

ec@s

6

**ENSINO
FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS**



LÍNGUA PORTUGUESA

1

2

3



ec@S

6

**ENSINO
FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS**

LÍNGUA PORTUGUESA

Obra coletiva concebida e desenvolvida por SM Educação.

1ª edição, 2025



Ecos Língua Portuguesa 6
© SM Educação
Todos os direitos reservados

Direção editorial	André Monteiro
Gerência editorial	Fernando Almeida
Elaboração de conteúdos	Cibele Lopresti Costa, Greta Marchetti, Everaldo Nogueira, Maria Virgínia Scopacasa, Mirella L. Cleto (base editorial); João Pires, Joice Mensato, Maria Tereza R. Arruda Campos (Org.)
Coordenação editorial	Fábio Silva, Magali Prado Supervisão de conteúdo: Carmela Ferrante, Lilian Morato de Carvalho Edição: Maiza Prande Bernardello, Miriam Margarida Grisolia Assistência editorial: Maria Cecília Dal Bem Revisão: Adriana Bairrada Suporte editorial: Camila Alves Batista, Fernanda de Araújo Fortunato
Coordenação de design	Gilciane Munhoz Design: Camila Noriko Ueki, Lissa Sakajiri
Coordenação de arte	Melissa Steiner Edição de arte: Juliana Cristina S. Cavalli Assistência de produção: Leslie Morais
Coordenação de iconografia	Josiane Laurentino Pesquisa iconográfica: Camila D'Angelo, Juliana Hernandez, Junior Rozzo, Karina Tengan Tratamento de imagem: Marcelo Casaro, Robson Mereu
Capa	APIS Design Fotografia da capa: Tang Ming Tung/Getty Images, Uschools/Getty Images, FG Trade/Getty Images
Projeto gráfico	APIS Design
Editores eletrônicos	Arbore Comunicação
Pré-impressão	Américo Jesus
Fabricação	Alexander Maeda
Impressão	

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ecos Sistema de Ensino : língua portuguesa : 6º ano :
ensino fundamental : anos finais / obra coletiva
concebida e desenvolvida por SM Educação. --
1. ed. -- São Paulo : Edições SM, 2025. --
(Ecos Sistema de Ensino)

ISBN 978-85-418-3356-1 (aluno)
ISBN 978-85-418-3316-5 (professor)

1. Língua portuguesa (Ensino fundamental)
I. Série.

24-227100

CDD-372.6

Índices para catálogo sistemático:

1. Língua portuguesa : Ensino fundamental 372.6

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

1ª edição, 2025



SM Educação

Avenida Paulista, 1842 – 18º andar, cj. 185, 186 e 187 – Condomínio Cetenco Plaza
Bela Vista 01310-945 São Paulo SP Brasil

Tel. 11 2111-7400

atendimento@grupo-sm.com

www.grupo-sm.com/br

ANTES DE MAIS NADA...

A escola está inserida em um mundo complexo e que se transforma rapidamente. Na jornada do Ensino Fundamental Anos Finais, é importante que o conhecimento adquirido ao longo do tempo seja consolidado e aprofundado. Espera-se que cada estudante amplie sua visão de mundo e se torne um cidadão crítico e participativo na sociedade. Este é um desafio e tanto!

Esta solução didática foi elaborada abarcando os diversos componentes curriculares com rigor conceitual, contextualização, atualização e recursos que favorecem o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, ela trabalha os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos pela Organização das Nações Unidas (ONU) em busca da cidadania global, fundamental para que o estudante adquira conhecimentos e desenvolva habilidades que o façam se sentir parte integrante da sociedade, ampliando seu papel protagonista. Para completar, projetos de pesquisa anuais trabalham temas transversais que integram diferentes componentes curriculares.

Pretende-se, assim, contribuir para que o cotidiano escolar seja estimulante e enriquecedor, possibilitando a superação de todos os desafios.

Que esta jornada seja muito feliz!

ABERTURA DO MÓDULO

O conteúdo deste componente curricular está distribuído por nove módulos, que reúnem os objetos de conhecimento a serem desenvolvidos no ano. Cada módulo é composto por dois tópicos relacionados.

Um pequeno texto introduz o assunto a ser trabalhado no módulo.

