

# Prefeitura de Santos – Ume Judoca Ricardo Sampaio Cardoso. Atividades de Linguagens\_ 9º Anos

As atividades de Linguagens são referentes as aula de Língua Portuguesa, Inglês, Artes e Educação Física.

(Essa atividade desse ser entregue até dia 13 de agosto).

**\*Obrigatório**

1. Nome Completo e número de chamada. \*

---

2. Série \*

*Marcar apenas uma oval.*

☐ A

☐ B

## Artes – Videogames e arte

Videogame e arte, será nosso tema nesse roteiro.

Quando pensamos em Artes, jamais lembramos dos games, a maioria das pessoas não conseguem associá-los a produções artísticas. Mas a arte pode está associada a esse universo.

Podemos destacar 5 elementos que nos fazem pensar sobre esse assunto.

- Gráficos.
- Enredo.
- Música.
- Incentivam a criatividade.
- Colaboram para a preservação da cultura.

3. 1-Você pode aprender jogando ou jogos são só diversão? \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

☐ Jogos são só diversão

☐ Aprendo jogando

4. 2- O que te faz jogar um jogo eletrônico? \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ Os gráficos
- ☐ O enredo (ação do jogo)
- ☐ A influência dos amigos
- ☐ Outro: \_\_\_\_\_

O primeiro item da lista é também o mais óbvio de todos. É facilmente compreensível que a ilustração e criação de desenhos é uma forma de arte. A princípio, durante a era de jogos 8 bits, o universo imagético dos games era mais limitado e uniforme. Mas a expansão da tecnologia colaborou para que possamos ter aventuras com o mesmo aspecto de um quadro pintado à óleo ou de um desenho feito à nanquim. À título de exemplo, podemos citar sky light awaits.



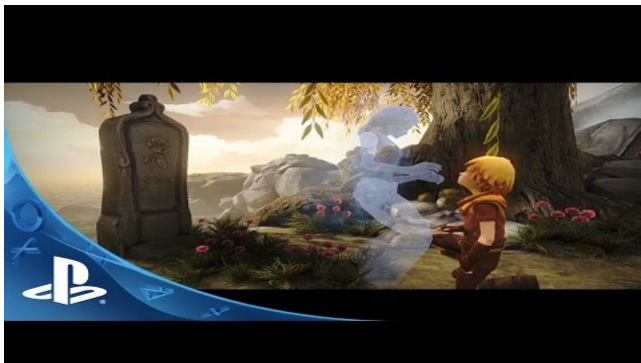
[v=g3r1KbzSiT8](https://www.youtube.com/watch?v=g3r1KbzSiT8)

<http://youtube.com/watch?>

5. 3- Na sua opinião os gráficos dos videogames podem ser considerados uma forma de arte? \* 1 ponto

\_\_\_\_\_

As histórias servem para contextualizar as aventuras que o jogador terá contato dentro de cada game. Ao mesmo tempo, é um elemento que adiciona uma nova camada artística. Com o passar das décadas, os enredos mais complexos deixaram de ser empregados somente em RPGs. Atualmente, qualquer gênero consegue trazer uma campanha que disponibiliza tramas envolventes e personagens profundamente desenvolvidos. É como estar em contato com um filme em que você pode participar e interagir, missão após missão.



[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=DHohBVfhGDU)

[v=DHohBVfhGDU](http://youtube.com/watch?v=DHohBVfhGDU)

6. 4- Na sua opinião qual o objetivo do enredo (história) no videogame? \*

1 ponto

---

---

---

---

---

A trilha sonora é parte importante do jogo, ela dá o toque final necessário para adicionar clímax a ele. Para legitimar essa importância existem premiações como Videogame Awards – equivalente a um Oscar – que avaliam as músicas escolhidas para dar tema aos games em uma categoria específica. Por vezes, artistas renomados se envolvem com essa parte da produção, como aconteceu com Destiny, por exemplo, que ganhou canções do ex integrante dos Beatles, Paul McCartney.



