

AMOSTRA GRÁTIS
ATIVIDADES INTERATIVAS

PORTUGUÊS

6º AO 9º ANO



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**

EDUCAÇÃO É A BASE

ATENÇÃO!

Essa é apenas uma amostra para você se familiarizar com nosso material.

Nosso material contém **70 PÁGINAS DE ATIVIDADES INTERATIVAS DE PORTUGUÊS FUNDAMENTAL 2**



Caça aos Sons da Escola

Recomendada para: 6º ano do EF II

Objetivo:

Desenvolver a percepção auditiva e a expressão oral e escrita por meio da observação dos sons presentes no ambiente escolar, reconhecendo-os como elementos de linguagem, ritmo e identidade cultural. Estimular a criatividade e a sensibilidade linguística dos alunos a partir de experiências sonoras do cotidiano.

Habilidades trabalhadas:

Reconhecimento de sons como formas de comunicação e expressão; ampliação do vocabulário; desenvolvimento da oralidade; escrita criativa e coletiva; e percepção do som como elemento narrativo.

Descrição:

Nesta atividade, os alunos serão convidados a explorar a escola utilizando a escuta atenta como principal ferramenta. A proposta é transformar o espaço escolar em um laboratório de sons e palavras, observando ruídos, vozes, ritmos e melodias presentes no dia a dia. Em grupos, eles registrarão os sons percebidos e, a partir deles, produzirão um pequeno texto poético ou narrativo.

A dinâmica estimula o olhar sensível sobre o ambiente, a escuta consciente e a expressão artística, transformando o cotidiano em fonte de inspiração linguística.

INSTRUÇÕES AO PROFESSOR

- Organize os alunos em grupos de 4 a 5 integrantes.
- Explique que cada grupo fará uma “exploração sonora” da escola, observando e registrando diferentes tipos de sons (humanos, naturais, mecânicos, musicais etc.).
- Oriente o uso de caderno ou folha para anotar as percepções auditivas.
- Após a escuta, reúna os grupos para a etapa criativa: transformar os registros em um texto poético curto, uma narrativa ou até um diálogo entre sons.
- Promova um momento de leitura e compartilhamento das produções.
- Estimule os alunos a refletirem sobre a importância dos sons na comunicação e na construção de significados.

Materiais necessários:

Papel, lápis, pranchetas ou cadernos, celulares (opcional, para gravar sons), e espaço para circular pela escola.

Relação com a BNCC:

Tema: Oralidade e escrita – percepção e produção de textos a partir da escuta e da observação.

Campo de atuação: Vida cotidiana e artística.

Habilidades da BNCC:

- EF67LP10: Produzir textos orais e escritos de forma criativa, considerando diferentes contextos de produção.
- EF67LP15: Escutar, compreender e valorizar manifestações culturais e expressões linguísticas diversas.
- EF69LP04: Reconhecer a linguagem sonora como forma de expressão e comunicação.

Caça aos Sons da Escola

Desenvolvimento da Atividade

Hoje, você será um explorador de sons!

Observe atentamente o ambiente da sua escola e registre tudo o que conseguir ouvir.

Depois, use sua criatividade para transformar os sons em palavras, ritmo e texto.

Etapa 1 – Escuta Atenta

Caminhe com seu grupo por diferentes espaços da escola (pátio, corredor, sala, refeitório, quadra, jardim etc.).

Anote abaixo os sons que você identificar:

Tipo de som	Onde foi ouvido	Descrição (como é esse som)
Exemplo: risadas	Pátio	Alegres, misturadas com

Etapa 2 – Transformando sons em palavras

Escolha 3 ou 4 sons da tabela acima e imagine que eles ganharam vida.

Escreva um pequeno texto criativo, poema, diálogo ou história curta, dando voz aos sons da escola.

Use onomatopeias (ex.: toc-toc, zum, plim, crac) e muita imaginação!

Título do seu texto: _____

Etapa 3 – Compartilhando

Apresente o seu texto para os colegas!

Ouçá as criações de outros grupos e identifique sons em comum.

Discuta: Quais sons mais aparecem em nossa escola? Eles contam algo sobre quem somos?

Desafio Extra (opcional)

Grave, com seu grupo, os sons que vocês escolheram e criem uma trilha sonora da escola.

Depois, compartilhem com a turma e comentem quais sentimentos cada som desperta.



Anúncios Malucos

Desenvolvimento da Atividade

Etapa 1 – Sorteio e brainstorming

Seu grupo vai criar um anúncio publicitário maluco!

Primeiro, sorteiem um produto inusitado e usem a imaginação para transformá-lo em algo irresistível.

Produto sorteado: _____

Integrantes do grupo: _____

Dica: quanto mais criativo for o produto, mais divertida será a propaganda!