LÍNGUA PORTUGUESA

UM MUNDO DE AVENTURAS

MÓDULO 1

NO UNIVERSO das narrativas de aventura, heróis e heroínas são seres que enfrentam desafios surpreendentes em cenários que vão além da imaginação. Nesse mundo fantástico, cada personagem, com sua inteligência e conhecimento únicos, confere uma nova dimensão ao desenrolar da história. Ao acompanharmos suas jornadas por realidades diversas, adentramos mundos em que o extraordinário é o cotidiano, e heróis e heroínas são as principais personagens em ação.

NOSSOS OBJETIVOS

- Ler e interpretar narrativas de aventura, identificando algumas de suas características
- Diferenciar língua e linguagem
- Planejar e produzir uma narrativa de aventura
- Identificar intertextualidades e reconhecer a importância delas na construção do sentido do texto
- Compreender os conceitos de gênero textual, contexto de produção e intencionalidade
- Refletir sobre diferentes linguagens e suas situações de uso
- Reconhecer a relação entre letra e fonema

A trilha apresenta os objetivos pedagógicos e serve como orientação de estudo.

A imagem de abertura do módulo desperta a curiosidade para o que será estudado.

LÍNGUA PORTUGUESA

NESTE MÓDULO

4 **NARRATIVA DE AVENTURA: ESPAÇO**

- 4 Robinson Crusoe
- 10 Mão na massa • Mapa do tesouro
- 12 Língua viva • Língua e linguagem
- 16 Língua integrada • Intertextualidade
- 20 Texto em ação • Continuação de narrativa de aventura
- 22 Ativação

24 **NARRATIVA DE AVENTURA: PERSONAGEM E AÇÃO**

- 24 A criatura
- 30 Língua viva • Fatores de textualidade e gêneros textuais
- 34 Língua integrada • O gênero e o contexto de produção
- 36 Língua viva • Letra e fonema
- 38 Texto em ação • Produção de narrativa de aventura
- 40 Ativação
- 42 Estudo dirigido
- 46 Cidades do mundo • Aventuras ao ar livre
- 47 Em síntese

O QUE VOCÊ SABE sobre a importância da descrição dos espaços e das personagens para a construção da narrativa de aventura?

O QUE VOCÊ ACHA que pode ser determinante para uma narrativa ser considerada de aventura?

Jovens exploradores de olho nas trilhas de uma aventura.

O sumário lista os tópicos desenvolvidos no módulo e facilita sua localização.

A questão iniciada com "O que você sabe" ajuda a resgatar conhecimentos anteriores.

A questão iniciada com "O que você acha" propõe a formulação de uma hipótese.

DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO

O assunto é desenvolvido por meio de portadores textuais variados, muitas imagens e contextualização permanente. Inclui ainda várias seções com propostas de atividades diversificadas.

NARRATIVA DE AVENTURA: ESPAÇO

ROBINSON CRUSÓ

Quanto ao texto, ele é um trecho da obra clássica Robinson Crusó, escrita por Daniel Defoe (1660-1731) e publicada em 1719. A história narra a aventura de um jovem que, em 1651, decide seguir pelo mar e, após escapar como único sobrevivente de um naufrágio, vai sozinho em uma ilha por muitos dias. O tempo se passa ali até que um navio de comércio de volta da América, que está aliado ao rei da Inglaterra, chega à ilha. O capitão do navio oferece a Robinson um contrato com o qual ele se torna o dono da ilha. Robinson aceita e se torna o dono da ilha.

Robinson Crusó é um dos livros mais conhecidos da literatura mundial. O livro narra a história de um homem que se encontra sozinho em uma ilha deserta após um naufrágio. O livro é dividido em duas partes: a primeira parte narra a história de Robinson Crusó e a segunda parte narra a história de sua esposa,星期五 (Frida).

Robinson Crusó é um dos livros mais conhecidos da literatura mundial. O livro narra a história de um homem que se encontra sozinho em uma ilha deserta após um naufrágio. O livro é dividido em duas partes: a primeira parte narra a história de Robinson Crusó e a segunda parte narra a história de sua esposa,星期五 (Frida).

TEXTO EM FOCO

Leitura e interpretação de textos relacionados ao assunto do módulo, com aprofundamento no gênero e na linguagem; inclui atividades de compreensão e de interpretação.

MÃO NA MASSA

MAPA DO TESOURO

Nesta atividade, em grupos, você e os colegas vão montar um mapa para produzir um mapa que informe as coordenadas de sua localização. Como se trata de um trabalho mais prático, a ideia é que vocês possam trabalhar com mapas e com a linguagem cartográfica.