[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=GgM4zSfhLbk)

[v=GgM4zSfhLbk](http://youtube.com/watch?v=GgM4zSfhLbk)

7. 5- Na sua opinião a música é parte importante do jogo, ou você deixa seu jogo sem som? \* 1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ A música é parte importante do jogo
- ☐ Deixo o jogo sem som
- ☐ Depende do jogo e da ocasião
- ☐ Outro: \_\_\_\_\_

Além de reunir diversas qualidades de arte, outra característica possível dentro dos games é o incentivo à criatividade dos jogadores, dependendo do gênero. A famosa franquia The Sims permite que se invente um mundo só seu, onde o usuário utiliza as ferramentas do jogo e molda os indivíduos, a cidade onde vivem e suas casas de acordo com sua vontade, a música estimula o jogador a manter-se concentrado e causa uma sensação de bem estar e alegria, onde o jogador se sente motivado e adquire de certa forma uma paciência que excede os limites da normalidade, sim pois passar horas e horas personalizando coisas exige muito FOCO e PACIÊNCIA . Outro exemplo desse atalho criativo é visto no Rockstar Editor, um software disponibilizado pela desenvolvedora de GTA 5, que permite que a maioria dos elementos gráficos existentes em Los Santos sejam utilizados pelos jogadores para compor vídeos. Disto podem surgir paródias, remakes de cenas de filmes e mais o que que sua imaginação e os recursos do programa permitirem. Um dos lançamentos recentes que se destacam nesse sentido é Mario Maker, que chegou a concorrer ao prêmio de melhor jogo do ano, em 2015.



[v=xDgQLTAxpnk](http://youtube.com/watch?v=xDgQLTAxpnk)

[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=xDgQLTAxpnk)

8. 6- Você concorda com o texto acima quando ele cita que os jogos podem incentivar a criatividade, o foco e a paciência? Justifique sua resposta. \* 1 ponto

---

---

---

---

---

Uma das premissas de uma obra de arte é a manutenção histórica, o posicionamento e representação de um momento cultural na linha do tempo do nosso planeta. Quando estudamos as pinturas rupestres das cavernas pre-históricas e também os gigantes afrescos de igrejas da época renascentista, estamos passando pelo reflexo da social e condições materiais e intelectuais de cada uma das épocas. Os videogames também tem essa função - por isso pixels remetem aos anos 80/90, gráficos 3D são associados ao momento atual e, provavelmente, a realidade aumentada graças à dispositivos VR deixará sua marca muito em breve. Mas a vantagem dos jogos é que, ainda, podem trazer de volta a perspectiva de tempos passados colidindo com toda essa possibilidade tecnológica que temos hoje, o que reforça ainda mais seu caráter de preservação cultural. Vemos isso em franquias como Assassin's Creed, que coloca o jogador em contato com uma versão realista do que foi a cidade de Paris durante a Revolução Francesa, como aconteceu no título Unity, ou de Londres durante o período vitoriano em Syndicate. O mesmo acontece em jogos que envolvem a temática da mitologia, como é o caso de God Of War. É como se divertir e, ao mesmo tempo, adquirir conhecimento!



[v=6eDF75L3720](https://www.youtube.com/watch?v=6eDF75L3720)

<http://youtube.com/watch?>

9. 7 - Os jogos com personagens históricos tornam a aprendizagem mais fácil? Você se interessa por esse tipo de game? \* 1 ponto

---

---

---

---

---

10. 8- Depois de ler os textos e ver os vídeos você que respondeu que jogos são só diversão mudou de ideia? \*

*Marcar apenas uma oval.*

☐ sim

☐ Não

### Inglês - Verbos

Nessa atividade vamos lembrar alguns "Verbos" no presente do indicativo. São eles: swim(nadar) ride (andar), ring(tocar) play(jogar) write(escrever) sing (cantar) drink(beber) drive(dirigir), fly(voar, empinar) cut(cortar) sleep(dormir), wear(vestir), read(ler), walk(caminhar).

O exercício propõe o uso dos verbos que estão dentro do retângulo para preencher corretamente os espaços em branco das frases.

O uso do dicionário é indispensável, pois vocês deverão traduzir as frases e completá-las adequadamente com os verbos correspondentes.

Exemplo: "You\_fly\_a kite". (Você empina pipa).

