



ESTADO DO TOCANTINS  
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

# ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

## 3º BIMESTRE

# ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS.

## 5º ANO



ESTADO DO TOCANTINS  
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL  
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

## **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS DO 3º BIMESTRE 2026**

5º Ano Ensino Fundamental

**DIRETORA PEDAGÓGICA**

Millena Carvalho de Souza

**COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO**

Joelma Batista Rodrigues

**COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS E FORMAÇÃO**

Luanna dos Anjos Lima

**COORDENADORA DA EJA E ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS E  
FORMAÇÃO**

Lucilma Santana Ferreira da Silva

**COORDENADORA DA EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL E FORMAÇÃO**

Maria Martins de Moura

**COORDENADORA DE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO**

Angélica Alves da Silva Pugas

**ORIENTADORA DE ESTUDO**

Reijane Ferreira Ribeiro



ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS			
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA - 5º ANO – 3º BIMESTRE			
EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	Descritores/habilidades SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma).	(EF05LP22) Ler e compreender verbetes de dicionário, identificando a estrutura, as informações gramaticais (significado de abreviaturas) e as informações semânticas.	Compreensão em leitura de verbetes de dicionário, enunciado de tarefas escolares, relatos de experimentos.	<b>D025_P</b> Reconhecer efeitos de sentido decorrentes do uso ou função da pontuação e de outras notações.
<p><b>O QUE A HABILIDADE PROPÕE?</b> A habilidade EF05LP22 propõe que o(a) estudante aprenda a usar o verbete de dicionário como fonte de consulta, lendo-o com atenção para entender como ele é organizado e para retirar dele informações úteis.</p> <p><b>Sugestões de como trabalhar a habilidade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Exploração coletiva de verbetes:</b> projetando ou escrevendo no quadro, para a turma identificar: a palavra de entrada; separação silábica; classe gramatical; abreviaturas; significados/acepções; exemplos de uso.</li><li>• <b>Caça às abreviaturas:</b> entregando verbetes diferentes para grupos ou duplas, pedir que localizem abreviaturas como: <b><u>s.m.</u></b>; <b><u>s.f.</u></b>; <b><u>adj.</u></b>; <b><u>v.</u></b> Depois, montar um quadro coletivo com o significado dessas siglas.</li><li>• <b>Relação entre verbete e contexto:</b> apresentar palavras retiradas de: enunciados de tarefas escolares; relatos de experimentos; e textos de Ciências. Exemplo: <i>mistura, solvente, observar, registrar, capacidade, fenômeno etc.</i> Os estudantes consultam o verbete e escolhem qual acepção faz sentido naquele contexto.</li><li>• <b>Leitura de enunciados com apoio do dicionário:</b> selecionar enunciados que tenham vocabulário mais específico. Propor que os estudantes: leiam o comando; destaquem palavras desconhecidas; consultem o dicionário; e reescrevam o enunciado com palavras mais simples.</li></ul>			



EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma).	<b>(EF05LP25)</b> Planejar e produzir, com certa autonomia, verbetes de dicionário digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	Planejamento e produção de verbetes de dicionário digitais ou impressos.	<b>D037_P</b> Reconhecer as relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para a sua continuidade.
<p><b>O QUE A HABILIDADE PROPÕE?</b> A habilidade EF05LP25 propõe que o(a) estudante deixe de ser apenas leitor(a) de verbetes (como na EF05LP22) e passe a atuar como autor(a), aprendendo a planejar e escrever verbetes de dicionário (para papel ou digital) com certa autonomia.</p> <p><b>Sugestões de como trabalhar a habilidade:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produção coletiva:</b> construir, com a turma, um verbete no quadro, discutindo a palavra de entrada, a classe gramatical, o significado e a finalidade do texto.</li><li>• <b>Planejamento individual:</b> orientar os estudantes a escolherem a palavra e organizarem as informações que irão compor o verbete, considerando o público e o objetivo.</li><li>• <b>Produção autônoma:</b> propor a escrita de verbetes impressos ou digitais, seguindo o modelo estudado e utilizando linguagem clara e objetiva.</li></ul> <p><b>Revisão orientada:</b> realizar a revisão dos verbetes, observando a estrutura, a clareza das definições e a adequação ao gênero textual.</p>			
EIXO	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma).	<b>(EF35LP17)</b> Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.	Pesquisa e seleção de informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais.	<b>D037_P</b> Reconhecer as relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para a sua continuidade.



**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP17 propõe que os(as) estudantes aprendam a pesquisar: isto é, localizar, buscar e selecionar informações que sejam relevantes para uma curiosidade/questão de estudo sobre fenômenos sociais (vida em sociedade) e fenômenos naturais (natureza e ciência), usando textos impressos ou digitais, com mediação do professor.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Aprendizagem por investigação:** propor uma pergunta disparadora sobre um fenômeno social ou natural e orientar os estudantes a buscarem respostas em diferentes textos impressos ou digitais.
- **Trabalho em grupos colaborativos:** organizar os estudantes em grupos para pesquisar temas distintos, selecionar informações relevantes e compartilhar os achados com a turma.
- **Rotações de estações:** disponibilizar diferentes textos (livros, reportagens, imagens, sites) em estações, permitindo que os estudantes circulem, leiam e registrem informações importantes.
- **Socialização e síntese:** promover momentos de apresentação oral ou produção de cartazes, nos quais os alunos organizam e explicam as informações selecionadas, com mediação do professor.