Para fazer o mapa, você e os colegas vão montar um mapa para produzir um mapa que informe as coordenadas de sua localização. Como se trata de um trabalho mais prático, a ideia é que vocês possam trabalhar com mapas e com a linguagem cartográfica.

Para fazer o mapa, você e os colegas vão montar um mapa para produzir um mapa que informe as coordenadas de sua localização. Como se trata de um trabalho mais prático, a ideia é que vocês possam trabalhar com mapas e com a linguagem cartográfica.

MÃO NA MASSA

Atividades operatórias individuais ou em grupo com a finalidade de se elaborar algo concreto (cartaz, relatório, apresentação, maquete, exposição).

DIMENSÃO TECNOLÓGICA

HO NA ERA DA INTERNET

Atividade que visa a sensibilizar os alunos para a importância da tecnologia na sociedade atual. O texto aborda a importância da internet e como ela mudou a maneira de viver e trabalhar.

Atividade que visa a sensibilizar os alunos para a importância da tecnologia na sociedade atual. O texto aborda a importância da internet e como ela mudou a maneira de viver e trabalhar.

Atividade que visa a sensibilizar os alunos para a importância da tecnologia na sociedade atual. O texto aborda a importância da internet e como ela mudou a maneira de viver e trabalhar.

DIMENSÃO TECNOLÓGICA

Discussão sobre a importância dos avanços tecnológicos para a vida em sociedade, em conexão com o conteúdo trabalhado no módulo, acompanhada de propostas de atividades.

OLHAR AMPLIADO

Cultura popular: desencantamento ou encantamento?

Os rituais religiosos, as festas populares e as tradições brasileiras são parte da cultura popular. Eles representam a identidade de um povo e sua história.

Os rituais religiosos, as festas populares e as tradições brasileiras são parte da cultura popular. Eles representam a identidade de um povo e sua história.

Os rituais religiosos, as festas populares e as tradições brasileiras são parte da cultura popular. Eles representam a identidade de um povo e sua história.

OLHAR AMPLIADO

Rotina de desenvolvimento de conteúdo previamente trabalhado pelos estudantes, com grupos de discussão, sistematização do aprendizado e propostas de atividades de consolidação.

MULTIPROJETO

Origens

Este projeto visa a explorar as origens da cultura popular brasileira. Os alunos vão pesquisar e apresentar sobre as festas populares e os rituais religiosos.

Este projeto visa a explorar as origens da cultura popular brasileira. Os alunos vão pesquisar e apresentar sobre as festas populares e os rituais religiosos.

Este projeto visa a explorar as origens da cultura popular brasileira. Os alunos vão pesquisar e apresentar sobre as festas populares e os rituais religiosos.

MULTIPROJETO

Atividade em grupo que exercita a metodologia de pesquisa sobre tema transversal, em conexão com outros componentes curriculares; envolve elaboração de relatório e apresentação de resultados.

CIDADÃO DO MUNDO

AVENTURAS AO AR LIVRE

Este projeto visa a desenvolver a consciência cidadã dos alunos. Eles vão aprender sobre os direitos e deveres de um cidadão e como participar ativamente da sociedade.

Este projeto visa a desenvolver a consciência cidadã dos alunos. Eles vão aprender sobre os direitos e deveres de um cidadão e como participar ativamente da sociedade.

Este projeto visa a desenvolver a consciência cidadã dos alunos. Eles vão aprender sobre os direitos e deveres de um cidadão e como participar ativamente da sociedade.

CIDADÃO DO MUNDO

Contexto e atividades associados com um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS); inclui elaboração de propostas de intervenção na realidade relacionadas com a situação apresentada.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS)

São 17 metas de natureza econômica, social e ambiental definidas pela Organização das Nações Unidas (ONU) como forma de reduzir desigualdades e assegurar um futuro para o planeta. Em cada módulo, um ODS relacionado com o assunto é trabalhado no boxe “Jovem cidadão” e na seção “Cidadão do mundo”, permitindo que o estudante contribua com ideias e propostas para a melhoria das condições de vida em sociedade, desenvolvendo cidadania crítica, criativa e atuante.