11. Use os verbos para preencher os espaços em branco de acordo com o sentido das frases.

Observação: Numere sua resposta e coloque o verbo correto. Exemplo: 1 - You fly a kite. \*

Verbs

Use these verbs to fill in the blanks below.

|      |       |       |       |      |
|------|-------|-------|-------|------|
| swim | play  | drink | fly   | wear |
| ride | write | drive | cut   | read |
| ring | sing  | draw  | sleep | walk |

1. You \_\_\_\_\_ a kite.
2. You \_\_\_\_\_ a car.
3. You \_\_\_\_\_ with a knife.
4. You \_\_\_\_\_ your uniform.
5. You \_\_\_\_\_ story books.
6. You \_\_\_\_\_ with a pen.
7. You \_\_\_\_\_ a bell.
8. You \_\_\_\_\_ a picture.
9. You \_\_\_\_\_ a horse.
10. You \_\_\_\_\_ games.
11. You \_\_\_\_\_ songs.
12. You \_\_\_\_\_ at night.
13. You \_\_\_\_\_ in the swimming pool.
14. You \_\_\_\_\_ along the road.
15. You \_\_\_\_\_ water.

---

---

---

---

---

Educação Física – Jogos eletrônicos.

**Ume Prefeito  
Florestan  
Fernandes**

**Professoras:  
Juliana Leão  
Letícia Barcellos**

[v=p2JG9rDULtE](https://www.youtube.com/watch?v=p2JG9rDULtE)

<http://youtube.com/watch?>

12. 1- O que são jogos eletrônicos? \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ a) São jogos que não envolvem tecnologia.
- ☐ b) São jogos alternativos para jogar na quadra.
- ☐ c) São jogos da infância.
- ☐ d) São jogos que usa a tecnologia de computador, tablets, telefones celulares, máquinas de fliperama ou em consoles.

13. 2- São nomes de videogames que contribuíram para a evolução dos Jogos Eletrônicos. \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ a) Playstation, Nintendo Wii, e Xbox.
- ☐ b) Nintendo Wii, rouba bandeira e pega-pega.
- ☐ c) Playstation, Nintendo Wii, e esconde-esconde.
- ☐ d) Xbox, pega-pega, boliche.

14. 3- São benefícios dos jogos eletrônicos. \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ a) Diminui o raciocínio lógico, aumenta a tolerância a frustrações, diminui a atenção e agilidade.
- ☐ b) melhora o raciocínio lógico, reduz a tolerância a frustrações, diminui a atenção e agilidade.
- ☐ c) melhora o raciocínio lógico, aumenta a tolerância a frustrações, melhorar a atenção e agilidade.
- ☐ d) Não tem benefícios, apenas prejuízos.

15. 4- O uso excessivo de jogos eletrônicos pode causar problemas à saúde como: \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ a) descontrole emocional , emagrecimento, melhora da visão entre outros.
- ☐ b) Melhora do emocional e cognitivo, obesidade, problemas de visão entre outros.
- ☐ c) Não existe prejuízo apenas benefícios.
- ☐ d) descontrole emocional e cognitivo, obesidade e sedentarismo, problemas de visão entre outros.

Lingua Portuguesa – Leia o texto abaixo: O idioma e a música Oficinas em bibliotecas públicas de São Paulo ensinam português com apoio da linguagem musical.As Oficinas Musicais de Língua Portuguesa, promovidas pela revista Língua, estão tornando o aprendizado do idioma uma experiência mais divertida para crianças e adolescentes. As palestras, que vêm sendo realizadas desde outubro em bibliotecas públicas da capital paulista, tratam de questões importantes da língua por meio de canções, executadas por um músico e comentadas em seguida por um professor de português.As análises contemplam diversos gêneros musicais do rap ao samba, passando pela MPB e pelo rock nacional – acrescentando à aprendizagem uma linguagem mais informal e cotidiana, baseada em músicas que tocam no rádio e na internet.O projeto das Oficinas Musicais tem planos de chegar a outras bibliotecas em 2011, haja vista a aceitação do público, que aprovou a mistura entre música e idioma. Para conhecer a programação do mês, acesse [www.revistalingua.com.br](http://www.revistalingua.com.br).

16. 1- De acordo com esse texto, o aprendizado do idioma fica mais divertido porque é feito \*

1 ponto

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ com base em canções.
- ☐ com gêneros variados.
- ☐ por bibliotecas públicas.
- ☐ por professores de língua.