Etapa 2 – Criando o anúncio

Agora, criem o nome do produto, o slogan e o texto publicitário.

Lembrem-se: o texto precisa convencer o público a “comprar” o produto — com humor e criatividade!

Elemento	Criação do grupo
Nome do produto:	
Slogan (frase de efeito):	
Texto publicitário:	
Ideia de ilustração ou cena:	

Etapa 3 – Apresentação do anúncio

Preparem-se para vender o produto!

Vocês podem fazer uma propaganda falada, teatral ou desenhada, como se fosse um comercial de TV, rádio ou revista.

Dica: usem gestos, expressões e falas divertidas para deixar a apresentação ainda mais criativa.

Apresentador do grupo: _____

Tempo de apresentação: _____ minutos

Etapa 4 – Votação da turma

Depois das apresentações, vote nas melhores propagandas!

Não vale votar no seu próprio grupo.

Categoria	Grupo escolhido	Motivo da escolha
Anúncio mais criativo		
Slogan mais engraçado		
Melhor encenação		
Produto mais convincente		

Desafio Extra (opcional)

Crie um anúncio visual do seu produto (pôster, cartaz ou desenho publicitário).

Inclua o nome, o slogan e uma imagem criativa.

Você pode fazer isso em cartolina ou digitalmente, e apresentar para a turma como parte da “Campanha Maluca da Escola”.

Fichas de Produtos Malucos – Para Sorteio

Recorte cada linha e dobre as tiras para colocar dentro da caixa de sorteio

Escova de dentes que conta piadas

Sapato que faz café

Caderno que responde perguntas

Lápis que escreve sozinho

Mochila que voa

Boné que traduz pensamentos

Guarda-chuva que canta na chuva

Almofada que dá abraços

Geladeira que dança

Relógio que faz elogios

Sabonete que muda de cor

Camiseta que troca de estampa sozinha

Pente que toca música

Óculos que mostram o futuro

Vassoura que faz massagem

Caneta que realiza desejos

Chinelo que anda sozinho

Travesseiro que conta histórias

Toalha que seca e perfuma

Garrafa que cria sucos mágicos

Livro que vira filme

Controle remoto do tempo

Calculadora que dá conselhos

Meias que dançam

Colar que muda o humor

Shampoo que brilha no escuro

Relógio que fala com você

Borracha que apaga o passado

Caderno que tira fotos

Boné que lê pensamentos

Tênis que toca música

Copo que nunca derrama

Tesoura que corta sozinha

Cadeira que faz cócegas

Rádio que lê a mente

Lâmpada que muda de cor com o humor

Celular que adivinha o futuro

Mochila que organiza o material sozinha

Caneta que escreve sonhos

Guarda-chuva que conta histórias

Sugestões de uso

- Separe 20 a 25 fichas por turma para não repetir produtos.
- Você pode adicionar novas ideias criadas pelos alunos ao longo das aulas (eles adoram isso!).
- Misture com alguns produtos reais, para aumentar o desafio da criatividade.
- Dica: use papel colorido para deixar o sorteio mais divertido (ex.: azul = produtos tecnológicos, verde = mágicos, amarelo = engraçados).

Etapa 2 – Usando as expressões em frases

Agora, criem frases originais usando corretamente as expressões acima.

Cada frase correta e criativa vale 1 ponto extra!

Expressão	Frase criada pelo grupo
Chutar o balde	
Ficar de boca aberta	
Dar com a língua nos dentes	
Estar por um fio	
Pisar na bola	

Etapa 3 – Criando uma nova expressão

Agora é hora de inventar!

Criem uma nova expressão popular e expliquem o que ela significaria.

Usem a imaginação — pode ser engraçada, poética ou curiosa!

Nova expressão inventada: _____

Significado: _____

Exemplo de uso: _____

Pontuação do grupo

Some os pontos conquistados nas etapas 1 e 2!

O grupo com mais pontos será o vencedor do Troféu das Palavras Populares!

Etapa	Pontos conquistados
Etapa 1 – Adivinhe o significado	
Etapa 2 – Crie frases originais	
Etapa 3 – Expressão inventada	
Total de pontos	

Desafio Extra (opcional)

Escolha uma das expressões e crie uma tirinha ou meme que mostre seu significado de forma engraçada.

Você pode desenhar ou montar no computador — depois, apresente à turma!



Fichas – Expressões Populares para o Quiz

Recorte cada bloco abaixo e dobre as tiras para o sorteio.

O professor pode ler as expressões e as alternativas para os grupos responderem.

