o seu instrumento musical, a partir de materiais recicláveis como: caixas de plástico, papel alumínio, potinhos de iogurte, garrafa pet..

Será necessário prestar atenção na história para conseguir fazer os efeitos certos, na hora certa. Use a criatividade e a imaginação.

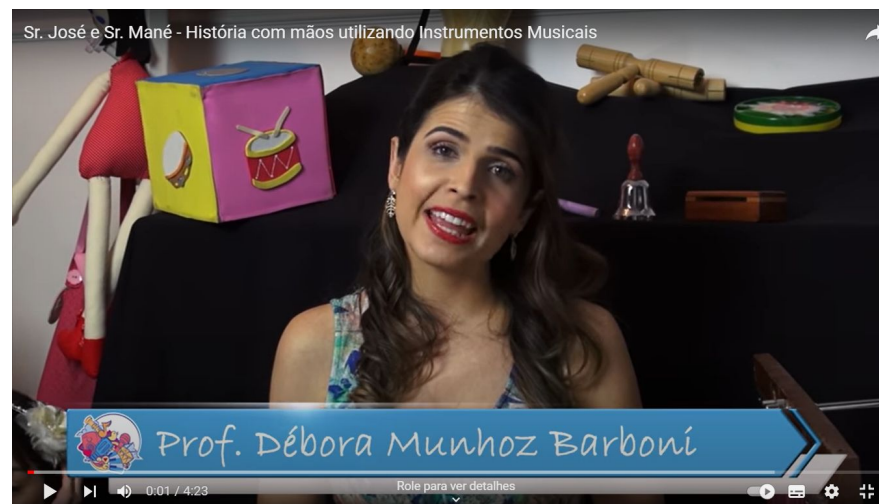
REFERÊNCIA

Árvore/Formação de Leitores / Leitura - Disponível em <https://www.arvore.com.br/blog/como-incentivar-a-leitura-de-forma-ludica>



ATIVIDADE 2: Criação instrumentos para trilha sonora

SUGESTÃO 1 - História do Sr. José e Sr. Mané - Site Cantinho da Música - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=m1vZMAAUxfg>



ATIVIDADE 2: Criação instrumentos para trilha sonora

2. Vídeo com sugestões de criação de instrumento - Yout Tube - Disponível

em <https://www.youtubekids.com/watch?v=Gazj9HIZEO4&hl=pt>



ATIVIDADE 3: Jogo de memória literário

HABILIDADES

(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos do campo artístico-literário, que apresentem diferentes cenários e personagens, observando elementos constituintes das narrativas, tais como enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

(EF15LP19) Recontar, com e sem o apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor (contos, lendas, crônicas, entre outros) e/ou pelo próprio aluno.

(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas e autores.



ATIVIDADE 3: Jogo de memória literário

APRESENTAÇÃO

Para que as crianças mergulhem ainda mais no universo de uma história, o jogo da memória literário é uma ótima atividade. A ideia é seguir as mesmas regras do jogo da memória tradicional, mas com cartas relacionadas ao livro. E parte da brincadeira é criar as cartinhas!

Basta recortar quadradinhos de papel e separá-los em pares. Em cada par, a criança pode desenhar e escrever um elemento da história: um personagem, um lugar, um objeto, ou até mesmo o título do livro. Espalhem todas as cartas no chão e divirtam-se!

REFERÊNCIA

Árvore/Formação de Leitores / Leitura - Disponível em <https://www.arvore.com.br/blog/como-incentivar-a-leitura-de-forma-ludica>



ATIVIDADE 3: Jogo de memória literário

Passo a passo:

1. Acesse a plataforma gratuita de livros digitais “Baixe Livros” no endereço <https://www.baixelivros.com.br/literatura-infantil#4>.
2. Escolha um livro e baixe para o seu computador.
3. Selecione 10 páginas para formar os quadros do jogo.
4. Imprima e duplique as imagens.
5. Cole em cartolinas cortadas em quadrados 6cm x 6cm.