Conto de Escola – A Escola era na Rua do Costa, um sobradinho de grade de pau. O ano era de 1840 Naquele dia – uma segunda-feira, do mês de maio – deixei-me estar alguns instantes na Rua da Princesa a ver onde iria brincar a manhã. Hesitava entre o morro de S. Diogo e o Campo de Sant’Ana, que não era então esse parque atual, construção de gentleman, mas um espaço rústico, mais ou menos infinito, alastrado de lavadeiras, capim e burros soltos. Morro ou campo? Tal era o problema. De repente disse comigo que o melhor era a escola. E guiei para a escola. Aqui vai a razão. Na semana anterior tinha feito dous suetos, e, descoberto o caso recebi o pagamento das mãos de meu pai, que me deu uma sova de vara de marmeleiro. As sovas de meu pai doíam por muito tempo. [...] Ora, foi a lembrança do último castigo que me levou naquela manhã para o colégio. Não era um menino de virtudes. Subi a escada com cautela, para não ser ouvido do mestre, e cheguei a tempo; ele entrou na sala três ou quatro minutos depois. Entrou com o andar manso do costume, em chinelas de cordovão, com a jaqueta de brim lavada e desbotada, calça branca e tesa e grande colarinho caído. Chamava-se Policarpo e tinha perto de cinquenta anos ou mais.[...]. Os meninos, que se conservaram de pé durante a entrada dele, tornaram a sentar-se. Tudo estava em ordem; começaram os trabalhos.– Seu Pilar, eu preciso falar com você, disse-me baixinho o filho do mestre. Chamava-se Raimundo este pequeno, e era mole, aplicado, inteligência tarda. Raimundo gastava duas horas em reter aquilo que a outros levava apenas trinta ou cinquenta minutos; vencida com o tempo o que não podia fazer logo com o cérebro. [...] suetos – feriados, ato de faltar às aulas cordovão – couro de cabra curtido

17. De acordo com esse texto, o narrador resolveu ir à escola porque \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ desistiu de brincar naquela manhã nublada.
- ☐ gostava muito de analisar o professor.
- ☐ precisava encontrar o amigo Raimundo.
- ☐ tinha sido castigado pelo pai por faltar às aulas.

A CAUSA DA CHUVA – Não chovia há muitos e muitos meses, de modo que os animais ficaram inquietos. Uns diziam que ia chover logo, outros diziam que ainda ia demorar. Mas não chegavam a uma conclusão. – Chove só quando a água cai do teto do meu galinheiro, esclareceu a galinha. – Ora, que bobagem! – disse o sapo de dentro da lagoa. Chove quando a água da lagoa começa a borbulhar suas gotinhas. – Como assim? – disse a lebre. Está visto que chove quando as folhas das árvores começam a deixar cair as gotas d’água que tem dentro. Nesse momento começou a chover. – Viram? – gritou a galinha. O teto do meu galinheiro está pingando. Isso é chuva! – Ora, não vê que a chuva é a água da lagoa borbulhando? disse o sapo. – Mas, como assim? – tornava a lebre. Parecem cegos? Não veem que a água cai das folhas das árvores?(Millôr Fernandes. Fábulas fabulosas. Rio de Janeiro: Nórdica, 1985.)

18. Os animais começaram a discutir sobre a chuva porque \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ estavam preocupados com a possível falta de água.
- ☐ achavam que não mais iria chover.
- ☐ todos queriam explicar de onde vem a chuva.
- ☐ nenhum deles entendia de chuva.

19. . "Tão bonitinha que atrás parou outro carro..."Há, neste período, relação de \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ oposição.
- ☐ finalidade.
- ☐ comparação.
- ☐ causa e consequência.

CIDADANIA, DIREITO DE TER DIREITOS – Cidadania é o direito de ter uma ideia e poder expressá-la. É poder votar em quem quiser sem constrangimento. [...] Há detalhes que parecem insignificantes, mas revelam estágios de cidadania: respeitar o sinal vermelho no trânsito, não jogar papel na rua, não destruir telefones públicos. Por trás desse comportamento está o respeito à coisa pública. [...] Foi uma conquista dura. Muita gente lutou e morreu para que tivéssemos o direito de votar. DIMENSTEIN, Gilberto. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0BzPewewkSxkzUkpmSkIjOTY1d1k/edit>. Acesso em: 23 de julho de 2019.

