



Projeto de Extensão Terapias Não Farmacológicas Apresenta:



Cartilha de Atividades

2025

Volume 06



Coordenadores:

Prof. Priscilla Alfradique de Souza (Professora adjunto/DEMC/EEAP-UNIRIO)

Prof. Anderson Amaral (Professor de Educação Física e Arteterapeuta)

Equipe envolvida:

Ana Carolina Pereira da Conceição

Beatriz Mac-Culloch Martins do Nascimento

Carlos Henrique Terra Pereira

Clarissa Rosa Brachtvogel

Daniella Fernandes De Almeida Santos

Denise Neves Sabino

Jorge Lucas Machado De Oliveira

Juliana De Paula dos Reis

Luana Giovana Andrade De Souza

Ludmila Graziela Torres de Lima

Mirella Dias de Figueiredo

Silas Vieira Batista

Stephanie Campos Moreira

Viviane Duarte de Oliveira.

Cartilha desenvolvida no ano de 2024, como parte do Projeto de Extensão "Terapias não Farmacológicas na Atenção à Saúde do Adulto e do Idoso (TNF-UNIRIO)" no Grupo Renascer – HUGG/UNIRIO. Distribuição gratuita.

Contatos:

Anderson Amaral: rj.andersonamaral@gmail.com

Priscilla Alfradique: tnfextensaounirio@gmail.com

Introdução

Desde 2020, nossa equipe vem inovando nas formas de estimular a cognição e memória do idoso. Retornamos as atividades presenciais, mas continuamos desenvolvendo os jogos de estimulação cognitiva, parte das nossas atividades propostas aqui nesta cartilha.

Com isso, apresentamos a vocês o **volume 6** da nossa apostila de exercícios cognitivos. Este volume representa as atividades desenvolvidas pela equipe TNF-UNIRIO durante o ano de 2024. Mesmo após o retorno as atividades presenciais, decidimos manter a produção de cartilhas, visto o apoio que elas tem proporcionado a estimulação cognitiva.

Esta apostila possui 16 atividades que farão você trabalhar a memória, linguagem, atenção, foco, entre outros aspectos relacionados a cognição.

Esperamos também que os profissionais e interessados na área tenham acesso a este recurso para utilizá-lo como material de trabalho e assim proporcionar estímulos cognitivos aos idosos.

Divirtam-se e façam dos exercícios um meio divertido de se aprender coisas novas!

Sumário

- Atividade 1 Pág 04
- Atividade 2 Pág 09
- Atividade 3 Pág 13
- Atividade 4 Pág 17
- Atividade 5 Pág 22
- Atividade 6 Pág 26
- Atividade 7 Pág 30
- Atividade 8 Pág 36
- Atividade 9 Pág 42
- Atividade 10 Pág 46
- Atividade 11 Pág 49
- Atividade 12 Pág 52
- Atividade 13 Pág 56
- Atividade 14 Pág 61
- Atividade 15 Pág 65
- Atividade 16 Pág 70

- Gabarito Pág 76
- Gabarito Pág 77
- Gabarito Pág 78
- Gabarito Pág 79

ATIVIDADE 01

Complete a Música!

atividade a ser desenvolvida:

Será necessário ouvir as músicas e depois completar a frase que falta na estrofe.

Para responder, utilize lápis ou caneta.



01 Karaoke 🎤

E nessa loucura de dizer que não te
quero
Vou negando as aparências
Disfarçando as _____
Mas pra que viver fingindo
Se eu não posso enganar meu
coração?
Eu sei que te amo!



<https://youtu.be/ePjtnSPFWK8?si=NiUxapmDWchZdWdt>

02 Karaoke 🎤

Menina veneno
O mundo é

Em toda cama que eu durmo
Só dá você, só dá você
Só dá você, yeah, yeah, yeah, yeah



<https://youtu.be/-8BNS6py6Cg?si=n5fAdrA7Mvh4gvnS>

03 Karaoke 🎤

Eu sou terrível
Vou lhe dizer, e ponho mesmo, pra
derreter
Estou com a razão no que digo
Não tenho medo nem do perigo
Minha caranga é



<https://youtu.be/Y-pP7zscM1k?si=bfv13WsmV9YMU88z>

04 Karaoke 🎤

Você não me quer de verdade
No fundo eu sou tua vaidade
Eu vivo _____
Eu sempre estou presa em teus
laços
É só você chamar que eu vou



<https://youtu.be/Zh-YpF3l7w8?si=uHU4Yk30ORhnUtQi>

05 Karaoke 🎤

Exagerado
Jogado aos teus pés
Eu sou mesmo exagerado
Adoro _____



<https://youtu.be/ZBwjT-3t2O8?si=THFOhUWdhg6TVbuX>

06 Karaoke 🎤

Eu só peço a Deus
Um pouco de malandragem
Pois sou criança
E não conheço a _____
Eu sou poeta e não aprendi a amar



<https://youtu.be/TIGZai-wge4?si=jjBR57oQ7HaXSVQs>

07 Karaoke 🎤

Pois bem, cheguei
Quero ficar bem à vontade
Na verdade, eu sou assim
Descobridor dos _____
Navegar eu quero



<https://youtu.be/PAUICK8kuGU?si=vZ6kEEfmfnTkSCobg>

08 Karaoke 🎤

Ainda me lembro do seu caminhar
Seu jeito de olhar eu

Fico querendo sentir o seu cheiro, é
Daquele jeito que ela tem



<https://youtu.be/xMQ77qEFBlS?si=W225hjIXBddTfC9L>

ATIVIDADE 02

Quadro de medicamentos

atividade a ser desenvolvida: O participante do jogo deve preencher todos os horários de acordo com a frequência indicada de cada medicamento.



1) Seu Manoel precisa tomar medicamentos ao longo do dia. Ajude Seu Manoel tomar os medicamentos na hora certa preenchendo o quadro de horários.