LIVRO DIGITAL

A versão digital deste volume pode ser acessada por meio da plataforma SM Aprendizagem usando um dispositivo pessoal, o que possibilita a leitura e o estudo com portabilidade. Conteúdos exclusivos, como recursos multimídia (galerias de imagens, áudios, vídeos, animações, infográficos) e atividades interativas reforçam e aprofundam os conhecimentos. Ferramentas variadas fundamentam pedagogicamente a coleção, armazenam informações úteis sobre o uso do material didático pelo estudante e orientam-no sobre a melhor forma de navegar pelos recursos disponíveis.





UM MUNDO DE AVENTURAS

NO UNIVERSO das narrativas de aventura, heróis e heroínas são seres que enfrentam desafios surpreendentes em cenários que vão além da imaginação. Nesse mundo fantástico, cada personagem, com sua inteligência e conhecimento únicos, confere uma nova dimensão ao desenrolar da história. Ao acompanharmos suas jornadas por realidades diversas, adentramos mundos em que o extraordinário é o cotidiano, e heróis e heroínas são as principais personagens em ação.

MÓDULO

1

NOSSOS

OBJETIVOS

Ler e interpretar narrativas de aventura, identificando algumas de suas características

Diferenciar língua e linguagem

Planejar e produzir uma narrativa de aventura

Identificar intertextualidades e reconhecer a importância delas na construção do sentido do texto

Compreender os conceitos de gênero textual, contexto de produção e intencionalidade

Refletir sobre diferentes linguagens e suas situações de uso

Reconhecer a relação entre letra e fonema



O QUE VOCÊ SABE sobre a importância da descrição dos espaços e das personagens para a construção da narrativa de aventura?

O QUE VOCÊ ACHA que pode ser determinante para uma narrativa ser considerada de aventura?



NESTE MÓDULO

4

NARRATIVA DE AVENTURA: ESPAÇO

- 4 Robinson Crusóe
- 10 **Mão na massa** • Mapa do tesouro
- 12 **Língua viva** • Língua e linguagem
- 16 **Língua integrada** • Intertextualidade
- 20 **Texto em ação** • Continuação de narrativa de aventura
- 22 **Ativação**

24

NARRATIVA DE AVENTURA: PERSONAGEM E AÇÃO

- 24 A criatura
- 30 **Língua viva** • Fatores de textualidade e gêneros textuais
- 34 **Língua integrada** • O gênero e o contexto de produção
- 36 **Língua viva** • Letra e fonema
- 38 **Texto em ação** • Produção de narrativa de aventura
- 40 **Ativação**

- 42 **Estudo dirigido**
- 45 **Cidadão do mundo** • Aventuras ao ar livre
- 47 **Em síntese**

Jovens exploradores de olho nas trilhas de uma aventura.

NARRATIVA DE AVENTURA: ESPAÇO

ROBINSON CRUSOÉ

O texto que você vai ler é um trecho da obra clássica *Robinson Crusóé*, escrita por Daniel Defoe (1660–1731) e publicada em 1719. A história narra a aventura de um jovem que, em 1652, decide viajar pelo mar e, após escapar como único sobrevivente de um naufrágio, vive sozinho em uma ilha por muitos anos. O fragmento selecionado relata um dos segmentos de tensão da narrativa, quando canibais aportam na ilha trazendo um prisioneiro. Esse momento de complicação rompe com a situação anterior, em que Crusóé e o indígena Sexta-Feira, em harmonia, buscavam sobreviver na ilha.

Celebrei o vigésimo sétimo aniversário da minha vida na ilha de modo especial. Tinha muito a agradecer a Deus, agora mais do que antes, já que os três últimos anos haviam sido particularmente agradáveis ao lado de Sexta-Feira. Tinha também o estranho pressentimento de que este seria o último aniversário comemorado na ilha.

O barco estava guardado, em lugar seco e protegido, esperando a época das chuvas terminar para **empreender** a viagem até o continente.

Enquanto aguardava tempo bom para lançar-me ao mar, eu preparava todos os detalhes necessários ao sucesso da jornada: armazenar milho, fazer pão, secar carne ao sol, confeccionar **moringas** de barro para transportar água...

Sexta-Feira andava pela praia, à cata de tartarugas. Voltou correndo, apavorado.

— Patrão, patrão! Três canoas chegar. Muitos inimigos. Já estar muito perto...

Também me assustei. Não contava com o inesperado: os selvagens não vinham à ilha no tempo das chuvas. Espiei-os do alto da **paliçada**, com os binóculos. Desembarcavam muito próximos do meu “castelo”, logo depois do ribeirão. O perigo nunca fora tão **iminente**...

