

ATIVIDADE 10

Tema: Textos instrucionais de regras de jogo

Habilidade: (EF05LP09) Ler e compreender, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, entre outros gêneros, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. (EF35LP03) Identificar a ideia central de textos, demonstrando compreensão global. (EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas. (EF35LP07) Utilizar, ao produzir um texto, 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.

NOME:

UNIDADE ESCOLAR:

Você se lembra da explicação na atividade anterior sobre textos instrucionais de regras de jogo?

Textos Instrucionais de Regras de Jogos



Fonte:
<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/adedonha-matematica-no-ensino-Algebra.htm>

Textos Instrucionais de Regras de Jogos trazem o passo a passo de como realizar um jogo. Se alterarmos uma orientação, mudam as informações, os objetivos e a forma de jogar. É preciso ler as regras com atenção e descobrir como se joga para somente depois, jogar. Este gênero textual é conhecido como texto instrucional, ou seja, aquele que nos ensina como fazer algo.

Adaptado de <https://portal.educacao.go.gov.br/fundamental/aula-2-lingua-portuguesa-5o-ano-2/>. Acesso em: 05 de maio de 2021.

Adedonha

O jogo Adedonha, também conhecido como Stop, é uma brincadeira em grupo, na qual os jogadores devem ser rápidos com as palavras.

Basicamente, para jogar Adedonha as pessoas se reúnem, determinam diferentes categorias como: nome de pessoas. Cidade, estado, país, ator/atriz, PHC (parte do corpo humano), carro, cor etc.

A quantidade e os tipos de categorias são livres e definidos pelos jogadores.

Sorteada a letra do alfabeto, o jogo começa. Para cada tema, os jogadores devem encontrar uma palavra que comece com a letra sorteada.

Quem preenche primeiro todas ou um número mínimo de categorias fala stop e todos os outros jogadores param o jogo. Vence quem somar mais pontos.



Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/gelo-e-cor-e-a-solucao-para-outras-8-tretas-do-jogo-stop/>

Regras do Jogo:

- Começa com todos preparados para mostrar uma quantidade de dedos das duas mãos ao mesmo tempo... geralmente se verbaliza “adedooooooooonha!” Todos mostram os dedos e soma-se as quantidades de dedos;
- No momento seguinte conta-se recitando o alfabeto e chega-se a letra de acordo com número correspondente da soma dos dedos.
- As palavras ou expressões devem começar com a letra sorteada;
- Não vale artigo (o, a, os, as, um, uma, uns, umas);
- Grita STOP quando preenche todas as categorias com palavras corretas;
- As palavras devem existir no dicionário;
- Pontuação: Se duas ou mais pessoas escreverem a mesma palavra, recebem x pontos. Se apenas uma pessoa escreveu a palavra, recebe 2x pontos. Se uma pessoa foi a única a preencher um tema, recebe 3x pontos;
- Ao final junta-se os pontos de cada rodada e o vencedor é aquele que somar mais pontos

Exemplo de como montar uma tabela para jogar STOP (Adedonha):

Pessoas	Animais	Frutas	Cidades	Países	Carros

Adaptado de <https://www.bananaquantica.com.br/como-jogar-stop-adedonha/>. Acesso em: 05 de maio de 2021.

1. A finalidade de uma regra de jogo é

- (A) emocionar as pessoas.
- (B) informar as pessoas.
- (C) instruir, orientar sobre algo.
- (D) descrever um objeto.

2. A que tipo de texto pode ser classificado a regra do jogo “Adedonha”?

- (A) Narrativo, narra uma história.
- (B) Descritivo, descreve um acontecimento.
- (C) Instrucional, orienta como fazer algo.
- (D) Jornalístico, informa um acontecimento.

3. De acordo com o texto, qual outro nome tem o jogo Adedonha?

4. Escreva com suas palavras e do seu jeito, as regras do jogo Adedonha.

JOGOS E BRINCADEIRAS

"Alerta"

Material Necessário: bola

Modo de jogar: Não é preciso delimitar o espaço para esse jogo. É necessário apenas que não existam obstáculos no terreno que possam representar algum perigo para os alunos.

Com todos os jogadores próximos uns dos outros, um deles na posse de uma bola qualquer, arremessa-a para o alto e grita o nome de alguém do grupo, enquanto todos fogem o mais rapidamente possível. Simultaneamente, o jogador cujo nome foi anunciado, corre atrás da bola e, ao pegá-la, grita: "Alerta!".

Nesse momento, todos os demais tem de ficar estacionados no lugar em que estavam. O jogador com a bola tenta arremessar na direção de um dos demais, tentando "queimá-lo". Independentemente do sucesso dessa tentativa, o jogador que foi o alvo será o iniciante na próxima rodada.

Após a leitura e discussão das regras, a brincadeira poderá ser realizada no pátio da escola.



Fonte: Pixabay acessado em 29/10/2019

Texto extraído do Livro Alfabetização: livro do aluno / Ana Rosa Abreu ... [et al.] Brasília : FUNDESCOLA/SEFMEC, 2000. 3 v. : 64 p. n. 1.

Disponível em: <https://www.ahoradecolorir.com.br/2021/02/interpretacao-de-texto-instrucional.html>. Acesso em: 05 de maio de 2021.

5. Este texto é

- (A) Informativo.
- (B) Narrativo.
- (C) Instrucional.

6. Qual a finalidade do texto?

- (A) informar sobre um tipo de brincadeira.

Respostas Comentadas

1. Resposta: c) instruir, orientar sobre algo.

Espera-se que o(a) estudante leia e compreenda, com autonomia, o texto instrucional de regras de jogo de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

2. Resposta: c) Instrucional, orienta como fazer algo

Espera-se que o(a) estudante leia e compreenda, com autonomia, o texto instrucional de regras de jogo de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

3. Resposta: Stop.

Espera-se que o(a) estudante saiba localizar informações explícitas em textos.

4. Resposta pessoal.

5. Resposta: c) Instrucional

Espera-se que o(a) estudante leia e compreenda, com autonomia, o texto instrucional de regras de jogo de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

6. Resposta: b) ensinar como se joga a brincadeira "Alerta".

Espera-se que o(a) estudante leia e compreenda, com autonomia, o texto instrucional de regras de jogo de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

7. Resposta pessoal.

Espera-se que o(a) estudante compreenda que é importante explicar como é o jogo quando alguns dos participantes não o conhece para que saibam jogar bem e tenham as mesmas chances que todos os outros.

8. Resposta: Material necessário e modo de jogar.

Espera-se que o(a) estudante tenha compreendido que para escrever as regras de um jogo precisa-se elencar os itens necessários para compreendê-lo.

9. Resposta pessoal.

Espera-se que o(a) estudante tenha compreendido que todo jogo que ele conhece tem regras.

10. Resposta pessoal.

Espera-se que o(a) estudante saiba produzir texto instrucional de regras de jogo de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto, como também utilizar conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal e pontuação.