Período do dia	🌙 ZZZ					🌅					☀️					🌇			🌙					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Medicamento																								
1 – Medicamento 4/4h								X																
2 – Medicamento 6/6h									X															

2) Dona Maria precisa tomar medicamentos ao longo do dia. Ajude Dona Maria tomar os medicamentos na hora certa preenchendo o quadro de horários.



Período do dia	🌙 ZZZ					🌅					☀️					🌇			🌙					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Medicamento																								
1 – Medicamento 12/12h									X															
2 – Medicamento 6/6h								X																

3) Dona Iris precisa tomar medicamentos ao longo do dia. Ajude Dona Iris tomar os medicamentos na hora certa preenchendo o quadro de horários.



Período do dia	🌙 ZZZ					🌅					☀️					🌇		🌙						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Medicamento																								
1 – Medicamento 3/3h			X																					
2 – Medicamento 12/12h												X												

4) Dona Isabel precisa tomar medicamentos ao longo do dia. Ajude Dona Isabel tomar os medicamentos na hora certa preenchendo o quadro de horários.



Período do dia	🌙 ZZZ					🌅					☀️					🌇		🌙						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Medicamento																								
1 – Medicamento 4/4h																					X			
2 – Medicamento 8/8h																	X							

5) Seu Sebastião precisa tomar medicamento 6 em 6 horas. Ajude Seu Sebastião tomar o medicamento na hora certa preenchendo o quadro de horários.



Período do dia	🌙 ZZZ					🌅					☀️					🌇		🌙						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1 – Medicamento 6/6h				X						X						X							X	

6) Ana precisa tomar medicamento 12 em 12 horas. Ajude Ana tomar o medicamento na hora certa preenchendo o quadro de horários.



Período do dia	🌙 ZZZ					🌅					☀️					🌇		🌙						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1 – Medicamento 12/12h											X													

ATIVIDADE 03

É fato ou Fake?

atividade a ser desenvolvida:

Responda as perguntas com **FATO**, quando forem verdadeiras ou **FAKE**, quando forem falsas.



TEMA 1: ALIMENTAÇÃO E HIDRATAÇÃO

É FATO OU FAKE

O CÁLCIO É CRUCIAL PARA A SAÚDE ÓSSEA E PODE SER OBTIDO A PARTIR DE LATICÍNIOS E VEGETAIS DE FOLHAS VERDES.



TEMA 1: ALIMENTAÇÃO E HIDRATAÇÃO

É FATO OU FAKE

O ALTO CONSUMO DE SAL NA DIETA NÃO ESTÁ DIRETAMENTE LIGADO AO AUMENTO DO RISCO DE PRESSÃO ALTA E DOENÇAS CARDIOVASCULARES.



TEMA 2: CUIDADOS COM MEDICAMENTOS; **É FATO OU FAKE**

ATRASAR OS MEDICAMENTOS OU ESQUECER DE TOMÁ-LOS NÃO ATRAPALHA O TRATAMENTO E NEM AGRAVA O PROBLEMA DE SAÚDE DO INDIVÍDUO.



TEMA 2: CUIDADOS COM MEDICAMENTOS; **É FATO OU FAKE**

ANTES DE TOMAR OS MEDICAMENTOS EM CASA, DEVEMOS CONFERIR SE É: MEDICAMENTO CERTO, DOSE CERTA, HORÁRIO CERTO, VIA CERTA.



TEMA 3: EXERCÍCIOS FÍSICOS **É FATO OU FAKE**

AS PESSOAS QUE POSSUEM CARDIOPATIAS, COMO HIPERTENSÃO E INSUFICIÊNCIA CARDÍACA, PODEM PRATICAR ATIVIDADE FÍSICA SEM A AUTORIZAÇÃO DO CARDIOLOGISTA E ACOMPANHADAS POR UM PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA.



TEMA 3: EXERCÍCIOS FÍSICOS **É FATO OU FAKE**

OS EXERCÍCIOS FÍSICOS TEM DIVERSOS BENEFÍCIOS PARA A SAÚDE, DENTRE ELES: AUXILIAR NO CONTROLE E PREVENÇÃO DE DOENÇAS COMO DIABETES, HIPERTENSÃO E OBESIDADE, FORTALECIMENTO MUSCULAR E ÓSSEO, MELHORAR A POSTURA E O EQUILÍBRIO, AUXILIAR NA MEMÓRIA, CONCENTRAÇÃO E RACIOCÍNIO.



ATIVIDADE 04



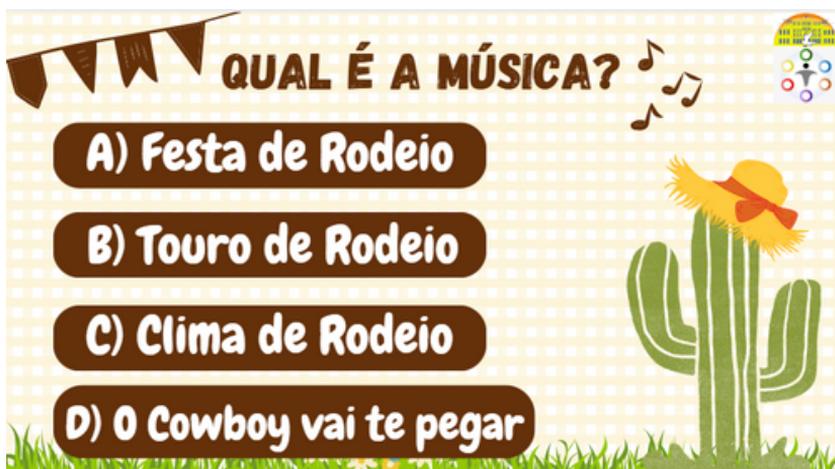
Qual é a música junina?



atividade a ser desenvolvida: Cada participante deverá associar corretamente imagens a músicas juninas e completar trechos de músicas juninas.









QUAL É A MÚSICA?