— Não são gente do seu povo, Sexta-Feira?

— Não, patrão. Ser inimigos. Eu ver direito.

— Assim de tão longe? Como é que você sabe?

— Eu saber. Estes são inimigos. Talvez até vir aqui pra pegar Sexta-Feira.

Acalmei-o. Claro que não tinham vindo até a ilha por causa dele! Já havia passado muitos anos... Mas, de qualquer forma, o perigo era grande. Estavam tão próximos que poderiam descobrir-nos facilmente. Se quiséssemos ter alguma chance de sobrevivência, precisávamos atacá-los primeiro, quando não esperassem. Era fundamental fazer da surpresa nosso terceiro guerreiro!

— Você pode lutar? — perguntei ao meu companheiro.

— Sexta-Feira guerrear com patrão. Só dizer o que fazer...

Carreguei duas espingardas e quatro **mosquetes** com chumbo grosso, para dar a impressão de muitas balas. E preparei ainda duas pistolas. Reparti as armas de fogo com Sexta-Feira e rumamos para o acampamento dos **antropófagos**. Eu levava também a espada, presa à cintura, e meu companheiro, seu inseparável machado.

Protegidos pelas árvores, chegamos a menos de quarenta metros do inimigo. Na hora, não pude contá-los todos. Posteriormente, somando os mortos e os fugitivos, descobri que eram vinte e um. As chamas da fogueira já ardiam, como línguas **vorazes** à espera da gordura humana, que pingava de membros e partes cortadas, para alimentar sua gula.





Eu relutava em atacá-los. Estava mesmo disposto a aguardar o máximo possível, escondido no meio do bosque. E, se descobrisse que iriam embora sem andar muito pela ilha, deixá-los-ia voltar sem importuná-los.

O grupo todo encontrava-se ocupado em soltar as cordas que prendiam mãos e pés de um prisioneiro. Por fim, desmancharam a roda que ocultava o condenado à morte e o arrastaram para perto do fogo. Meu Deus, o prisioneiro era um homem branco! Não, não iria aguardar os acontecimentos. Um homem cristão como eu estava prestes a ser devorado por selvagens antropófagos... Na minha ilha. Eu não podia deixar aquela **bestialidade** prosseguir!

Fiz sinal a Sexta-Feira. Estava pronto? Então que atirasse com a espingarda, que seguisse meu exemplo...

— Agora, Sexta-Feira! — berrei.

Os dois tiros ecoaram **simultaneamente**. Por um instante, o mundo parou. Horrorizados, os selvagens viram vários dos seus guerreiros caírem sem vida. Não conseguiam compreender de onde vinha a morte. As espingardas, carregadas com chumbo grosso, provocaram um enorme estrago entre os inimigos: cinco caíram mortos, três outros feridos. [...]

O mundo então pareceu vir abaixo: a praia virou um enorme **pandemônio**. Tínhamos sido descobertos, mas ainda assim os selvagens não se atreviam a atacar-nos. Gritos de guerra e raiva misturavam-se aos de dor dos feridos.

Corri ao encontro do inimigo, Sexta-Feira seguiu atrás de mim. No meio do caminho, já na areia da praia, paramos para garantir a pontaria do tiro do último mosquete carregado. Mais alguns mortos e feridos caíram ao chão. Os que ainda se mantinham em pé não sabiam se corriam ou se lutavam. Fomos ao seu encontro.

Ao passar pelo homem branco, entreguei-lhe minha pistola: podia precisar dela para defender-se. A luta prosseguia, agora num combate corpo a corpo. Matei mais dois, três, quatro — não posso precisar quantos — com a espada. [...] Ainda assim, três inimigos conseguiram saltar dentro de um dos barcos e fugiram para o mar. Dois pareciam **ilesos**; o outro sangrava, gravemente ferido. [...]

Corremos para a outra canoa, enclachada na areia da praia. Antes de fazê-la navegar, descobrimos, deitado no seu fundo, mais um prisioneiro amarrado. De repente, a máscara de guerra, em que se transformara o rosto de Sexta-Feira, tornou-se doce e suave ao avistar o velho homem, imóvel no chão do barco.

Sexta-Feira tratou-o com muito cuidado, dedicação e carinho. Soltoou o velho, sentou-o, abraçou-o, apoiou sua cabeça contra seu forte peito, enquanto aflagava com mão de criança seus cabelos...