**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**EF05CO08** – Acessar informações na Internet de forma crítica para distinguir conteúdos confiáveis de não confiáveis. .

- **ATIVIDADE DESPLUGADA: “Detetives das Fontes”:** O objetivo é desenvolver a capacidade de selecionar informações relevantes e avaliar a confiabilidade das fontes. O professor organiza estações com diferentes materiais sobre um mesmo tema (por exemplo: ciclo da água, alimentação saudável ou povos indígenas do Tocantins). Em cada estação haverá: um texto de livro didático; uma reportagem; um panfleto com informações incorretas ou exageradas; uma imagem com legenda. Em grupos, os estudantes analisam os materiais e preenchem uma ficha respondendo: “Quem produziu essa informação? A informação apresenta dados ou apenas opiniões? A fonte parece confiável? Por quê? Quais informações são úteis para a pesquisa?” Ao final, os grupos apresentam suas conclusões.
- **ATIVIDADE PLUGADA: “Caçadores de Informações na Internet”:** o objetivo é pesquisar informações em ambientes digitais, avaliando a credibilidade das fontes consultadas. Em duplas, utilizando computador, tablet ou celular, ou coletivo com projetor, os estudantes pesquisam um tema definido pelo professor.

**Exemplos:**

- Cerrado Tocantinense;



- Consumo consciente da água;
- Comunidades quilombolas;
- Alimentação saudável.

Cada dupla ou a turma deve registrar:

- site consultado;
- autor ou instituição responsável;
- data da publicação;
- informação encontrada;
- se considera a fonte confiável ou não.

O professor orienta critérios simples de validação: possui autor identificado; pertence a universidade, órgão público ou instituição reconhecida; apresenta data de publicação; apresenta referências ou fontes de pesquisa. Depois, as duplas compartilham suas descobertas e justificam a escolha das fontes.

EIXO	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma).	(EF05LP24) Planejar e produzir texto sobre tema de interesse, organizando resultados de pesquisa em fontes de informação impressas ou digitais, incluindo imagens e gráficos ou tabela situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção de texto para organização de resultados de pesquisas.	<b>D037_P</b> Reconhecer as relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para a sua continuidade.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05LP24 propõe que o(a) estudante planeje e produza um texto de pesquisa sobre um tema de interesse, organizando informações coletadas em diferentes fontes (impressas ou digitais) e integrando recursos visuais para comunicar melhor os resultados.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Aprendizagem baseada em projetos (ABP):** propor um tema de interesse da turma para pesquisa e orientar a produção de um texto final que organize os dados coletados, com imagens, gráficos ou tabelas.
- **Trabalho colaborativo:** organizar os alunos em grupos para pesquisar, selecionar informações e planejar coletivamente a estrutura do texto antes da escrita individual.



- **Escrita compartilhada guiada:** produzir, com mediação do professor(a), um texto-modelo no quadro ou em recurso digital, discutindo organização das ideias, uso de dados e elementos visuais.
- **Produção autônoma com escolha:** permitir que os alunos escolham o formato de apresentação dos resultados (texto ilustrado, gráfico, tabela), fortalecendo o protagonismo e a autoria.

EIXO	HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização).	(EF05LP26) Utilizar, ao produzir o texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: regras sintáticas de concordância nominal e verbal, convenções de escrita de citações, pontuação (ponto final, dois-pontos, vírgulas em enumerações) e regras ortográficas.	Produção de texto para organização de resultados de pesquisas.	<b>D037_P</b> Reconhecer as relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para a sua continuidade. <b>D021_P</b> Localizar informação explícita.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05LP26 propõe que o(a) estudante, durante a produção e a revisão de textos, aplique conhecimentos de gramática e convenções da escrita para garantir clareza, correção e legibilidade do que escreve.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Revisão colaborativa de textos:** após a produção do texto de pesquisa, os alunos, em duplas ou grupos, revisam os textos uns dos outros, identificando concordância nominal e verbal, pontuação e ortografia, com apoio de listas de verificação.
- **Oficina de reescrita:** propor pequenos trechos de textos com problemas de pontuação, concordância ou escrita para que os alunos analisem, corrijam e justifiquem as alterações realizadas.
- **Aprendizagem por pares:** organizar momentos em que os alunos expliquem aos colegas regras de concordância, uso de vírgulas em enumerações e pontuação, aplicando esses conhecimentos em seus próprios textos.
- **Uso de textos-modelo:** Analisar coletivamente textos de pesquisa, destacando citações, uso de dois-pontos, ponto final e regras ortográficas, para que os alunos utilizem esses recursos na revisão e aprimoramento de suas produções.