A) Esperando na janela

B) Namorando na janela

C) Bem te vi

Illustration for 'QUAL É A MÚSICA?' featuring a cactus and a guitar. The background is a light yellow grid pattern. At the top left, there is a string of brown triangular bunting. In the top right corner, there is a small logo with a rainbow and the text 'BRUNO MAGALHÃES' and 'BRUNO MAGALHÃES'. The central text is 'QUAL É A MÚSICA?' with musical notes. Below the text are three brown rounded rectangular buttons with white text: 'A) Esperando na janela', 'B) Namorando na janela', and 'C) Bem te vi'. To the right of the buttons is a green cactus and a brown guitar. At the bottom, there is a green grass border with small colorful flowers.



A QUAL DANÇA A MÚSICA SE REFERE?

A) Sapateado russo

B) Cancã

C) Pagode russo

D) Quadrilha francesa



ATIVIDADE 05

Show do milhão!



Atividade a ser desenvolvida:

O "Show do Milhão" é um jogo de perguntas e respostas, inspirado no famoso programa de TV do Silvio Santos. Nele, os participantes respondem a uma série de perguntas de múltipla escolha, com diferentes níveis de dificuldade. A cada resposta correta, o participante avança para a próxima pergunta.



1) Quantos dias há em 3 semanas?



A) 14

B) 18

C) 21

D) 28



Plateia



Pular



2) Quais são os quatro pontos cardeais?



A) Primavera, Verão,
Outono e Inverno.

B) Norte, Sul, Leste e Oeste.

C) Yin, Yang, Pin e Pang.

D) Sudeste, Sudoeste, Leste
e Noroeste.



Plateia



Pular



3) Qual é o coletivo de lobos?



A) Matilha

B) Bando

C) Alcateia

D) Manada



Plateia



Pular



4) Qual é o nome do famoso navio que naufragou em 1912 e foi tema de um filme?



A) Queen Mary

B) Enterprise

C) Dear Rose

D) Titanic



Plateia



Pular



5) Quem pintou Mona Lisa?



A) Leonardo da Vinci

B) Salvador Dalí

C) Van Gogh

D) Tarsila do Amaral



Plateia



Pular



6) Com quantos anos de casado se comemora a tradicional "Bodas de Ouro?"



A) 25 anos

B) 30 anos

C) 50 anos

D) 65 anos



Plateia



Pular



ATIVIDADE 06

Recordando minha infância



atividade a ser desenvolvida: Observe a imagem indicada e expresse o que a imagem te faz recordar, em que aquilo te toca.

1

Recordando minha infância



2

Recordando minha infância



3

Recordando minha infância



4

Recordando minha infância



6

Recordando minha infância



7

Recordando minha infância



ATIVIDADE 07

Pistas e Charadas

atividade a ser desenvolvida:

No jogo de pistas e charadas, vocês recebem dicas relacionadas a personagens que os levam a desvendar as lendas folclóricas e histórias tradicionais.

1)

Quem é?

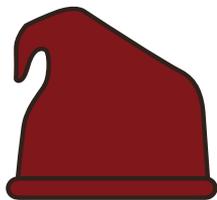


Descrição:

Este ser tem o hábito de atormentar cavalos; sempre que estes estiverem agitados, é provável que ele esteve presente. Além disso, tem o costume de causando desordem. Os redemoinhos que deixam sujeira por onde passam são atribuídos a ele. Para capturá-lo, é necessário remover seu gorro, privando-o de seus poderes, e então aprisioná-lo dentro de uma garrafa com uma cruz desenhada. Este ser também é conhecido por ser um personagem destacado em um sítio muito famoso.

Pistas:

1. Usa Gorro na cabeça.
2. Fuma cachimbo.
3. Anda com apenas uma perna



2)

Quem é?



Descrição:

Nessa lenda, o ser se transforma em um homem muito bonito e atraente, veste-se todo de branco, deita-se com uma mulher, a engravida e vai embora antes do nascer do sol. Essa lenda surge para explicar os filhos que nascem sem pai.

Pistas:

1. Beleza extrema e sedutora.
2. Roupa branca e noite.
3. Desaparece antes do amanhecer.



3)

Quem é?



Descrição:

Temos aqui o guardião das florestas. Ele protege as florestas de todos aqueles que procuram destruí-las. Seu cabelo tem a forma e a cor de um dos elementos naturais. Quem tenta persegui-lo sempre se perde através de suas pegadas.

Pistas:

1. Pegadas invertidas.
2. Risadas misteriosas.
3. Galhos e folhas revirados pelo caminho.



4)

Quem é?



Descrição:

Este ser é uma bruxa que possui uma aparência assustadora: sua cabeça é a de um jacaré, tem cabelos loiros, voz aterrorizante e unhas imensas. Seu principal hábito é raptar crianças desobedientes, e ela é uma personagem do Sítio do Picapau Amarelo.

Pistas:

1. Canção de ninar famosa.
2. Jacaré.
3. Cabelos Loiros.



5)

Quem é?



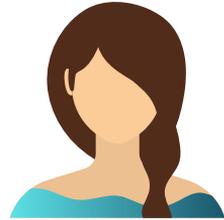
Descrição:

Os peixes do rio resolvem salvar a bela jovem, transformando-a. Desde então, ela habita os rios amazônicos conquistando homens e depois levando-os ao fundo do rio, os quais morrem afogados.

Acredita-se que se o homem consegue escapar dos seus encantos ele fica louco, num estado de torpor e somente um pajé poderá curá-lo.

Pistas:

1. É conhecida como mãe d'água.
2. Metade mulher e metade peixe.
3. Nome origem indígena.