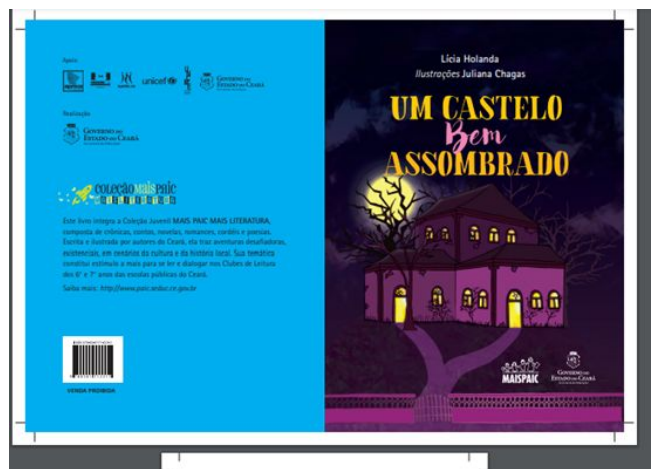
REFERÊNCIA

Árvore/Formação de Leitores / Leitura - Disponível em <https://www.arvore.com.br/blog/como-incentivar-a-leitura-de-forma-ludica>



ATIVIDADE 3: Jogo de memória literário

O conto de mistério é um gênero muito interessante para crianças de 10 a 12 anos. Você pode ler o livro “Um castelo bem assombrado” e depois fazer o jogo com as imagens dele.



REFERÊNCIA

Para baixar o livro e o arquivo com o modelo de cartas clique em

1. LIVRO; <https://domainpublic.files.wordpress.com/2022/07/um-castelo-bem-assombrado.pdf>
2. CARTAS: https://drive.google.com/file/d/1VEbDSj4iH3I9tRMCVK_cgs5rmen8vIW6/view?usp=sharing



ATIVIDADE 4: Livros personalizados



HABILIDADES:

(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos do campo artístico-literário.

(EF35LP02) Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula.

(EF35LP29A) Identificar cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e foco narrativo.

(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões.



ATIVIDADE 4: Livros personalizados

Os livros personalizados incentivam a leitura de forma lúdica e divertida. Neles, a criança pode ser o(a) autor(a), o(a) protagonista, o(a) antagonista ou apenas o(a) narrador da história.

E qual leitor nunca sonhou em ser parte de sua história favorita?

Existem diversas plataformas gratuitas que permitem a criação de livros digitais, onde as crianças podem, inclusive, publicar suas histórias.

Além de criar o gosto pela leitura, a criação de histórias incentiva a criatividade.

Você pode usar a plataforma LIVROS DIGITAIS - Disponível em <https://www.livrosdigitais.org.br/>.

Você precisa apenas se registrar e começar a escrever.



ATIVIDADE 4: Livros personalizados



REFERÊNCIA

1. Árvore/Formação de Leitores / Leitura Disponível em <https://www.arvore.com.br/blog/como-incentivar-a-leitura-de-forma-ludica>
2. LIVROS DIGITAIS - Disponível em <https://www.livrosdigitais.org.br/>



ATIVIDADE 5: Jogo da coesão e coerência

HABILIDADES:

(EF35LP06) Compreender as relações coesivas estabelecidas entre as partes de um texto.

(EF35LP07) Utilizar conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação.

(EF35LP09) Empregar marcas de segmentação em função do projeto textual e das restrições impostas pelos gêneros: título e subtítulo, paragrafação.

(EF05LP27A) Utilizar recursos de coesão referencial (pronomes, sinônimos) na produção escrita de diferentes textos.



REFERÊNCIA

SITE: Ensino Fundamental II/ Oficina de Jogos - Português- Disponível em <https://ensfundamental1.wordpress.com/407-2/>



ATIVIDADE 5: Jogo da coesão e coerência

Material

- Quatro cubos com seis palavras cada (para cada cubo seis embalagens tetra pak de leite)
- Fita adesiva larga
- Fita adesiva colorida
- Palavras impressas (cubo 1- artigos e pronomes, cubo 2 – substantivos, cubo 3 – verbo de ligação, cubo 4 - adjetivos).



ATIVIDADE 5: Jogo da coesão e coerência

Desenvolvimento

- Lançar um dado de cada vez;
- Ordená-las para formar uma frase;
- As palavras podem variar em gênero, número e grau;
- Realizar a leitura de cada frase e registrá-la no caderno;
- Após a estruturação de cada frase, a criança deverá lançar os dados novamente.