**Gamificação: Caça-erros do texto:** Apresente trechos de textos de pesquisa com erros de concordância, pontuação e ortografia. Em grupos, os estudantes devem identificar, corrigir os erros e justificar as escolhas. Vence o grupo que acertar mais correções, promovendo aprendizagem de forma lúdica e colaborativa.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(EF05LP27) Utilizar, ao produzir o texto, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível adequado de informatividade.	Forma de composição dos textos. Coesão e articuladores de relações de sentido. Pronomes. Conjunções.	<b>D057_P</b> Interpretar textos que articulam elementos verbais e não verbais.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05LP27 propõe que o(a) estudante escreva textos mais “bem amarrados” e fáceis de acompanhar, usando recursos linguísticos que evitam repetições e deixam claras as relações entre as ideias.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Detetives da coesão” — Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP):** o objetivo é levar os estudantes a identificarem e utilizar pronomes anafóricos e articuladores de sentido para melhorar a organização e clareza dos textos. A sugestão é entregar pequenos textos com problemas de coesão, repetição excessiva de palavras e ausência de conectivos. **Exemplo:** “Maria foi à feira. Maria” comprou frutas. Maria encontrou Ana.” Os grupos devem atuar como “detetives”, analisando o texto e propondo melhorias. Depois, reescrevem: “Maria foi à feira. Lá, ela comprou frutas e encontrou Ana.” Etapas: ler o texto-problema; identificar palavras repetidas e ideias desconectadas; substituir termos por pronomes; acrescentar conectivos de tempo, causa, oposição ou conclusão; e apresentar a nova versão para a turma.
- **Trilha dos Conectivos — Gamificação:** O objetivo é compreender e utilizar articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão e comparação) na construção de frases e textos. Sugere-se organizar a sala como uma trilha com desafios. Em cada estação, os grupos recebem frases incompletas e precisam escolher o conectivo adequado para avançar. **Exemplos:** “João estudou bastante, \_\_\_\_\_ conseguiu boas notas.” “A chuva começou, \_\_\_\_\_ o jogo continuou.” “Cheguei cedo \_\_\_\_\_ queria ajudar”” Os estudantes justificam oralmente a escolha do articulador. Desafio extra: Cada grupo cria uma frase própria usando o conectivo trabalhado na estação.



- **Quebra-cabeça da coesão — Aprendizagem colaborativa:** o objetivo é perceber como pronomes e articuladores ajudam na organização e continuidade das ideias no texto. Sugere-se que o professor(a) entregue trechos de um texto recortado. Algumas partes possuem lacunas onde faltam pronomes e conectivos. A turma divide em grupos precisam: organizar os parágrafos; completar as lacunas; explicar como os elementos escolhidos ajudam na compreensão do texto. Depois, os grupos apresentam suas escolhas e discutem possíveis alternativas. **Exemplo:** “Pedro perdeu o ônibus. \_\_\_\_\_’ficou atrasado para a escola.” (Então / Porém)
- **Caça aos pronomes” — Rotação por estações:** o objetivo é identificar e utilizar pronomes pessoais, possessivos, demonstrativos e anafóricos para evitar repetições e garantir a coesão textual. Funciona com a sala é dividida em estações com diferentes desafios. **Exemplos de estações:** Estação 1: substituir palavras repetidas por pronomes; Estação 2: relacionar o pronome ao termo que ele substitui; Estação 3: completar frases com o pronome adequado; Estação 4: reescrever pequenos textos tornando-os mais coesos. **Exemplo:** “A professora chamou Mariana. Mariana apresentou o trabalho.” “A professora chamou Mariana. Ela apresentou o trabalho.”

**Entrevista misteriosa” — Aprendizagem baseada em jogos:** o objetivo é compreender o uso dos pronomes na comunicação oral e escrita. Nessa aula um estudante escolhe secretamente um personagem, objeto ou animal. Os colegas fazem perguntas utilizando pronomes para descobrir quem é. Depois da brincadeira, os grupos produzem uma pequena descrição escrita do personagem utilizando pronomes para evitar repetições. O produto será um painel coletivo com as descrições produzidas pelos grupos. **Desafio:** Os textos não podem repetir o nome do personagem mais de uma vez **Exemplos:** “Ele vive em qual lugar?” “Ela é famosa?” “Isso pode ser encontrado na escola?”

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Oralidade.	(EF35LP18) Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Escuta das apresentações dos resultados das pesquisas. Formulação de perguntas. Solicitação de esclarecimentos.	<b>D028_P</b> Reconhecer o assunto de um texto lido.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP18 propõe desenvolver a escuta ativa e crítica em situações de oralidade na escola, especialmente quando colegas apresentam trabalhos.



### Sugestões com metodologias ativas:

- **Repórteres da aprendizagem** — **Aprendizagem colaborativa:** o objetivo é desenvolver a escuta atenta durante apresentações e estimular a formulação de perguntas pertinentes. A logística é que, enquanto um grupo apresenta sua pesquisa, os demais estudantes assumem o papel de “repórteres”. Cada estudante recebe um cartão com comandos como: “Faça uma pergunta sobre o tema.” “Peça um exemplo.” “Solicite um esclarecimento.” “Pergunte algo que ficou curioso.” Após a apresentação, os “repórteres” fazem perguntas aos colegas. **Exemplos:** “Você pode explicar melhor essa parte?” “Como vocês descobriram essa informação?” “Por que isso acontece?”
- **Semáforo da compreensão** — **Metodologia participativa:** o objetivo é estimular a atenção e a solicitação de esclarecimentos durante apresentações orais, onde estudante receberá três cartões: Verde = “Entendi”; Amarelo = “Tenho dúvida”; e Vermelho = “Precisa explicar melhor”. Assim, durante a apresentação dos colegas, os estudantes levantam os cartões conforme sua compreensão. Quando aparecem cartões amarelos ou vermelhos, o grupo apresentador deve reformular ou explicar novamente.
- **Roda de perguntas inteligentes** — **Sala de aula dialógica:** o objetivo é levar o estudante a aprender a elaborar perguntas relacionadas ao tema apresentado. Sendo que, após cada apresentação, a turma forma uma roda de conversa. O professor(a) distribui modelos de perguntas para apoiar os estudantes. **Exemplos:** “O que mais chamou atenção nessa pesquisa?” “Como esse tema aparece no nosso dia a dia?” “Qual foi a maior dificuldade do grupo?” “Vocês podem explicar isso de outra forma?” Depois, os próprios alunos criam perguntas sem apoio. O produto será um painel com as “melhores perguntas da turma”.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRIPTORIOS/HABILIDADES SAETO
Oralidade	(EF35LP19) Recuperar as ideias principais em situações formais de escuta de exposições, apresentações e palestras.	Identificação das ideias principais em escuta de exposições e apresentações orais.	<b>D057_P</b> Interpretar textos que articulam elementos verbais e não verbais.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP19 propõe que o estudante aprenda a ouvir com atenção e identificar o que é mais importante em situações formais de fala, como exposições, apresentações e palestras.