ATIVIDADE 08

Quem Sou Eu?



atividade a ser desenvolvida:

Cada participante deverá associar a imagem da pessoa à seu respectivo nome



1)



Alternativas:

A) Renata Sorrah

B) Fernanda Montenegro

C) Rita Lee

D) Marília Mendonça

2)



Alternativas:

- A) Alcione
- B) Preta Gil
- C) Zezé Motta
- D) Rita Lee

3)



Alternativas:

- A) Rita Lee
- B) Fernanda Montenegro
- C) Zezé Motta
- D) Marília Mendonça

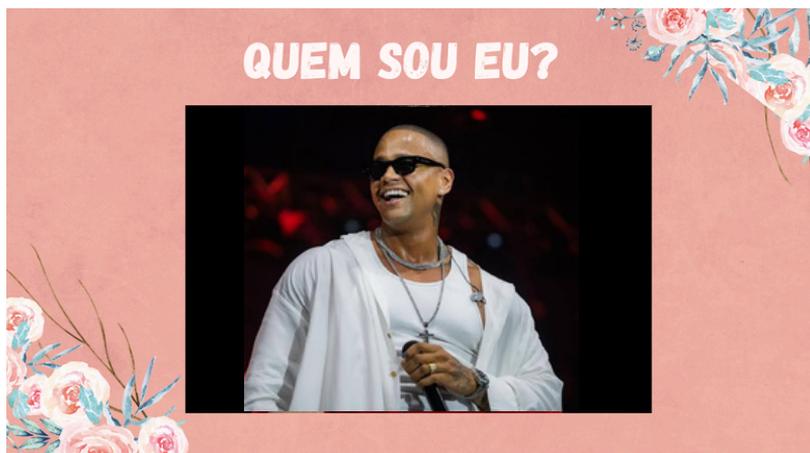
4)



Alternativas:

- A) Ludmilla
- B) Luísa Sonza
- C) Anitta
- D) Gloria Groove

5)



Alternativas:

- A) Léo Santana
- B) Gusttavo Lima
- C) Lucas Lucco
- D) Nattanzinho

ATIVIDADE 09

Advinhe a comida pelo emoji ✨

atividade a ser desenvolvida:

Nesta atividade, cada emoji corresponde a uma palavra, que juntas formam o nome de uma comida.



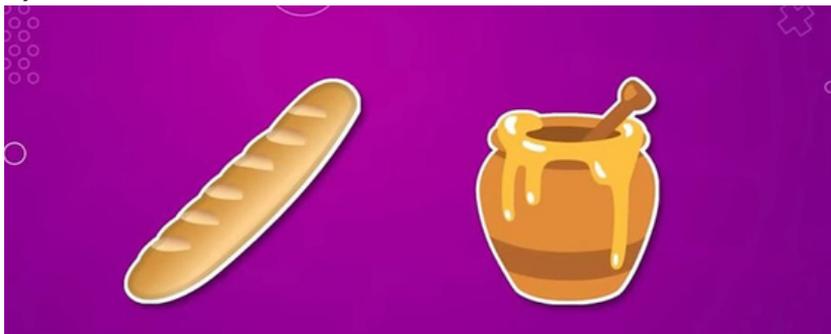
1)



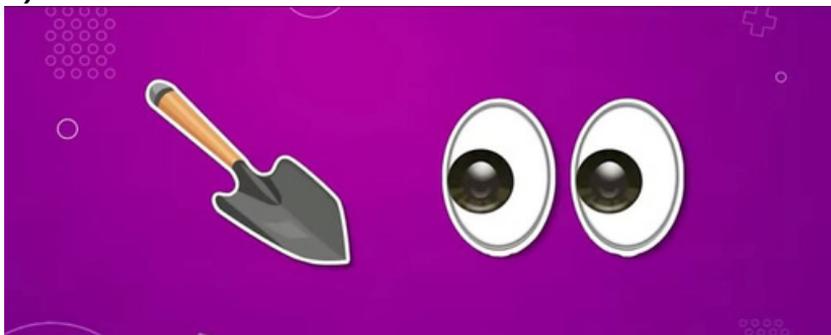
2)



3)



4)



5)



6)



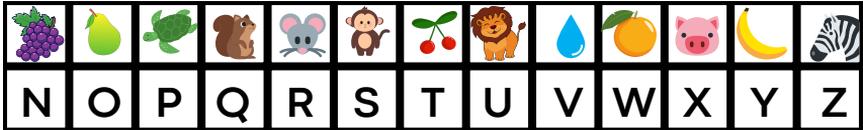
ATIVIDADE 10

Descubra a palavra

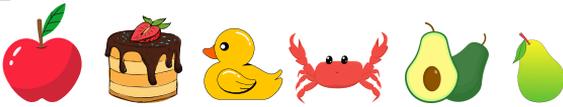


atividade a ser desenvolvida:

Nesse jogo cada símbolo corresponde a uma letra, e assim você descobrirá qual é a palavra.



1-

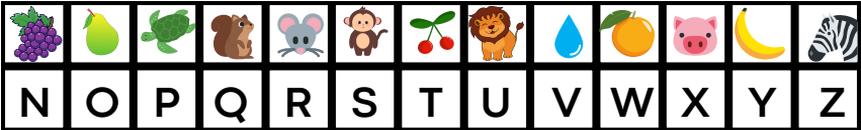


--	--	--	--	--	--

2-



--	--	--	--	--	--



3-



--	--	--	--	--

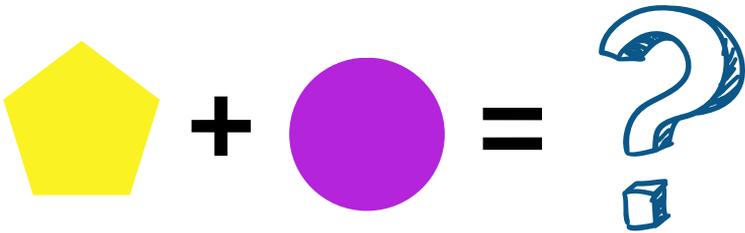
4-



--	--	--	--	--

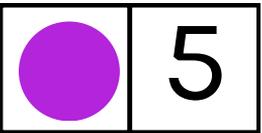
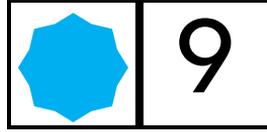
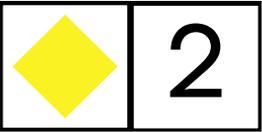
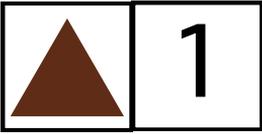
ATIVIDADE 11

Cálculo por substituição

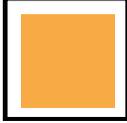


Atividade a ser desenvolvida:

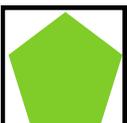
Nesse jogo devem ser substituídas as letras pelos números e realizar os cálculos necessários.