Sem o saber, Sexta-Feira acabara de salvar da morte o seu próprio pai.
[...]

Daniel Defoe. *Robinson Crusóe: a conquista do mundo numa ilha*. 17. ed. Adaptação para o português: Werner Zotz. São Paulo: Scipione, 2001. p. 85- 89.

Antropófago • que se alimenta de carne humana.

Bestialidade • comportamento semelhante à de uma besta; brutalidade, imoralidade.

Empreender • realizar.

Ileso • sem ferimentos.

Iminente • prestes a acontecer.

Moringa • vaso de barro largo na base e de gargalo estreito usado para conservar água.

Mosquete • arma de fogo similar à espingarda.

Paliçada • cerca feita com estacas apontadas e fincadas na terra que serve de barreira defensiva.

Pandemônio • mistura confusa de pessoas ou coisas; confusão.

Simultaneamente • ao mesmo tempo.

Voraz • que devora com grande fome.



Weberson Santiago/ID/BR

MAIS!

Daniel Defoe, escritor e jornalista inglês mais conhecido por seu romance *Robinson Crusóe* (1719), teria se inspirado nas memórias de viajantes da época para criar sua narrativa de aventura.

ATIVIDADES

1. Robinson Crusó é um jovem inglês que naufraga próximo de uma ilha deserta, onde sobrevive por muitos anos.

a) Há quanto tempo a personagem estava na ilha, de acordo com o texto lido?

b) Por que, de acordo com o narrador, os três últimos anos tinham sido "agradáveis"?



2. A personagem estava se preparando para o dia em que poderia voltar ao continente.

a) O que Robinson Crusó estava aguardando para iniciar a viagem ao continente?

b) Quais itens a personagem tinha separado para a grande jornada? Explique a importância desses itens para a viagem pretendida.

3. Identifique, no trecho que você leu, quais personagens cumprem as funções a seguir.

a) Protagonista da narrativa, ou seja, a personagem principal.

b) Personagem secundária, auxiliando o líder a alcançar seus objetivos.

c) Os antagonistas, ou seja, as personagens que representam uma oposição aos objetivos e às ações do líder na narrativa.

4. Reúna-se com mais dois colegas e discutam as questões a seguir.

a) Que participação Sexta-Feira tem na elaboração e na execução do plano de ataque contra os selvagens?

b) Sexta-Feira poderia ter impedido a morte de seu pai sem a interferência de Robinson Crusó? Explique.



5. Assinale a(s) alternativa(s) correta(s). O relato das ações dos invasores é importante para
- a) mostrar ao leitor que os selvagens cultuavam o fogo e não eram cristãos.
 - b) apresentar ao leitor o ritual antropófago, conferindo maior tensão à narrativa.
 - c) destacar a impressão que Sexta-Feira teve dos invasores, pois vira seu pai amarrado entre os prisioneiros.
 - d) identificar os povos invasores como selvagens, pois comem carne humana.
6. Os itens a seguir tratam da narrativa de aventura do romance *Robinson Crusóé*. Avalie cada um deles como verdadeiro (V) ou falso (F).
- I. A história permite ao leitor conhecer os sentimentos e os pensamentos do protagonista, uma vez que é contada por um narrador-personagem.
 - II. O narrador em terceira pessoa é fundamental para que se mantenha o distanciamento necessário ao suspense criado pela história, permitindo que o leitor tente adivinhar o desenrolar dos fatos.
 - III. As personagens são pouco caracterizadas, porque esse tipo de desenvolvimento não é importante para uma narrativa de aventura.
 - IV. Além de uma descrição das características físicas, são apresentadas informações a respeito da personalidade das personagens para que fique clara a capacidade delas de resolver os obstáculos.

A caracterização das personagens e do espaço ajuda a construir o **enredo**. Nas narrativas de aventura, além de **características externas** (aparência), as personagens destacam-se por **características internas** (sentimentos e personalidade), como coragem e determinação, necessárias para a superação de obstáculos. O **espaço**, por sua vez, não é mero cenário onde se desenvolve a história, mas pode desafiar as personagens a empreender suas aventuras e contribuir para a criação do suspense em uma narrativa.

7. A personagem Sexta-Feira também é caracterizada por meio da linguagem. Releia o trecho a seguir.

— Patrão, patrão! Três canoas chegar. Muitos inimigos. Já estar muito perto...