### Sugestões com metodologias ativas:



- **Mapa das Ideias — Aprendizagem Baseada em Investigação:** o objetivo é identificar as ideias principais em apresentações orais e organizar informações relevantes. A proposta é: os estudantes assistirem a uma pequena apresentação, vídeo ou exposição oral. Em grupos, recebem uma folha com um (mapa investigativo” contendo: tema principal; ideias mais importantes; informações que chamaram atenção; e dúvidas surgidas. Após a escuta, os grupos discutem e completam o mapa coletivamente. **Desafio:** Cada grupo deve resumir toda a apresentação em apenas uma frase.
- **Escuta com missão — Gamificação:** o objetivo é desenvolver atenção e capacidade de recuperar informações principais em situações formais de oralidade. Funciona que, antes da apresentação, cada grupo recebe uma “missão secreta” **Exemplos:** descobrir a ideia principal; identificar três informações importantes; perceber exemplos utilizados pelo apresentador; e anotar palavras-chave. Durante a exposição, os estudantes registram pistas para cumprir a missão. Ao final, compartilham suas descobertas e montam um resumo no quadro.
- **Jornal da turma — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é recuperar oralmente e por escrito as ideias principais de apresentações e palestras. Após ouvir uma apresentação ou palestra, os grupos assumem o papel de jornalistas e produzem uma pequena notícia sobre o que foi apresentado. Os estudantes precisam responder: “Sobre o que era a apresentação?” “Quais foram as ideias principais?” “O que aprenderam de mais importante?” Depois, os grupos apresentam o “Jornal da Turma” oralmente. O produto será um mural ou jornal coletivo com resumos das apresentações

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Oralidade	(EF35LP20) Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa.	Planejamento de texto oral. Exposição oral de trabalhos de pesquisas.	<b>D030_P</b> Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP20 propõe que o estudante aprenda a apresentar trabalhos e pesquisas de forma organizada, clara e adequada ao contexto escolar.



### Sugestões com metodologias ativas:

- **Feira de Pesquisas Interativas — Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP):** o objetivo é planejar e apresentar oralmente pesquisas utilizando roteiro escrito e recursos multissemióticos. Onde grupos escolhem um tema de pesquisa e organizam uma pequena apresentação para a turma. Cada equipe deve preparar: roteiro de fala; cartaz, imagens, tabelas ou slides; divisão do tempo entre os participantes. Antes da apresentação, os estudantes ensaiam em grupo, ajustando linguagem, postura e tempo de fala. Durante as exposições, os colegas fazem perguntas ao final. O produto será uma Feira de Apresentações em sala ou corredor da escola.
- **Jornalistas da sala” — Sala de aula Invertida:** o objetivo é desenvolver a oralidade formal com apoio de recursos visuais. Os estudantes pesquisam previamente um tema em casa com apoio da família ou materiais enviados pelo professor. Na aula, os grupos simulam um programa jornalístico: um aluno apresenta; outro mostra imagens ou gráficos; e outro responde perguntas da “plateia”. **Desafio:** A apresentação deve seguir um roteiro organizado: introdução do tema; informações principais; curiosidades; e conclusão.
- **Apresentação cronometrada” — Gamificação:** o objetivo é planejar exposições orais adequando linguagem, tempo e organização das ideias. Cada grupo recebe o desafio de apresentar uma pesquisa em tempo determinado (ex.: 3 minutos). Os estudantes devem: criar um roteiro escrito; selecionar imagens ou diagramas; organizar quem falará cada parte; e treinar a apresentação antes do momento final. A turma utiliza fichas de avaliação com critérios como: clareza na fala; uso dos recursos visuais; respeito ao tempo; e organização das ideias. O produto será um painel coletivo com os destaques das apresentações e feedbacks da turma.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF35LP02) Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.	Formação de leitor. Leitura de livros paradidáticos nacionais, regionais e/ou da cultura afro-brasileira e indígena.	D13 – Identificar a finalidade de diferentes gêneros textuais.