ATIVIDADE 5: Jogo da coesão e coerência

- AS
- ALGUMA
- ALGUNS
- O
- UMA
- UM
- MENINO
- RÃ

- LEÃO
- BRUXA
- BONECA
- AMIGA
- PERMANECE
- É
- FOI
- FICA

- ESTÁ
- PARECE
- FERROZ
- VELHO
- ALEGRE
- MÁ
- BONITA
- SERELEPE



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

12 CONSUMO
E PRODUÇÃO
RESPONSÁVEIS



HABILIDADES:

(EF15LP03) Identificar a ideia central de textos de diferentes gêneros.

(EF15LP04) Inferir informações implícitas.

(EF35LP01) Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência.

(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos.

REFERÊNCIA A MAGIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS - Disponível em <https://www.pnav.es.gov.br/uploads/files/5-ANO---31-08-A-0409.pdf>



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

APRESENTAÇÃO DA ATIVIDADE

Essa é uma atividade que estimula a criatividade e desenvolve o traço fino para desenho. Para conhecer um pouquinho da história da criação dos HQs clique no link abaixo.

PLENARINHO - Disponível em

<https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/08/magia-das-historias-em-quadrinhos/>

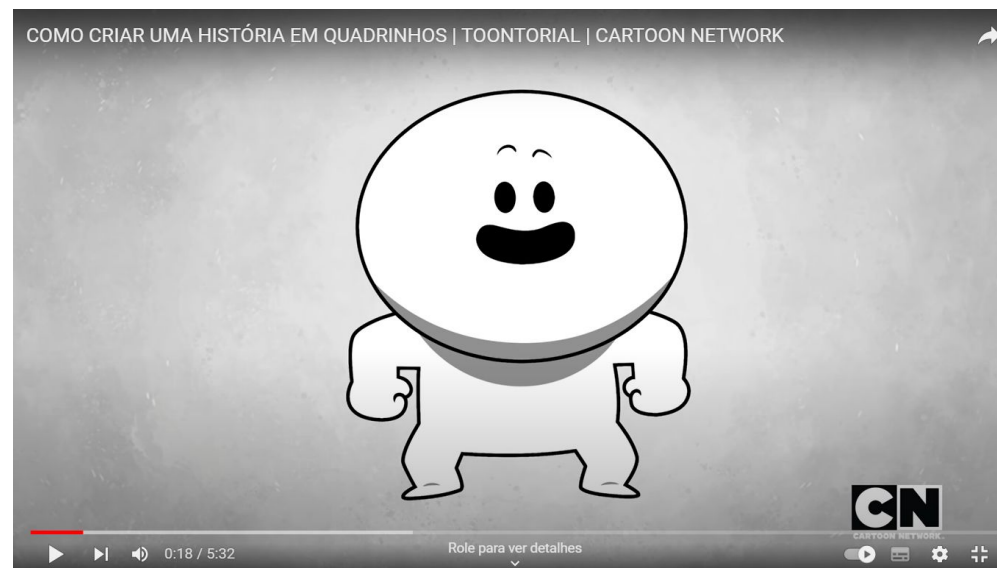


ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

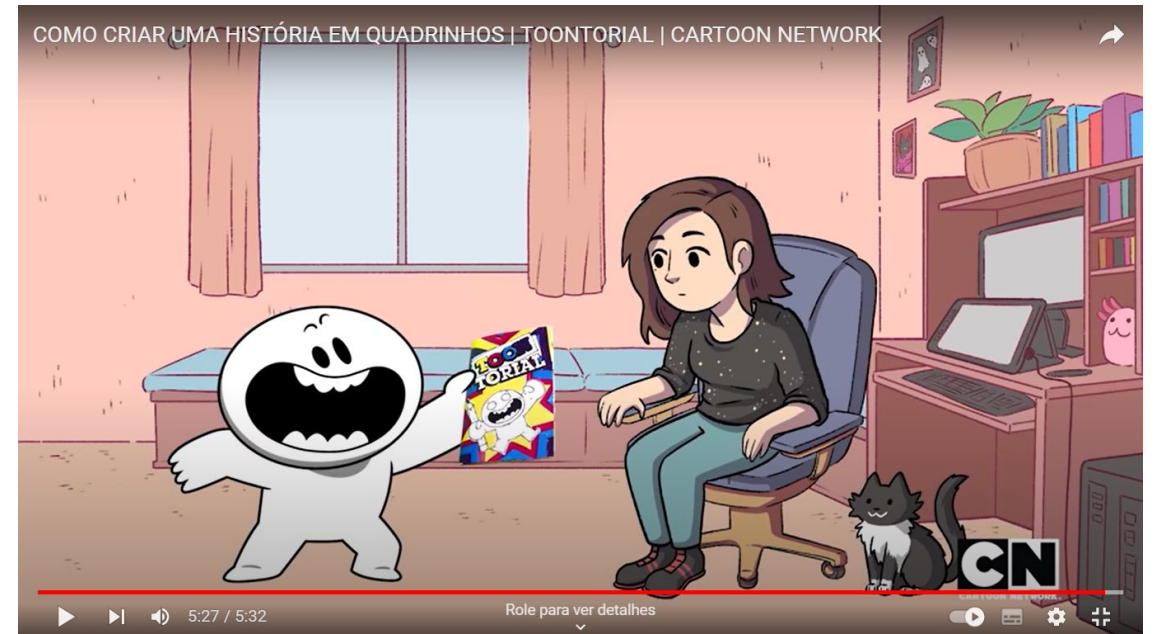
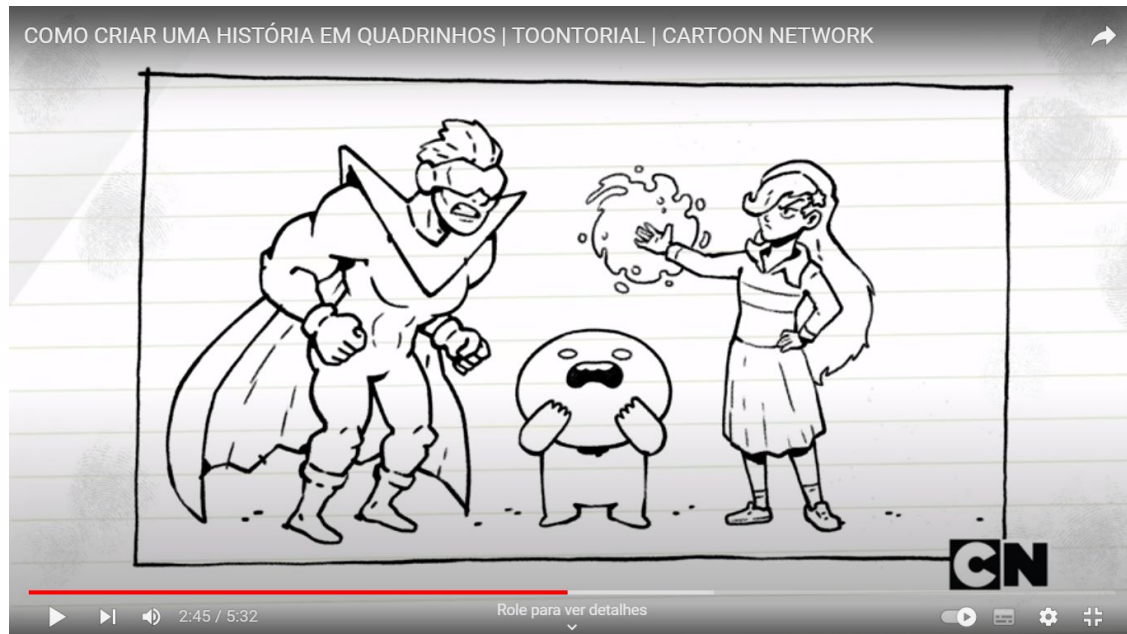
Esse vídeo ensina como fazer uma história em quadrinhos em 7 passos, usando apenas o caderno e o lápis.