1. “Chutar o balde”
 - a) Ficar bravo ou desistir de algo
 - b) Jogar bola
 - c) Derrubar água
 - d) Sair correndo
2. “Ficar de boca aberta”
 - a) Ficar surpreso
 - b) Bocejar
 - c) Cantar alto
 - d) Ter fome
3. “Dar com a língua nos dentes”
 - a) Falar demais / contar um segredo
 - b) Morder a língua
 - c) Falar bonito
 - d) Comer rápido
4. “Estar por um fio”
 - a) Em perigo ou quase acabando
 - b) Fazendo crochê
 - c) Dormindo pouco
 - d) Cansado demais
5. “Pisar na bola”
 - a) Errar em algo
 - b) Jogar futebol
 - c) Tropeçar
 - d) Correr muito
6. “Falar pelos cotovelos”
 - a) Falar demais
 - b) Falar baixo
 - c) Falar de boca cheia
 - d) Falar cantando
7. “Perder a cabeça”
 - a) Ficar bravo ou agir sem pensar
 - b) Ficar sonolento
 - c) Esquecer algo
 - d) Rir muito
8. “Ter os pés no chão”
 - a) Ser realista e responsável
 - b) Estar descalço
 - c) Gostar de caminhar
 - d) Ser teimoso
9. “Fazer tempestade em copo d’água”
 - a) Exagerar um problema pequeno
 - b) Derramar água
 - c) Brincar na chuva
 - d) Lavar copos
10. “Ter língua de trapo”
 - a) Falar o que não deve / fazer fofoca
 - b) Ter a língua mole
 - c) Falar enrolado
 - d) Ser tímido
11. “Dar o braço a torcer”
 - a) Admitir que está errado
 - b) Se machucar
 - c) Brigar com alguém
 - d) Levantar peso
12. “Quebrar o galho”
 - a) Ajudar alguém
 - b) Cortar uma árvore
 - c) Fazer bagunça
 - d) Resolver um problema com raiva
13. “Meter o pé na jaca”
 - a) Exagerar ou cometer um erro
 - b) Pisar em frutas
 - c) Correr muito rápido
 - d) Ficar feliz demais
14. “Dormir no ponto”
 - a) Perder uma oportunidade
 - b) Cochilar na escola
 - c) Perder o ônibus
 - d) Ser preguiçoso
15. “Abrir o olho”
 - a) Ficar atento
 - b) Acordar cedo
 - c) Lavar o rosto
 - d) Fechar os olhos
16. “Estar com a pulga atrás da orelha”
 - a) Desconfiar de algo
 - b) Sentir coceira
 - c) Estar com medo
 - d) Ter sono
17. “Ter um coração de ouro”
 - a) Ser bondoso e generoso
 - b) Ser rico
 - c) Gostar de joias
 - d) Ter um coração forte
18. “Ter sangue frio”
 - a) Manter a calma em situações difíceis
 - b) Estar doente
 - c) Gostar de frio
 - d) Ser tímido
19. “Tirar o chapéu”
 - a) Demonstrar admiração por alguém
 - b) Estar com calor
 - c) Cumprimentar um amigo
 - d) Jogar o chapéu fora
20. “Deixar alguém na mão”
 - a) Abandonar / não ajudar
 - b) Fazer massagem
 - c) Segurar a mão de alguém
 - d) Dar um presente

Gabarito todas as alternativa (A)



Show dos Argumentos

Desenvolvimento da Atividade

Etapa 1 – Sorteio do tema

Seu grupo vai participar de um desafio de debate rápido!

O professor sorteará um tema e vocês deverão defender uma das posições: a favor ou contra.

Tema sorteado: _____

Posição do grupo: A favor Contra

Integrantes: _____

Etapa 2 – Planejando os argumentos

Discutam com o grupo e anotem pelo menos 3 argumentos fortes que defendam o ponto de vista escolhido.

Lembrem-se de usar exemplos reais, comparações ou ideias criativas.

Nº	Argumento do grupo	Força (1 a 5)
1		
2		
3		

Dica: Quanto mais claro, coerente e convincente for o argumento, maior a pontuação!

Etapa 3 – O Show dos Argumentos

Preparem-se para o debate ao vivo!

Durante a apresentação:

- Um integrante fala o argumento principal.
- Outro pode dar um exemplo ou reforçar.
- Todos devem ouvir o grupo oposto e pensar em contra-argumentos para responder depois.

Réplica (resposta rápida ao grupo contrário):

Temas sociais e reflexivos

- O dinheiro é mais importante que a felicidade.
- A fama traz mais problemas do que vantagens.
- O trabalho dos jovens deveria ser obrigatório.
- As aparências influenciam mais do que o caráter.
- O mundo seria melhor sem regras.
- Rir de si mesmo é um sinal de maturidade.
- O ser humano está desaprendendo a conversar.
- Todo erro traz algo positivo.
- O silêncio vale mais do que a resposta certa.
- O tempo é o bem mais precioso.