**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP02 propõe que o(a) estudante desenvolva autonomia como leitor, sendo capaz de escolher livros para leitura individual, explicar por que fez essa escolha e compartilhar sua opinião com os colegas após a leitura.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Clube de leitura da diversidade — Aprendizagem colaborativa:** o objetivo é estimular a formação do leitor por meio da escolha autônoma de livros paradidáticos nacionais, regionais, afro-brasileiros e indígenas, promovendo reflexões sobre diversidade e equidade racial. Os livros ficam organizados em “ilhas temáticas” pela sala: Cultura afro-brasileira; Povos indígenas; Histórias regionais; Autores brasileiros. Cada estudante escolhe livremente uma obra e registra: porque escolheu o livro; o que mais chamou atenção; qual personagem ou ensinamento considerou importante. Depois da leitura, os alunos participam de uma roda de conversa para compartilhar opiniões e recomendações aos colegas.
- **Bookflix da equidade” — Gamificação:** o objetivo é desenvolver a leitura autônoma e a argumentação sobre escolhas literárias relacionadas à diversidade cultural e racial. Assim após a leitura, os estudantes criam uma “plataforma de recomendações” inspirada em streaming. Cada grupo produz: capa ilustrada; classificação do livro; pequena resenha oral; indicação do público; e mensagem principal da obra. Os colegas circulam pela sala conhecendo as recomendações e escolhem novos livros para futuras leituras. **Desafio:** Cada estudante deve justificar oralmente por que considera importante que outras pessoas leiam aquela obra. O produto é um mural “Bookflix da Turma” com indicações literárias.
- **Café literário das culturas — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é promover o contato com produções literárias afro-brasileiras, indígenas e regionais, valorizando diferentes identidades culturais. Desta forma, os grupos escolhem livros e organizam pequenos espaços temáticos para apresentar a obra aos colegas. Cada equipe prepara: leitura de trechos; cartazes ou imagens; elementos culturais

**Dica pedagógica**

O “Bookflix” é uma atividade pedagógica inspirada em plataformas de streaming, como a Netflix, mas voltada para livros.

A ideia é transformar os estudantes em “indicadores de leitura”, como se estivessem criando um catálogo de recomendações literárias para outras pessoas da turma.

Na prática, os alunos:

- escolhem um livro;
- leem a obra;
- fazem uma recomendação criativa;
- explicam por que outras pessoas deveriam ler aquele livro.

O Bookflix pode incluir:

- capa do livro;
- resumo curto;
- opinião do aluno;
- estrelas de avaliação;
- classificação por faixa etária;
- frase de impacto;
- tema principal da obra.



relacionados ao livro; e comentários sobre personagens, valores e aprendizados. Durante o “Café Literário”, os estudantes circulam pelos espaços ouvindo as apresentações e registrando quais livros desejam ler depois. O produto será um diário coletivo de leituras e recomendações da turma.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	Formação do leitor literário. Identificação das marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor do texto.	<b>D023_P</b> Inferir informações em textos.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15LP15 propõe que o(a) estudante reconheça os textos literários como produções artísticas ligadas à imaginação, ao encantamento e ao brincar com a linguagem, valorizando também a diversidade cultural presente nessas obras.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Mala encantada das histórias” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é reconhecer o caráter imaginário e lúdico dos textos literários, identificando quem fala e para quem o texto parece ser dirigido. Desse modo, o professor(a) organiza uma “mala literária” com livros de diferentes culturas e gêneros: contos populares; histórias afro-brasileiras; narrativas indígenas; e poemas e fábulas. Cada grupo escolhe uma obra e realiza uma leitura compartilhada. Depois, os estudantes discutem: “Quem está contando a história? Para quem a história parece ser contada? Que palavras mostram isso? O texto provoca encanto, humor ou imaginação? “Ao final, os grupos dramatizam uma pequena cena da obra.
- **Detetives do narrador” — Gamificação:** o objetivo é identificar marcas linguísticas que revelam o locutor e o interlocutor do texto literário. Deste jeito, os grupos recebem trechos literários com pistas destacadas. Os estudantes devem investigar: “quem fala; com quem fala; e quais palavras ajudam a perceber isso. **Exemplos de pistas:** pronomes; vocativos; verbos de fala; e expressões emocionais. **Desafio:** Cada equipe monta um “painel de pistas do narrador” explicando suas descobertas



- **Podcast literário: Vozes da imaginação” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é valorizar textos literários como patrimônio cultural e compreender os efeitos de linguagem presentes na interação entre locutor e interlocutor. Portanto, após a leitura de uma obra literária, os grupos produzem um pequeno podcast comentando: o que imaginaram durante a leitura; quais emoções o texto despertou; quem narra a história; para quem ela parece ter sido escrita. Os estudantes podem incluir: trilha sonora; leitura dramatizada; e vozes diferentes para personagens.

**Dica pedagógica:** Pode-se adaptar o “podcast” para uma versão simples e totalmente possível dentro da realidade da escola.

Algumas alternativas:

- Usar apenas o celular do professor ou de um aluno autorizado para gravar os áudios.
- Fazer um “podcast ao vivo”, sem gravação: os grupos apresentam como se estivessem em um programa de rádio para a turma.
- Transformar a atividade em uma “Rádio da Sala”, usando apenas leitura oral dramatizada.
- Utilizar o gravador de voz simples do celular, sem necessidade de internet ou aplicativos sofisticados.
- Organizar cantinhos silenciosos da sala para as gravações.
- Se não houver nenhum aparelho, os estudantes podem criar o roteiro do podcast e



EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	Leitura colaborativa e autônoma de contos populares e cumulativos.  Identificação da estrutura narrativa: cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	<b>D030_P</b> Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15LP16 propõe que o(a) estudante desenvolva a leitura e a compreensão de textos narrativos mais longos e complexos, primeiro com apoio do professor(a) e dos colegas e, aos poucos, com mais autonomia.