COMO CRIAR UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS | TOONTORIAL | CARTOON NETWORK - Disponível em

https://www.youtube.com/watch?v=_zTmsu05uM0



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

AS ONOMATOPEIAS

"As onomatopeias servem para descrever os sons do mundo, como o latido de um cachorro, o tocar de um telefone, o apito do trem, o canto de pássaros, batidas etcll.

Veja alguns exemplos:

Bash! ou bow – queda Brrr booom! – trovão Drip! pim! ping! plim! plic! – gota

Ding! dim! plim! trim! – campainha Honk! fom! fom! – buz

Knock! Knock! toc! toc! – batida Pow! pou! – soco

Trim! trim! prim! – toque de telefone



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

Observe as tirinhas abaixo e responda: <https://www.todamateria.com.br/onomatopeia/> (Adaptada)

Escreva o que a onomatopeia POW significa.:



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

- O que você entendeu da tirinha?
- Através da expressão facial do personagem Cascão, é possível identificar o que ele está sentindo. Qual é o sentimento do Cascão?
- Se você pudesse usar uma frase com o sinal de interjeição para o Cascão no primeiro quadrinho, qual seria?



<https://pt-static.z-dn.net/files/d21/a5d2566f1b6d01f8f3a7c607c1339f80.jpg>



ATIVIDADE 6: Histórias em quadrinhos

Na imagem abaixo, Mônica fala que o mundo estava precisando mesmo! Leia, analise a tirinha e responda: o que ela quis dizer com essa frase?



<http://www.recicloteca.org.br/wp-content/uploads/2015/02/Marcelinho-Sustent--vel-21-768x260.jpg>



ATIVIDADE 7: História na caixa de pizza



HABILIDADES:



(EF35LP03) Identificar a ideia central de textos de diferentes gêneros.

(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos do campo artístico-literário, que apresentem diferentes cenários e personagens.

(EF15LP19) Recontar, com e sem o apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor (contos, lendas, crônicas, entre outros) e/ou pelo próprio aluno.

(EF35LP07) Utilizar conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação.



ATIVIDADE 7: História na caixa de pizza

APRESENTAÇÃO

Nessa atividade a criança pode desenvolver a criatividade reaproveitando uma caixa de pizza.

COMO FAZER

Passo 1 - Escolha um livro para ler. Você pode utilizar um que já tenha em casa ou baixar algum livro digital e ler no tablet, celular ou computador. Existem alguns sites que disponibilizam gratuitamente diversos livros.

Ex.:

BAIXE LIVROS - disponível em <https://www.baixelivros.com.br/literatura-infantil>

LEIA COM UMA CRIANÇA - Disponível em <https://www.euleioparaumacrianca.com.br/video-conheca-a-estante-digital/>

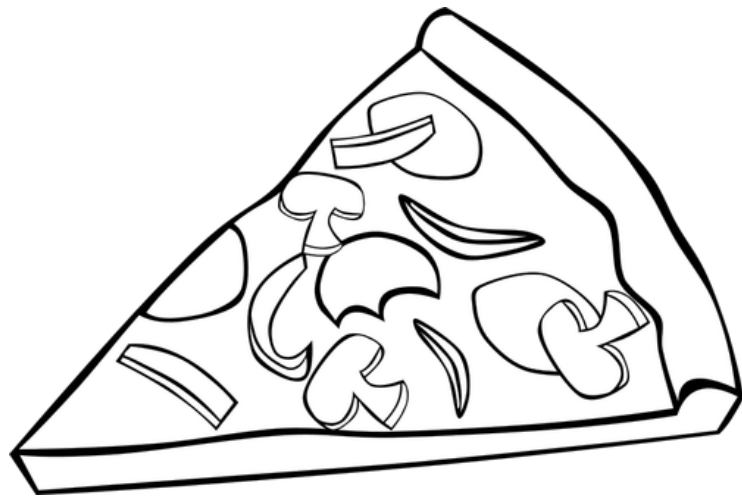
ESPAÇO DE LEITURA - Disponível em <https://espacodeleitura.labedu.org.br/>



ATIVIDADE 7: História na caixa de pizza

PASSO 2 - a criança escreve ou desenha em cada “fatia” da caixa uma parte da história, até terminar todo o círculo.