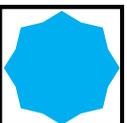
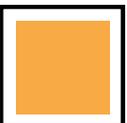


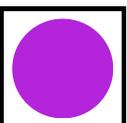
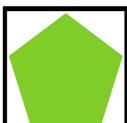
1)  +  =

2)  -  =

3)  +  -  =

4)  x  =

5)  ÷  =

6)  x  +  =

7)  x  ÷  =

ATIVIDADE 12

Caça Palavras



Atividade a ser desenvolvida:

O Intuito desse jogo é conseguir encontrar todas as palavras propostas dentro da temática com as várias letras soltas.

1)

Capitais Nacionais

T O E O D A P T I T R N
C H E T H M O A L N I O
I I C D P E R E G T O D
E A C U R I T I B A D I
O N O F F G O M U I E C
I A S A L V A D O R J E
T T A M H N L S E A A W
U E A M A C E O D O N R
H T A U R I G A F A E E
W H S R M O R S E E I H
F O R T A L E Z A L R H
Y O C E T O R N W O O L

PALAVRAS:

RIO DE JANEIRO , MANAUS , FORTALEZA, CURITIBA ,
PORTO ALEGRE , SALVADOR

2)

Nome de Novelas

ENSSEIAIOETEDSBNEW
POTTACCIERTTRAHA EI
NERLAÇOSDEFAMILIAO
YOEECEIRUSYEARLLTS
DWTOTMDHELIDUMRSO
ILWRGHOITMOCEAEHSE
IOBRI AHTMOEEGILLRF
SAAHMNHTDDYÊECSIWO
EHLLOORRFEOMTFRCTR N
MULHERESDEAREIAHEE
CAMINHODASINDIASIE
EAOTAVENIDABRASILN

PALAVRAS:

Caminho das índias, Avenida Brasil, Laços de família,
Alma gêmea, Mulheres de areia

3)

Músicas Do Roberto Carlos

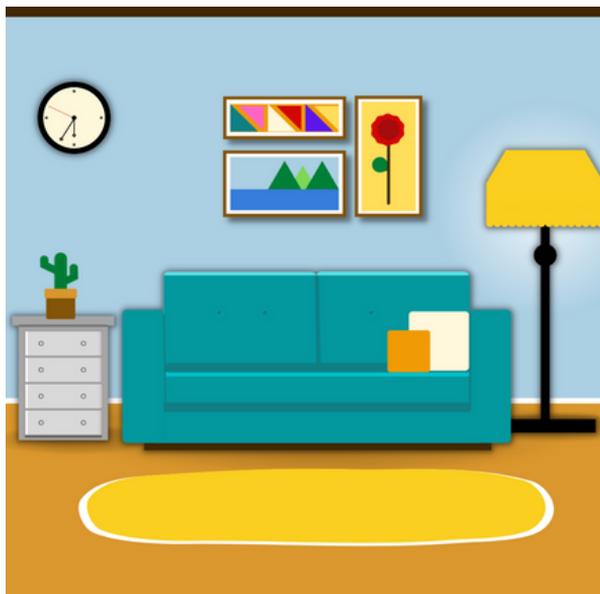
N E A O O I E C C E M O Ç Õ E S C T
J Y E I F N U T T U S O N I E A D L
E E E G B F D A E T R U T S I I O K
R E S N R E E M K E T W S L R L H U
S L W U E S S E C A R A S O U E U H
A M O R S E M L I M I T E S C E I D
N G E N S C S N C O R H E P C H A A
O A H R A D R H N T H V J R L O M N
P F M M T N O I I A E A G S C E U B
I H I N E H N W S N C G R I A I N N
P G M L N E D T G T E M Y A V E R E
O P N W E T E O H O O I T S A O T H

PALAVRAS:

Amigo, Emoções, Eu te amo tanto, Jesus
Cristo, Esse cara sou Eu, Amor sem limites

ATIVIDADE 13

O que tem na casa com a letra...



Atividade a ser desenvolvida:

O Intuito desse jogo é desenvolver a criatividade lembrando de objetos que são utilizados no cotidiano.

1)

O que tem na sala com a
letra P?



Alternativas:

- A) Porta colheres
- B) Papel higiênico
- C) Porta-retratos

2)

O que tem no quarto com a
letra A?



Alternativas:

- A) aparador de grama
- B) abridor de garrafa
- C) assadeira
- D) abajur

3)

O que tem na cozinha com a
letra F?



Alternativas:

- A) furadeira
- B) ferramentas
- C) fogão

4)

O que tem no banheiro com
a letra V?



Alternativas:

- A) ventilador
- B) vaso
- C) vassoura

ATIVIDADE 14

Ache o erro



Atividade a ser desenvolvida:

O objetivo desse jogo é encontrar a diferença entre as imagens, fazendo com que estimule a concentração visual.

1)



2)



3)



ATIVIDADE 15

Ache o objeto!



Atividade a ser desenvolvida:

Você consegue encontrar rapidamente certos objetos escondidos nos ambientes bem bagunçados?

Preste muita atenção aos detalhes e teste seu poder de visão!

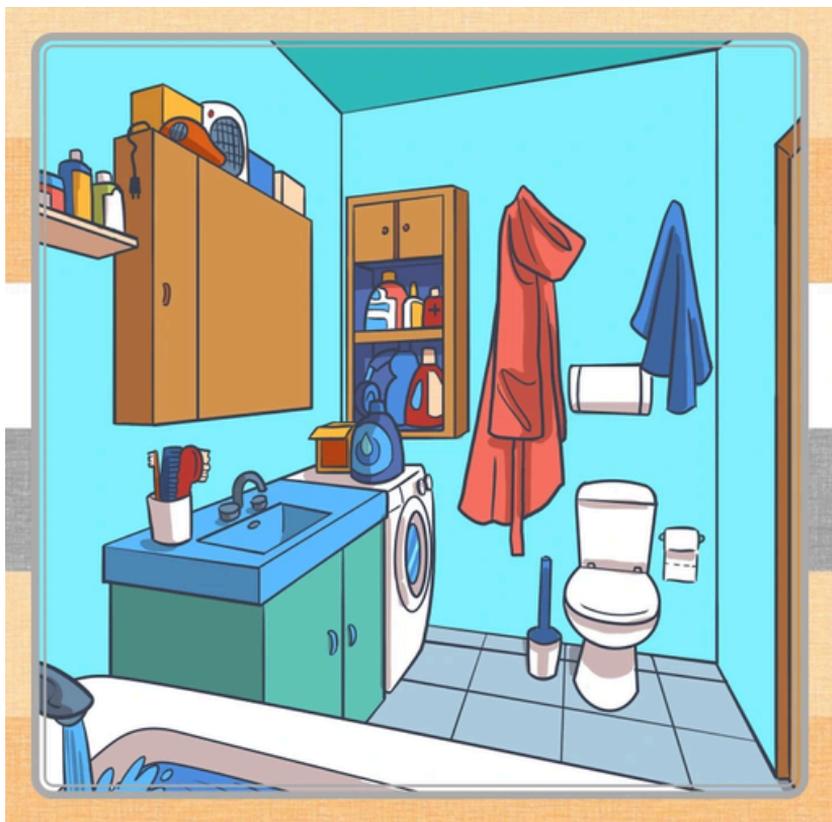
1) Encontre o sapo!



2) Encontre o abacaxi!



3) Encontre os fones de ouvido!



4) Encontre a coroa escondida!



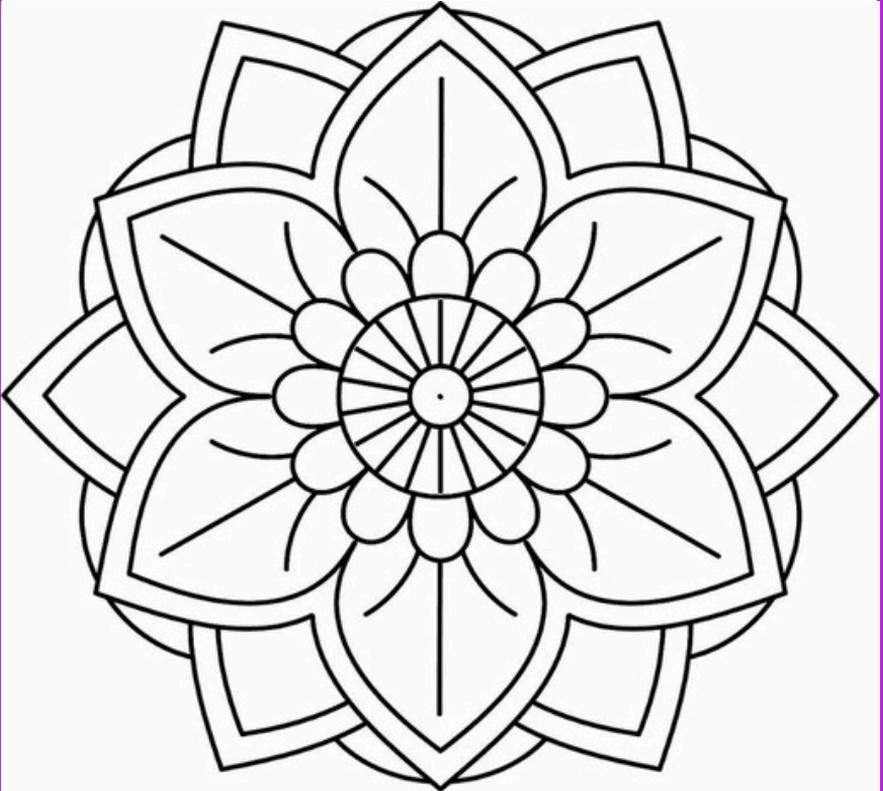
ATIVIDADE 16

Vamos colorir?



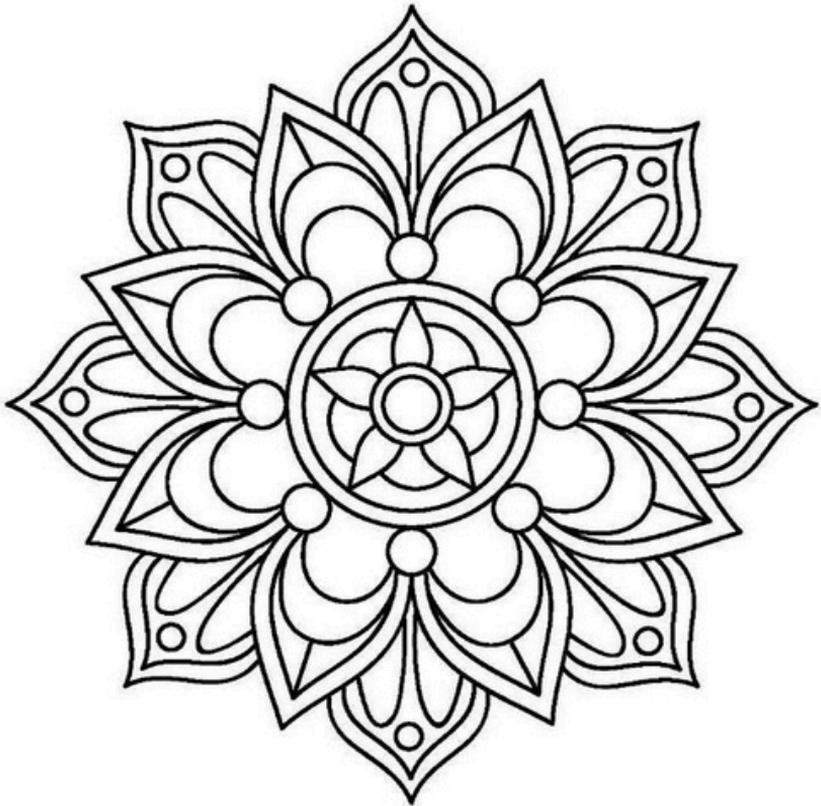
Atividade a ser desenvolvida:

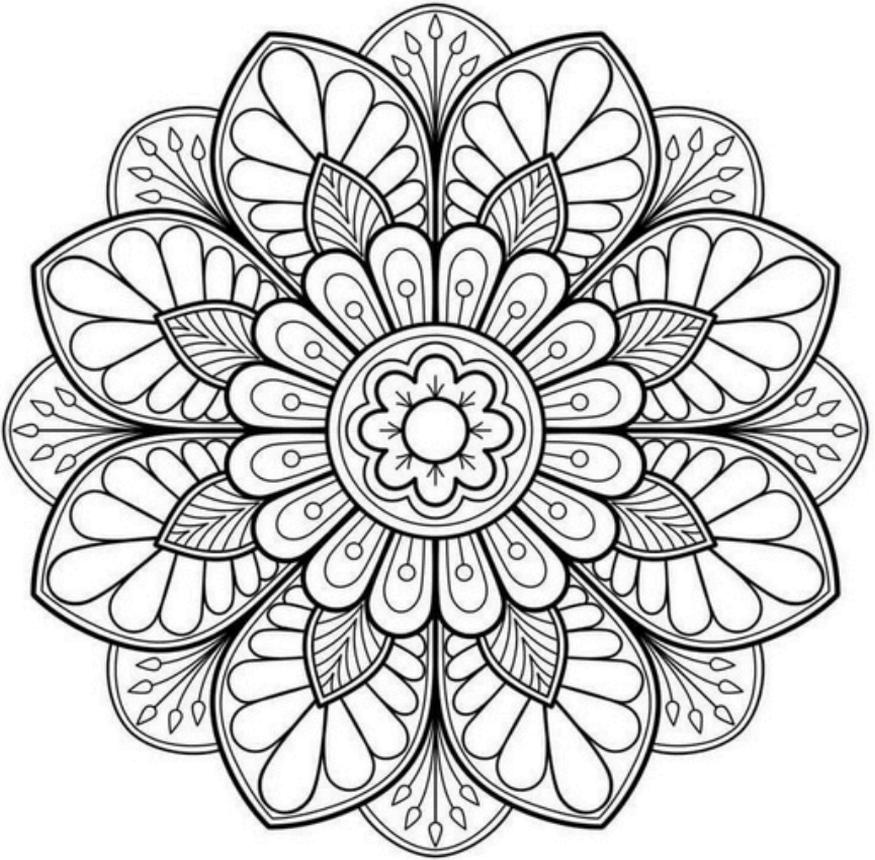
Escolha uma mandala, pegue suas cores favoritas e pinte com liberdade e alegria! Solte a imaginação, crie detalhes únicos e divirta-se enquanto dá vida à sua obra.