**Sugestões com metodologias ativas:**

- **Quebra-cabeça do conto” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo: é identificar elementos da estrutura narrativa em contos populares e cumulativos. Logo, o professor(a) entrega partes do conto recortadas: início; desenvolvimento; clímax; e final. Os grupos devem organizar a sequência correta da narrativa e preencher uma ficha com: personagens; espaço; tempo; narrador; problema da história; e desfecho. Depois, os estudantes destacam falas em discurso direto e trechos narrados em discurso indireto.
- **Mapa dos personagens” — Rotação por Estações:** o objetivo é compreender os elementos do enredo e as características das personagens. Assim sendo, a sala é dividida em estações: Estação 1: identificar personagens principais e secundários; Estação 2: localizar tempo e espaço da narrativa; Estação 3: separar discurso direto e indireto; Estação 4: resumir o enredo em poucas frases. Cada grupo passa pelas estações registrando respostas. **Exemplo:** Trecho: — Eu voltarei amanhã! — disse o menino. (discurso direto). “O menino disse que voltaria amanhã.” (discurso indireto).



**Teatro do narrador” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é reconhecer narrador, personagens e estrutura narrativa em contos. Desta forma, após a leitura coletiva de um conto, os grupos escolhem uma cena para dramatizar. Durante a apresentação: um estudante atua como narrador; outros representam personagens; e a turma identifica momentos de discurso direto e indireto. Depois da dramatização, os estudantes discutem: “Quem conta a história? Onde ela acontece? Qual foi o problema vivido pelas personagens? Como a história terminou?”.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Análise linguística/semiótica (Ortografização)	(EF05LP07) Identificar, em textos, o uso de conjunções e a relação que estabelecem entre partes do texto: adição, oposição, tempo, causa, condição, finalidade.	Identificação em textos, o uso de conjunções e a relação que estabelecem entre partes do texto: adição, oposição, tempo, causa, condição, finalidade.	<b>D057_P</b> Interpretar textos que articulam elementos verbais e não verbais.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05LP07 propõe que o estudante reconheça, em textos, o papel das conjunções na ligação entre ideias e compreenda que sentido elas constroem na frase ou no texto.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Caça às conjunções” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é identificar conjunções em textos e compreender as relações de sentido que elas estabelecem. Desse modo, o professor(a) distribui pequenos textos ou trechos de histórias. Em duplas, os estudantes devem destacar as conjunções encontradas e classificá-las conforme a relação de sentido. Exemplos: adição: e, também; oposição: mas, porém; tempo: quando, enquanto; causa: porque, como; condição: se; finalidade: para que. Ao final, os grupos socializam suas descobertas e justificam suas classificações.
- **Dominó das conjunções — Gamificação:** o objetivo é relacionar conjunções aos sentidos que produzem nos textos. Desta maneira os estudantes recebem peças de dominó confeccionadas em papel. Em uma ponta há uma conjunção e na outra uma relação de sentido. Exemplo: "porque" → causa; "mas" → oposição; "se" → condição. Os grupos precisam montar corretamente a sequência do dominó, discutindo cada escolha. Após o jogo, produzem frases utilizando algumas das conjunções trabalhadas.
- **Complete a missão — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo compreender como as conjunções contribuem para a construção de sentido no texto. Deste jeito cada grupo recebe frases ou pequenos textos com lacunas. Exemplos: "João estudou bastante, \_\_\_\_\_ foi bem na prova." "\_\_\_\_\_ chover amanhã, ficaremos em casa." "Maria chegou cedo \_\_\_\_\_ queria



ajudar." Os estudantes discutem qual conjunção completa adequadamente cada situação e explicam o motivo da escolha. Em seguida, criam duas novas frases utilizando diferentes relações de sentido. O produto será um cartaz coletivo letivo com exemplos de conjunções organizadas por relação de sentido (adição, oposição, tempo, causa, condição e finalidade), servindo como material de consulta para a turma.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(EF35LP26) Produzir com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	Escrita autônoma e compartilhada de contos populares e cumulativos, observando: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	<b>D030_P</b> Reconhecer os elementos que compõem uma narrativa e o conflito gerador.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP26 propõe que o estudante produza narrativas ficcionais com certa autonomia, ou seja, que consiga criar histórias inventadas com começo, desenvolvimento e desfecho, organizando os elementos essenciais do texto narrativo.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Dado das histórias” — Aprendizagem Baseada em Jogos:** o objetivo é produzir narrativas ficcionais utilizando os elementos da estrutura narrativa. No qual, o professor(a) prepara cartões ou um dado contendo opções de: personagens; cenários; tempos; e conflitos. Cada grupo sorteia um elemento de cada categoria e cria um conto. **Exemplo:** personagem: uma menina aventureira; espaço: uma floresta encantada; tempo: há muitos anos; e problema: perdeu um objeto mágico. Os estudantes organizam a história contemplando: narrador; enredo; discurso direto; discurso indireto.
- **História em cadeia” — Escrita Compartilhada:** o objetivo é construir coletivamente contos populares ou cumulativos, observando a estrutura narrativa. Onde, em grupos, cada estudante escreve uma parte da narrativa: estudante 1: início; estudante 2: apresentação do conflito; estudante 3: desenvolvimento; e estudante 4: desfecho. Ao final, o grupo revisa o texto verificando:



personagens; espaço; tempo; narrador; e presença de falas em discurso direto e indireto. Depois, os grupos compartilham suas histórias com a turma.