20. O trecho que indica uma opinião em relação à cidadania é \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ ...“é o direito de ter uma ideia e poder expressá-la...”
- ☐ ...“É poder votar em quem quiser...”
- ☐ ...“revelam estágios de cidadania...”
- ☐ ... “Foi uma conquista dura. ”

TRINDADE TERÁ SISTEMA HÍBRIDO - Dependendo das condições climáticas, a energia eólica é muito indicada para regiões de acesso restrito, e, por isso, com menores demandas – como as ilhas. Seguindo esta linha, o CEPEL, juntamente com a Eletrobrás e a Marinha do Brasil, desenvolvem, desde 2005, projeto de instalação de fontes alternativas na ilha de Trindade, no litoral do Espírito Santo. A ideia é implantar um sistema híbrido de energia solar e eólica com capacidade para gerar 120kW, o suficiente para reduzir de 60 mil para 2 mil litros o consumo anual de óleo diesel na ilha, que atualmente é atendida por geradores movidos a óleo. – Localizada a 1.200 quilômetros da costa brasileira, a Ilha de Trindade é estratégica para garantir a extensão territorial do país, e por isso é ocupada pela Marinha. Mas, para que tenha energia, precisa ser alimentada por óleo diesel, que, de dois em dois meses, chega transportado por barcos, em viagem que dura cerca de quatro dias. Daí a grande importância desse projeto – exemplifica Ricardo Dutra, pesquisador do Cepel. *Jornal do Brasil*. 27 jul. 2007.

21. Uma opinião emitida por Ricardo Dutra é \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ o óleo diesel é levado em barcos para Trindade.
- ☐ o projeto é de grande importância para Trindade.
- ☐ a ilha de Trindade precisa ser alimentada por óleo diesel.
- ☐ a ilha de Trindade fica a 1.200 quilômetros da costa.

Regime, ginástica e cama – A falta de sono adequado é, definitivamente, um fator de risco isolado para o ganho de peso. A matemática da perda de peso é simples. O consumo de calorias deve ser inferior ao total de energia gasta pelo organismo. Nos últimos cinco anos, porém, uma série de estudos vem demonstrando que um terceiro fator deve ser incluído na equação do emagrecimento – o sono. Como a má alimentação e o sedentarismo, uma sucessão de noites mal dormidas pode condenar ao fracasso qualquer luta contra a balança. A pesquisa mais recente e uma das mais intrigantes sobre o assunto foi publicada na revista científica americana *Annals of Internal Medicine*. Conduzida por médicos da Universidade de Chicago, ela demonstrou que, em períodos de pouco sono, a queima de gordura corporal é 55% menor e a perda de massa magra, 60% maior. "Perder massa magra significa perder músculos, e isso é ruim porque leva à desaceleração do metabolismo e faz com que a pessoa ganhe peso com mais facilidade", diz o endocrinologista Walmir Coutinho, presidente eleito da Associação Internacional para o Estudo da Obesidade. Em outras palavras: dormir pouco favorece o efeito sanfona, a grande questão de quem tenta se livrar dos quilos em excesso.

22. Nesse texto, a ideia principal defendida pelo autor é que a \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ falta de sono está relacionada ao ganho de peso.
- ☐ má alimentação derruba a luta contra a balança.
- ☐ perda de massa magra é maior com pouco sono.
- ☐ perda de massa magra desacelera o metabolismo.

Unesco quer que escola ensine a mediar conflitos – Adotado em países como Argentina, Espanha, França e Austrália, a mediação dos conflitos pode entrar na grade curricular das escolas como uma forma de reduzir a violência. A Unesco tem dialogado com o Ministério da Educação nesse sentido. No Rio de Janeiro, pelo menos 20 escolas públicas adotaram a ideia e mantêm projetos que ajudam as crianças a mediar conflitos por meio de conversa. O objetivo é atacar a cultura da hipermasculinidade que reforça a ideia de que a solução para os conflitos é feita por meio da força. [...] [...] "É preciso conscientizar os alunos de que existem formas não-violentas de resolução de conflitos", afirma o sociólogo Jorge Werthein, da Unesco. Para ele, a cultura de mediação propicia a prática do diálogo, a resolução de conflitos, diminui o sentimento de insegurança dos alunos, interfere nos níveis de violência e pode contribuir para a melhoria na qualidade do ensino e da aprendizagem, [...]"