- a) Que palavra ele usou para se referir a Robinson Crusóé? Como isso mostra a relação que existe entre as personagens?

- b) A forma como Sexta-Feira usa as palavras difere da de Robinson Crusóé? Explique.

- c) O que o uso dos verbos revela ao leitor a respeito de Sexta-Feira?

8. Em um texto, a pontuação organiza as frases e transmite as emoções expressas pelas personagens. Leia as frases a seguir e, em duplas, troquem ideias para responder.

Eu não podia deixar aquela bestialidade prosseguir!

[...]

— Agora, Sexta-Feira!

- a) Qual sinal de pontuação se repete no trecho?
b) Com que finalidade esse tipo de pontuação foi usado?

Uma narrativa de aventura procura **envolver emocionalmente** o leitor nas situações de desafio e perigo enfrentadas pelas personagens. **Recursos linguísticos**, como o emprego de frases exclamativas e determinadas palavras e expressões cuidadosamente escolhidas, contribuem para aumentar o envolvimento emocional do leitor com a cena narrada e para gerar o grau de suspense que o autor pretende conferir à sua criação literária.

9. Imagine que você e alguns amigos e familiares vão participar de uma aventura em um parque ecológico. Selecione quatro itens da lista a seguir que seriam indispensáveis para essa aventura e justifique sua escolha.

LISTA DE ITENS IMPORTANTES

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> água | <input type="checkbox"/> corda |
| <input type="checkbox"/> bússola | <input type="checkbox"/> mochila |
| <input type="checkbox"/> câmera fotográfica | <input type="checkbox"/> mapa |
| <input type="checkbox"/> celular | <input type="checkbox"/> binóculos |
| <input type="checkbox"/> alimentos | <input type="checkbox"/> protetor solar |



Bruna Martins/LD/BR

JOVEM CIDADÃO

Viver uma aventura não está restrito às narrativas ficcionais. No dia a dia, surgem diversos desafios que fazem os indivíduos se comportar como verdadeiros heróis. Por exemplo, atitudes como socorrer alguém em perigo, encontrar um lar para um animal abandonado ou mesmo ajudar um familiar ou idoso em situações inesperadas exigem habilidades e reações heroicas. A superação de problemas, a coragem e o espírito de equipe são características necessárias para enfrentar qualquer desafio e podem ser desenvolvidas de forma divertida e saudável em atividades praticadas ao ar livre, especialmente quando realizadas em grupo.

- Você já se sentiu um herói em algum momento da sua vida? Compartilhe essa experiência com os colegas.
- Além de trilhas em meio à natureza, de que outras atividades você e seus colegas poderiam participar para vivenciar uma situação desafiadora, unindo diversão e aprendizado?
- Quais benefícios as atividades ao ar livre podem trazer à saúde das pessoas?



A **SM** apresenta uma solução educacional completa que une recursos pedagógicos a ampla cesta de serviços, compondo um entorno cooperativo orientado para a sustentabilidade no âmbito da agenda dos **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)**.

- O estudante é incentivado a exercer o protagonismo e a desenvolver cidadania crítica e criativa, com base na ética do cuidado.
- O professor acessa grande variedade de propostas que asseguram flexibilidade à condução dos processos de ensino e aprendizagem.
- Estratégias pedagógicas assertivas e coerentes, que incluem oferta digital completamente alinhada com o desenvolvimento de conteúdos significativos, favorecem a aquisição de competências e habilidades.

TECNOLOGIA EDUCACIONAL como ferramenta de aprendizagem e gestão

Todo o conteúdo, potencializado por recursos variados, pode ser acessado na plataforma **SM Aprendizagem**, a qualquer tempo e em qualquer lugar, usando um dispositivo pessoal.

- Recursos digitais de diferentes tipos (galerias de imagens, áudios, vídeos, animações, infográficos) ilustram o conteúdo de forma dinâmica, favorecendo a compreensão e o aprofundamento dos conceitos.
- Diferentes propostas de atividades interativas ampliam as oportunidades de reforço da aprendizagem e funcionam como trilhas avaliativas.
- Canais de comunicação possibilitam o contato permanente entre professores e estudantes, facilitando o envio de atividades personalizadas.
- O portfólio digital permite o acompanhamento da evolução do aprendizado de cada estudante, com autoavaliação dos objetivos pretendidos.



login.smapprendizagem.com

2 2 2 3 2 6

ISBN 978-85-418-3356-1