- **Transformando a fala” — Aprendizagem por Descoberta:** o objetivo é compreender e utilizar discurso direto e discurso indireto na produção de narrativas. Portanto, o professor(a) apresenta trechos de contos contendo falas dos personagens. **Exemplo:** Discurso direto: “— Não entrarei na floresta! — disse João.” Discurso indireto: “João disse que não entraria na floresta.” Em duplas, os estudantes transformam falas de um tipo para o outro. Em seguida, produzem um pequeno conto que contenha pelo menos: dois personagens; um cenário; um problema; uma fala em discurso direto; e uma fala em discurso indireto. O produto será um livro coletivo da turma com os contos produzidos pelos estudantes.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Análise linguística/semiótica (Ortografização)	(EF35LP14) Identificar em textos e usar na produção textual pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.	Uso na produção textual de pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.	<b>D057_P</b> Interpretar textos que articulam elementos verbais e não verbais.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP14 propõe que o estudante reconheça e use pronomes como recurso de coesão textual, isto é, aprenda a empregar palavras como ele, ela, seu, sua, este, essa, aquele para retomar termos já mencionados no texto, evitando repetições desnecessárias.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Substituindo sem repetir — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é identificar e utilizar pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos para evitar repetições e garantir a coesão textual. O professor(a) entrega pequenos textos com excesso de repetição de palavras. **Exemplo:** “*Maria pegou o livro de Maria. O livro de Maria estava na mochila de Maria.*” Em duplas, os alunos devem reescrever o texto utilizando pronomes. **Possível resposta:** “*Maria pegou seu livro. Ele estava em sua mochila.*”
- **Caça aos pronomes” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é reconhecer os diferentes tipos de pronomes e compreender sua função na construção dos textos. Os grupos recebem contos, crônicas ou pequenos textos. O desafio é localizar e destacar:



pronomes pessoais; pronomes possessivos; pronomes demonstrativos. Depois, os estudantes registram: qual palavra o pronome substituiu; como ele contribuiu para a compreensão do texto. **Exemplo:** "João encontrou Ana. Ela estava no parque."

Pergunta:

Quem é "ela"?

- **Reescrita cooperativa” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é utilizar pronomes como recurso coesivo na produção textual. Cada grupo recebe uma narrativa curta e deve reescrevê-la, substituindo repetições por pronomes adequados. Após a reescrita, os grupos trocam os textos entre si e verificam: se os pronomes foram utilizados corretamente; se o texto ficou mais claro e organizado; e se houve melhora na coesão. Por fim, os estudantes produzem um pequeno parágrafo autoral utilizando: pelo menos dois pronomes pessoais; um pronome possessivo; e um pronome demonstrativo. O produto será um mural com os textos originais e as versões reescritas, destacando como os pronomes ajudaram a melhorar a coesão textual.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRIPTORES/HABILIDADES SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF35LP24) Identificar funções do texto dramático (escrito para ser encenado) e sua organização por meio de diálogos entre personagens e marcadores das falas das personagens e de cena.	Identificação das funções e das características do texto dramático.	<b>D022_P</b> Inferir o sentido de palavra ou expressão a partir do contexto.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35LP24 propõe que o estudante reconheça o texto dramático como um texto escrito para ser representado e compreenda como ele se organiza para orientar a encenação.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Detetives do Teatro — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é identificar as características e a função do texto dramático. O professor(a) distribui pequenos trechos de textos dramáticos. Em grupos, os estudantes devem investigar e destacar: nomes dos personagens; falas dos personagens; marcadores de cena; e indicações de ações. Após a análise, os grupos respondem: "Esse texto foi escrito para ser lido ou encenado? Como sabemos disso? Quais características comprovam que é um texto dramático?"
- **Leitura encenada” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é compreender a organização do texto dramático por meio da leitura expressiva. Cada grupo recebe um pequeno texto teatral. Os estudantes distribuem os personagens e realizam



uma leitura dramatizada, respeitando: as falas; os marcadores de cena; e as orientações do texto. Ao final, a turma conversa sobre: a função do texto dramático; a importância dos diálogos; e como os marcadores ajudam na encenação.

**Montando a cena” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é reconhecer a estrutura do texto dramático e suas funções. O professor(a) entrega um texto dramático com partes embaralhadas: nomes dos personagens; diálogos; e marcadores de cena. Os grupos devem reorganizar o texto corretamente. Depois, apresentam a cena para os colegas. **Desafio:** Explicar quais elementos permitiram identificar: quem fala; o que acontece na cena; e como o texto orienta a encenação. O produto será uma apresentação das cenas e elaboração de um cartaz com as principais características do texto dramático: escrito para ser encenado; organizado em diálogos; presença de personagens; e marcadores de fala; e indicações de cena.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Oralidade	(EF05LP25) Representar cenas de textos dramáticos, reproduzindo as falas das personagens, de acordo com as rubricas de interpretação e movimento indicadas pelo autor.	Dramatização dos contos populares.	<b>D017_P</b> Reconhecer o gênero de um texto.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05LP25 propõe que os estudantes sejam capazes de encenar trechos de textos dramáticos, interpretando os personagens de acordo com as orientações presentes no texto. Mais do que apenas ler as falas, os alunos devem compreender e utilizar as rubricas — que são as indicações do autor sobre como o personagem deve agir, movimentar-se, expressar emoções ou falar.