Isso ajuda o pequeno leitor a entender conceitos como começo, meio e fim da narrativa, além de associar causas e consequências. Ao reconstruir a história nesse suporte tão inesperado que é parte de seu dia a dia, a criança também treina o raciocínio e a escrita de maneira lúdica.



ATIVIDADE 8: Jogo do Plural!

Objetivos pedagógicos

- Reconhecer o emprego adequado de singular e plural nas diferentes situações de uso da língua;
- Treinar a atenção e o cuidado com a escrita;
- Identificar e corrigir as questões ortográficas que envolvem palavras escritas no plural;
- Participar de brincadeira seguindo regras;
- Desenvolver habilidades de leitura e escrita;
- Desenvolver a linguagem oral; Utilizar corretamente a ortografia na escrita de palavras; Aprimorar a leitura e escrita;
- Memorizar a escrita convencional das palavras.



ATIVIDADE 8: Jogo do Plural!



APRESENTAÇÃO

Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um jogo on line que está disponível gratuitamente na plataforma ESCOLA GAMES - Disponível em <https://www.escolagames.com.br/jogos/jogoPlural/>



ATIVIDADE 9: Perguntas e respostas



HABILIDADES

(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo da ficção e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.

(EF35LP03) Identificar a ideia central de textos de diferentes gêneros (assunto/tema), demonstrando compreensão global.

(EF35LP04) Inferir informações implícitas, na leitura de textos de diferentes gêneros.

(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.

(EF35LP05) Inferir o sentido de palavras ou expressões desconhecidas, na leitura de textos de diferentes gêneros.

(EF35LP07) Utilizar conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.



ATIVIDADE 9: Perguntas e respostas

APRESENTAÇÃO

Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um quizz on line com perguntas e respostas da Prova Brasil - que está disponível gratuitamente na plataforma EDUCAJOGOS - Disponível em <https://www.educajogos.com.br/jogos-educativos/provabrasil/>

O **Jogo pedagógico e educativo** ou Simulador para a **prova Brasil** , o simulado apresenta questões que foram aplicadas na **prova Brasil** de anos anteriores ao final da simulação é mostrado o resultados com os acertos e erros, também é possível gerar o pdf com os resultados.



ATIVIDADE 9: Perguntas e respostas

The screenshot shows a web browser window with the URL educajogos.com.br/jogos-educativos/provabrazil/provabrazil-lingua-portuguesa-4ano-5serie/. The website features a navigation menu with buttons for HOME, JOGOS, RANKING, TOP, CONTATO, and SOBRE. The main heading is "Prova Brasil Língua Portuguesa 4ª SÉRIE / 5º ANO". Below the heading are social media sharing buttons for "Compartilhar 0" and "Curtir 0". A large blue button labeled "Questão - 1/11" is visible. At the bottom of the page, there is a section titled "Receba Novidades" with a form for entering a name. The Windows taskbar at the bottom shows the system tray with a temperature of 22°C, weather "Chuva fraca", and the date "14/04/2023".



ATIVIDADE 10: Quizz on line

HABILIDADES

(EF35LP03) Identificar a ideia central de textos de diferentes gêneros (assunto/tema), demonstrando compreensão global.

(EF15LP01) Compreender a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (na casa, na rua, na comunidade, na escola) e em diferentes mídias: impressa, de massa e digital, reconhecendo a situação comunicativa.

(EF04LP19) Ler e compreender textos expositivos de divulgação científica, resumos, mapas conceituais, você sabia quê? entre outros textos do campo das práticas de estudo e pesquisa, considerando a situação comunicativa, o tema/assunto, a estrutura composicional, o estilo e a finalidade do gênero.



ATIVIDADE 10: Quizz on line

APRESENTAÇÃO

Essa atividade deve ser feita em um computador, celular ou tablet, pois é um jogo *on line* de perguntas e respostas sobre um gênero muito estudado no 4º e 5º ano, que é a Notícia. Está disponível gratuitamente na plataforma WORDWALL - Disponível em

<https://wordwall.net/pt/resource/19469869/portugu%c3%aas/g%c3%aanero-textual-not%c3%adcia>



ATIVIDADE 10: Quizz on line