23. A tese defendida pelo autor desse texto é que a mediação de conflitos \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ deve ser uma disciplina escolar das escolas públicas do Rio de Janeiro.
- ☐ melhora a aprendizagem nas escolas públicas.
- ☐ propicia a prática do diálogo e diminui a violência.
- ☐ reforça a ideia de que a resolução de desentendimentos ocorre pela força.

Poema Pássaro em Vertical – O poema visual Pássaro em Vertical de Libério Neves é muito utilizado em atividades de Português. Para quem não se lembra, o poema visual é aquele em que a sua forma também agrega sentido ao todo, ou seja, também é possível retirar alguma interpretação do formato em que o texto foi arranjado. Leia o poema e responda das questões 9 a 22 o que se pede.

### **Pássaro em Vertical**

**Cantava o pássaro e voava  
cantava para lá  
voava para cá  
voava o pássaro e cantava  
de  
repente  
um  
tiro  
seco  
penas fofas  
leves plumas  
mole espuma**

**e um risco  
surdo  
n  
o  
r  
t  
e  
-  
s  
u  
l**

Autor: Libério Neves

24. O título do poema remete: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ ao final da história que foi expresso graficamente.
- ☐ ao cenário em que a história se desenvolve.
- ☐ ao momento em que a história do pássaro foi gerada.
- ☐ ao personagem da história.

25. A palavra vertical presente no título pode ser associada: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ ao voo do pássaro.
- ☐ ao tiro dado no pássaro.
- ☐ ao canto do pássaro.
- ☐ à queda do pássaro.

26. O desenho e a sonoridade da sentença “norte-sul” representam: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ as leves plumas.
- ☐ a morte do pássaro.
- ☐ a mole espuma.
- ☐ o caçador de pássaros.

27. As repetições das palavras “cantava” e “voava” lembram: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ a vida do pássaro com seus filhotes.
- ☐ a vida do pássaro na gaiola.
- ☐ o sonho de fuga do pássaro.
- ☐ o movimento do pássaro no céu.

28. A rotina do pássaro é interrompida quando o: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ dono do pássaro chega.
- ☐ pássaro leva um tiro.
- ☐ pássaro canta mais alto.
- ☐ pássaro faz um risco no céu.

29. O texto lido foi escrito em prosa? Justifique. \*

---

---

---

---

---

30. Qual é o assunto do texto: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ um pássaro em voo, que leva um tiro e cai em direção ao chão.
- ☐ um pássaro que cantava o dia todo.
- ☐ um pássaro que sonhava com a liberdade.
- ☐ a queda de um pássaro que não sabia voar.



31. Que denúncia pode estar sendo feita pelo autor? \*

---

---

---

---

---

32. Conforme o texto e o contexto, interprete o que significa: "penas fofas/ leves plumas/ mole espuma". \*

---

---

---

---

---

33. Que outras expressões poderiam substituir o título do texto sem prejuízo de sentido? \*

---

---

---

---

---

34. Qual teria sido a causa de o autor registrar as palavras de forma diferente do comum? \*

---

---

---

---

---

35. Marque a alternativa que não está de acordo com o texto: \*

0 pontos

*Marcar apenas uma oval.*

- ☐ tudo indica que o pássaro provavelmente foi morto.
- ☐ a menção a um tiro, às penas fofas, à mole espuma e a disposição do último verso indicam uma queda e o baque surdo no chão.
- ☐ a expressão norte-sul disposta na vertical representa a queda da ave.
- ☐ o poema é totalmente desprovido de rima e ritmo.
- ☐ o poeta se expressa usando, além das palavras, o arranjo visual do poema.

36. Cantava e voava estão empregados em um tempo verbal que indica ação habitual e rotineira do pássaro em liberdade. Que tempo verbal é esse? \*

---

---

---

---

---

37. Quais são as duas palavras que indicam o movimento do voo do pássaro? \*

---

---

---

---

---

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários