

## 1. Localizar informações explícitas em textos de diferentes gêneros textuais.

As questões 7 e 42 da prova do 2º ano EF e as questões 43 e 23 da prova do 5º ano EF foram elaboradas para atender à habilidade de localizar informações explícitas em textos de diferentes gêneros textuais.

Trata-se de uma habilidade importante para a avaliação da compreensão leitora do aluno e permeia todo o ensino dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para resolver questões relacionadas a essa habilidade, o aluno precisa ler textos de diferentes gêneros textuais e conseguir localizar informações explícitas conforme solicitado no item.

Os exemplos discutidos na sequência mostram indícios do desenvolvimento dessa habilidade. De início, o foco recai sobre os estudantes do 2º ano EF e, em seguida, sobre aqueles que estão no 5º ano EF.

O item a seguir compõe a prova do 2º ano EF e envolveu a localização de informação explícita em uma lenda.

Questão 07

2022\_LPT\_01010018

LEIA O TEXTO.

### LENDA DA CAIPORA



A CAIPORA É TAMBÉM UMA GUARDIÃ DA FLORESTA. ELA É CONHECIDA PELOS GRITOS ASSUSTADORES QUE AFASTAM OS CAÇADORES VINDOS DA CIDADE, POR DESPISTÁ-LOS COM PISTAS FALSAS. DIZ A LENDA QUE ELA TEM A CAPACIDADE DE RESSUSCITAR OS ANIMAIS DA TERRA E DA ÁGUA QUE FORAM MORTOS POR CAÇADORES.

(DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.TODAMATERIA.COM.BR/LENDAS-INDIGENAS/ADAPTADO.FRAGMENTO](https://www.todamateria.com.br/legendas-indigenas/adaptado-fragmento). ACESSO EM 02/03/2022)

DE ACORDO COM O TEXTO, A CAIPORA É A GUARDIÃ

- (A)  DA FLORESTA.
- (B)  DA CIDADE.
- (C)  DOS MORTOS.
- (D)  DOS CAÇADORES.

Para respondê-la corretamente, os alunos deveriam ler o fragmento do texto e identificar que a Caipora é a guardiã da floresta, informação presente logo no início da lenda.

Esse item é considerado Básico na Escala de Proficiência da prova. Assim, espera-se que a maioria dos alunos desse ano escolar tenha um bom desempenho ao realizá-lo.

O índice de acerto dos alunos foi elevado: 81,7% – alternativa (A). As demais alternativas, (B), (C) e (D), tiveram porcentagens próximas, 6,6%, 4% e 5,1%, respectivamente. Todas as alternativas continham palavras presentes no texto, o que poderia torná-las atrativas. No entanto, como a informação correta estava na primeira frase do texto, os alunos provavelmente a identificaram com facilidade. Além disso, a personagem Caipora faz parte do universo infantil, e muitas crianças já poderiam estar familiarizadas com a sua lenda. Deixaram o item em branco apenas 2,6% dos alunos.

O item 42 da prova do 2º ano EF, que será apresentado no trecho subsequente, abordou a mesma habilidade da questão 7:

Questão 42

2023\_LPT\_01020007

LEIA O POEMA PARA RESPONDER À QUESTÃO.

### **BICHINHOS DE ESTIMAÇÃO**

JULINHA TEM UMA GALINHA,  
PEDRINHO TEM UM PEIXINHO,  
PAULINHO TEM UM PASSARINHO,  
CAIO TEM UM PAPAGAIO,  
JOÃO TEM UM CÃO,  
NONATO TEM UM GATO,  
E RENATO TEM UM RATO.

QUE CHATO!  
SÓ EU, COITADINHO,  
QUE NÃO TENHO  
NENHUM BICHINHO.

(COLOMBINI, FLÁVIO. POEMAS DIVERTIDOS. 1.ª ED. VOL. 01. EDIÇÃO DO KINDLE)

NO POEMA, PAULINHO É A CRIANÇA QUE POSSUI UM

- (A)  GATO.
- (B)  PEIXINHO.
- (C)  CÃO.
- (D)  PASSARINHO.

No entanto, essa questão compôs a descrição do ponto 150 da Escala de Língua Portuguesa, sendo classificada como Adequada, o nível seguinte ao Básico. A questão apresentou o poema “Bichinhos de Estimação” e, para respondê-la corretamente, os alunos precisavam ler o texto e identificar o animal de estimação de Paulinho.

Esse item é considerado mais desafiador do que a questão 7, analisada anteriormente, pois envolve um texto mais longo, cuja informação que se busca está localizada no meio do texto, e os nomes Pedrinho e Paulinho aparecem próximos, exigindo, desse modo, maior atenção dos alunos.

O índice de acerto foi de 68,9%, alternativa (D). Embora menor do que o da questão anterior, essa ainda é uma porcentagem significativa. Havia uma expectativa de que a alternativa (B) recebesse um número maior de indicações do que as demais alternativas incorretas, pois o peixinho é o animal de Pedrinho, nome parecido com o de Paulinho. No entanto, isso não se confirmou, dado que as alternativas (A) e (B) receberam praticamente a mesma quantidade de respostas, cerca de 10% cada. A alternativa (C) também não ficou distante dessa porcentagem, com 7,8% dos respondentes optando por ela. Ressalta-se, ainda, que o item não foi respondido por 3,4% dos alunos.

A questão 43, que fez parte da prova do 5º ano EF, abordou a habilidade de localização de informações explícitas através de um texto instrucional, com as regras do jogo “Multiplicações divertidas”.

**Questão 43**

2021\_LPT\_01050050

Leia o texto para responder à questão.

**Multiplicações divertidas****Regras do jogo:**

1. Escolham a tábua com a qual vão jogar.
2. Confeccionem as fichas com o resultado da tábua escolhida, um conjunto para cada participante. Por exemplo, se a tábua for a do 7, façam as fichas conforme o modelo a seguir.  

7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----
3. Montem um dado de 12 faces, por dupla. O coringa será o número que vocês decidirem.
4. Coloquem suas fichas com os resultados voltados para cima.
5. Juguem o dado, cada um na sua vez. O número que sair deverá ser multiplicado pelo número da tábua que vocês escolheram.
6. Virem para baixo a ficha com o resultado da multiplicação.
7. Se o jogador da vez não souber o resultado, deverá passar a vez.
8. Se sair o resultado repetido, a ficha que está virada para baixo deve ser virada para cima.
9. Ganha o jogo quem primeiro virar para baixo todas as fichas numeradas.

(LER E ESCREVER. Coletânea de atividades. Secretaria da educação do estado de São Paulo. 5ª Ed. São Paulo: FDE, 2012. Adaptado)

De acordo com as regras do jogo, “Multiplicações divertidas”, o jogador que não souber o resultado da multiplicação deverá

- (A) passar a vez.
- (B) devolver a ficha.
- (C) jogar o dado de novo.
- (D) virar a ficha para cima.

Esse item está na posição 175 da Escala de Proficiência, sendo classificado como uma questão de nível Básico para o 5º ano. A partir da leitura do texto, o aluno deveria identificar que o jogador que não soubesse o resultado da multiplicação precisaria passar a vez. O índice de acerto foi de 72,7%, alternativa (A), uma porcentagem significativa. Ao compararmos esse índice com a porcentagem de acerto do item básico do 2º ano (81,7%), analisado anteriormente, observa-se uma redução de 9% dos acertos.

A alternativa (C) – “jogar o dado de novo” – foi escolhida por 11,2% dos respondentes, o que chama atenção, pois essa informação não aparece no texto. As alternativas (B) e (D) tiveram índices próximos, 7,5% e 7,1%, respectivamente. Esperava-se que a alternativa (D) – “virar a ficha para cima” – fosse a alternativa incorreta com maior porcentagem, já que essa informação está presente no texto, na instrução número 8, enquanto as alternativas (C) e (D) não são mencionadas, mas isso não ocorreu. Convém destacar, nesse momento, que apenas 1,4% dos alunos não responderam a esse item.

A questão 23 da prova do 5º ano também está ancorada na habilidade de localizar informações explícitas em texto de diferentes gêneros textuais, nesse caso, uma notícia.

**Questão 23**

2021\_LPT\_01050039

Leia a notícia para responder à questão.

**EPIC GAMES DISTRIBUI UM JOGO GRATUITO POR DIA ATÉ O FIM DO ANO**

Loja virtual tem acervo de 15 jogos de PC para usuários até 31 de dezembro, além de descontos de até 75%.

A loja virtual Epic Games Store, que já é conhecida pelas generosas promoções semanais de jogos gratuitos para computadores, incorporou com tudo o espírito natalino e começou a distribuir série de games gratuitos diariamente até o fim do ano. A campanha começou na quinta-feira, 17, com o jogo Cities: Skylines, que poderá ser resgatado até 13h desta sexta, 18.

O benefício é exclusivo para usuários cadastrados na plataforma. O cadastro é gratuito e pode ser realizado no site oficial da loja. Além disso, o pacote de ofertas de final de ano também inclui um acervo variado de games para PC com descontos de até 75%.

(Disponível em: <https://www.opovo.com.br/noticias/tecnologia/2020/12/18/epic-games-distribui-um-jogo-gratuito-por-dia-ate-o-fim-do-ano-saiba-como-ganhar.html>. Fragmento adaptado)

De acordo com a notícia, quando se iniciou a campanha de jogos gratuitos?

- (A) No dia 31 de dezembro.
- (B) No dia de Natal, 25.
- (C) Na quinta-feira, 17.
- (D) Na sexta-feira, 18.

A notícia “Epic Games distribui um jogo gratuito por dia até o fim do ano” cita várias datas e, para responder corretamente ao item, o aluno deveria localizar no texto o dia em que a campanha de jogos gratuitos se iniciou. Esse item está no nível Adequado, pois ocupa a posição 200 na Escala de Proficiência do 5º ano.

O índice de acerto dessa questão foi de 60%, alternativa (C). Em comparação com o item do nível Adequado do 2º ano, a porcentagem de acerto foi quase 9% menor, provavelmente, porque a notícia

apresentou um desafio maior para os alunos, como esperado, em relação ao poema da questão do 2º ano EF. A alternativa (A) foi a mais escolhida entre as incorretas, com 23% das respostas, possivelmente por ser a primeira data mencionada no texto, tornando-se mais atrativa para os respondentes. As alternativas (B) e (D) foram escolhidas por cerca de 8% dos respondentes cada, datas que também são citadas ao longo do texto, mas após a resposta correta. Por fim, somente 1,2% dos alunos deixou essa questão em branco.

A análise desses itens revela que os alunos possuem um bom domínio da habilidade de localização de informações explícitas, mesmo no 2º ano do EF, no qual a alfabetização ainda está em processo de consolidação. Embora os índices de acerto sejam relevantes, há uma queda na porcentagem de acerto no 5º ano em comparação com itens de mesmo nível do 2º ano. É evidente que os textos apresentados aos alunos do 5º ano são mais desafiadores do que os do 2º ano, por isso, exigem maior atenção dos alunos.