Temas criativos e divertidos

1. Os gatos dominariam o mundo se pudessem falar.
2. Os professores deveriam ter um “botão de mudo” para alunos barulhentos.
3. Deveria existir uma matéria chamada “Como dormir mais”.
4. A pizza é a solução para todos os problemas.
5. Rir deveria contar como exercício físico.
6. Os sonhos são mensagens secretas do cérebro.
7. A preguiça é uma forma de inteligência disfarçada.
8. Todo aluno tem um superpoder escondido.
9. As segundas-feiras deveriam ser proibidas por lei.
10. Ser adolescente é o trabalho mais difícil do mundo.

Dica para o professor:

Monte rodadas com mistura de temas sérios e engraçados. Isso gera contraste e mantém o clima leve, sem perder o aprendizado.

Quiz da Língua Viva

Recomendada para: 9º ano do EF II

Objetivo:

Revisar e aplicar conhecimentos de língua portuguesa de forma divertida, utilizando perguntas de múltipla escolha e desafios rápidos de raciocínio, interpretação e uso da linguagem.

Habilidades trabalhadas:

Reconhecimento de gêneros textuais, interpretação de linguagem figurada, análise gramatical e uso prático da norma culta em contextos comunicativos.

Descrição:

Nesta dinâmica, os alunos participarão de um quiz de perguntas e respostas, competindo em grupos ou duplas.

Cada questão aborda um aspecto da língua portuguesa de forma contextualizada e lúdica — com temas que vão de memes e ditados populares até análise de trechos literários e curiosidades da linguagem.

O jogo estimula velocidade de pensamento, colaboração e construção coletiva do conhecimento.

INSTRUÇÕES AO PROFESSOR

- Divida a turma em grupos (ou duplas) e escolha um “porta-voz” por equipe.
- Explique que cada pergunta tem 4 alternativas (a, b, c, d).
- Cada grupo deve levantar uma plaquinha (ou sinal) para marcar sua resposta.
- A cada acerto, o grupo ganha 1 ponto.
- O professor controla a pontuação e pode incluir rodadas bônus com perguntas-surpresa.

Dica: Use o quadro para exibir o placar e torne o momento divertido — como se fosse um programa de TV!

Materiais necessários:

Quadro, marcador, fichas de perguntas (ou slides), e papel para anotar pontuações.

Relação com a BNCC:

Tema: Leitura, oralidade e análise linguística contextualizada.

Campo de atuação: Vida cotidiana e artístico-literário.

Habilidades da BNCC:

- EF89LP01: Analisar efeitos de sentido em diferentes textos.
- EF89LP05: Identificar o uso da linguagem em diferentes contextos comunicativos.
- EF89LP07: Reconhecer o papel da linguagem figurada na construção de sentido.

Quiz da Língua Viva

Desenvolvimento da Atividade

O ditado popular “Quem não tem cão, caça com gato” significa:

- a) É melhor caçar em grupo.
- b) Use o que tem para resolver os problemas.
- c) Os gatos são melhores caçadores que os cães.
- d) Sempre espere pela melhor oportunidade.

01

Em “A cidade dormia quando o sol acordou”, temos um exemplo de:

- a) Metáfora
- b) Hipérbole
- c) Personificação
- d) Ironia

02

A palavra “incrível” é formada por:

- a) Prefixo + radical
- b) Radical + sufixo
- c) Dois radicais
- d) Palavra composta

03

O plural correto de “cidadão” é:

- a) Cidadãos
- b) Cidadões
- c) Cidadães
- d) Cidades

04

Em qual opção há erro de concordância verbal?

- a) Os alunos estudaram bastante.
- b) As crianças brincava no pátio.
- c) Meus pais viajaram cedo.
- d) As flores cresceram rápido.

05

A linguagem usada em “Salve, galera! Tá tudo certo?” é:

- a) Formal
- b) Técnica
- c) Coloquial
- d) Científica

06

O sujeito da frase “Choveu muito ontem” é:

- a) Indeterminado
- b) Oculto
- c) Inexistente
- d) Simples

07

“Ela fez o trabalho com capricho.” – O verbo “fazer” está no tempo:

- a) Futuro
- b) Presente
- c) Pretérito perfeito
- d) Pretérito imperfeito

08

O gênero textual de uma tirinha é:

- a) Narrativo e humorístico
- b) Científico
- c) Descritivo e técnico
- d) Publicitário

09

Agora que tal adquirir todo material completo com um desconto imperdível?

Clique no botão abaixo para comprar o nosso material completo com 70 PÁGINAS DE ATIVIDADES INTERATIVAS PORTUGUÊS FUNDAMENTAL 2

de ~~R\$ 47~~ por apenas **R\$ 21,90**

ADQUIRIR AGORA