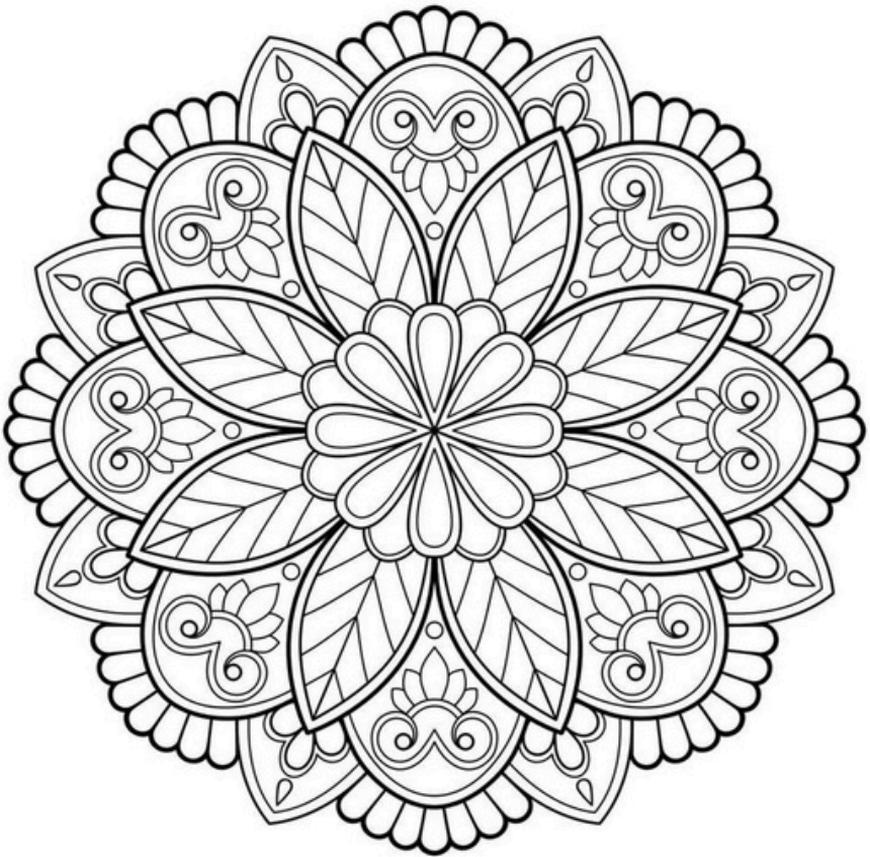


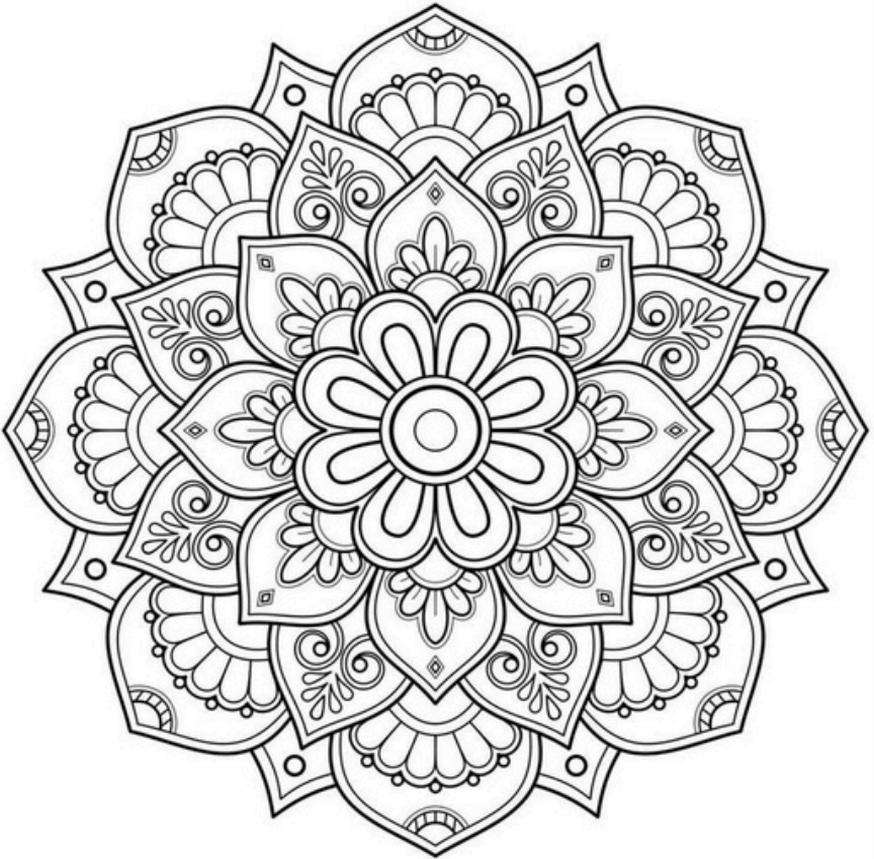
Aplicativo para poder colorir pelo celular

<https://apps.apple.com/br/app/jogo-de-colorir-mandala/id1562569239>









GABARITO

ATIVIDADE 1

- 1) evidências
- 2) pequeno demais pra nós dois
- 3) máquina quente
- 4) seguindo teus passos
- 5) um amor inventado
- 6) verdade
- 7) sete mares
- 8) me lembro bem
- 9) cara de mistério
- 10) Quiçá, um dia

ATIVIDADE 2

- 1) 2, 6, 10, 14, 18, 22.
- 2) 2, 8, 14, 20.
- 3) 9, 21.
- 4) 2, 8, 14, 20.
- 5) 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24.
- 6) 12, 24.
- 7) 4, 8, 12, 16, 20, 24.
- 8) 2, 10, 18.
- 9) 10, 16, 22.
- 10) 11, 23.

ATIVIDADE 3

- 1) A- fato
B- fake: o consumo de sal está
SIM diretamente ligado
- 2) A- fake: Esquecer de tomar o
medicamento atrapalha o tratamento
B- fato
- 3) A- fake: Não podem praticar
sem autorização e acompanhamento
B- fato

ATIVIDADE 4

- 1) B
- 2) C
- 3) A
- 4) C

ATIVIDADE 5

- 1) C
- 2) B
- 3) C
- 4) D
- 5) A
- 6) C

ATIVIDADE 6

(Não existe certo ou errado
nesta atividade)

GABARITO

ATIVIDADE 7

- 1) saci-pererê
- 2) boto-cor-de-rosa
- 3) curupira
- 4) cuca
- 5) Sereia iara

ATIVIDADE 8

- 1) Rita Lee
- 2) Alcione
- 3) Fernanda Montenegro
- 4) Anitta
- 5) Léo Santana

ATIVIDADE 9

- 1) Bolinho de chuva
- 2) Pé de moleque
- 3) Pão de mel
- 4) Pave
- 5) Chocolate quente
- 6) Maça do amor

ATIVIDADE 10

- 1) Cabelo
- 2) Quadro
- 3) Chuva
- 4) Avião

ATIVIDADE 11

- 1) 7
- 2) 5
- 3) 12
- 4) 24
- 5) 3
- 6) 26
- 7) 16

GABARITO

ATIVIDADE 12

1) P R
O I
R O
C U R I T I B A D
O M E
S A L V A D O R J
N L A
A E N
U G E
S R I
F O R T A L E Z A R
O

ATIVIDADE 12

2) L A Ç O S D E F A M I L I A
L
M
A
G
Ê
M
M U L H E R E S D E A R E I A
C A M I N H O D A S I N D I A S
A V E N I D A B R A S I L

ATIVIDADE 12

3) E M O Ç O E S
J U
E T
S E
U E S S E C A R A S O U E U
A M O R S E M L I M I T E S
C O
A R T
M I A
I S N
G T
O O O

GABARITO

ATIVIDADE 13

- 1) C
- 2) D
- 3) C
- 4) B

ATIVIDADE 14

1)



ATIVIDADE 14

2)



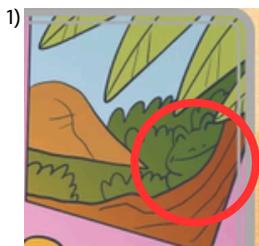
ATIVIDADE 14

3)

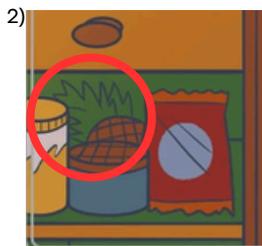


GABARITO

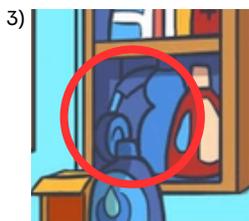
ATIVIDADE 15



ATIVIDADE 15



ATIVIDADE 15



ATIVIDADE 15