#### **Sugestões de atividade com metodologias ativas:**

- **Teatro de leitura — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é representar cenas de contos populares, respeitando as falas das personagens e as rubricas de interpretação. Após a leitura de um conto popular, os grupos recebem um pequeno trecho adaptado para o formato dramático. Cada estudante assume um papel e realiza uma leitura dramatizada, observando: entonação da voz; emoções das personagens; e movimentos indicados nas rubricas. **Exemplo:** *(A velha entra apressada e fala com preocupação.)* Ao final, os grupos apresentam a cena para a turma.
- **Congelou a cena! — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é compreender as ações e emoções das personagens em textos dramáticos. Os grupos escolhem uma cena de um conto popular. Durante a dramatização, o professor(a)



pode dizer "Congelou!" e os alunos devem permanecer na posição da personagem. Nesse momento, a turma responde: "Qual personagem está sendo representada? Que emoção ela demonstra? Qual rubrica justifica essa interpretação?" Depois, a encenação continua.

**Diretor por um dia” — Aprendizagem Baseada em Papéis:** o objetivo é interpretar falas e movimentos indicados em textos dramáticos derivados de contos populares. Em cada grupo, um estudante assume o papel de diretor. Ele orienta os colegas sobre: como falar; onde se posicionar; quais gestos utilizar; e como representar as emoções indicadas nas rubricas. Após o ensaio, os grupos apresentam a cena para os colegas. Ao final, a turma comenta quais rubricas foram percebidas durante a apresentação. O produto será apresentações de dramatizações de contos populares, valorizando a oralidade, a expressividade e a interpretação dos personagens.

EIXO	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Oralidade	(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Escuta atenta. Formulação de perguntas pertinentes ao tema.	<b>D016_P</b> Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15LP10 propõe desenvolver a escuta atenta e participativa dos estudantes em situações de oralidade.

#### Sugestões de atividades com metodologias ativas:

- **Repórter da turma” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é desenvolver a escuta atenta e a formulação de perguntas relacionadas ao tema apresentado. Após a exposição de um tema pelo professor(a) ou por um grupo de estudante, cada estudante assume o papel de repórter. A tarefa é elaborar pelo menos uma pergunta pertinente sobre o assunto apresentado. **Exemplos:** "Você pode explicar melhor essa informação?" "Como isso acontece?" "Por que esse fato é importante?" Ao final, os colegas respondem às perguntas formuladas.
- **Cartão da dúvida” — Aprendizagem Baseada em Investigação:** o objetivo é estimular a escuta atenta e a busca de esclarecimentos. Durante uma explicação ou apresentação, os estudantes recebem pequenos cartões para registrar: uma informação importante que compreenderam; uma dúvida ou pedido de esclarecimento. Após a apresentação, os cartões são compartilhados e discutidos com a turma.



- **Roda das perguntas” — Sala de Aula Dialógica:** o objetivo é praticar a escuta atenta e a elaboração de perguntas pertinentes ao tema. Após ouvir uma história, apresentação ou explicação, os alunos formam uma roda. Uma bola ou objeto circula entre os participantes. Quem estiver com o objeto deve: fazer uma pergunta sobre o tema; ou responder à pergunta feita pelo colega anterior. Caso alguma informação não esteja clara, o estudante deve solicitar esclarecimentos. **Exemplo:** "Você pode explicar essa parte novamente?" "O que significa essa palavra?" O produto será um painel coletivo com as principais perguntas e descobertas realizadas pela turma durante a atividade.

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: **ARTES** - 5º ANO – 3º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Artes visuais	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	<b>Materialidades</b> Experimentação na produção artística com materiais e suportes variados: recicláveis reutilizáveis, digitais e outros.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15AR04 propõe que o(a) estudante explore e experimente diferentes linguagens e formas de criação artística, ampliando suas possibilidades de expressão por meio de variadas técnicas, materiais e recursos.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Arte que se transforma” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é experimentar diferentes formas de expressão artística utilizando materiais recicláveis e reutilizáveis. Os estudantes trazem materiais como caixas, jornais, tampinhas, rolos de papel e embalagens. Em grupos, criam uma obra artística com um tema definido pelo professor, como: meio ambiente; diversidade cultural; comunidade; e brincadeiras populares. Ao final, apresentam suas produções explicando os materiais utilizados e o processo de criação.



- **Estações de arte” — Rotação por Estações:** o objetivo é explorar diferentes técnicas e suportes artísticos. A sala é organizada em estações: Estação 1: desenho com lápis e giz de cera; Estação 2: colagem com revistas e papéis reutilizados; Estação 3: dobradura; Estação 4: modelagem com massa ou argila. Os grupos passam por todas as estações experimentando diferentes formas de expressão. Ao final, compartilham qual técnica mais gostaram e por quê.
- **Galeria sustentável” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é produzir trabalhos artísticos utilizando materiais alternativos e sustentáveis. Cada grupo recebe materiais diversos (papelão, tampinhas, retalhos, folhas secas, embalagens, barbantes etc.) e o desafio de criar uma obra coletiva. Após a produção, organizam uma pequena exposição na sala. Durante a visita à galeria, os estudantes observam as produções dos colegas e comentam: quais materiais foram utilizados; quais técnicas foram exploradas; e o que a obra procura representar. O produto final será uma exposição artística com obras produzidas a partir de materiais reutilizáveis e sustentáveis.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Dança	(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.	<b>Processos de criação</b> Danças rítmicas e expressivas em diferentes espaços.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15AR11 propõe que o(a) estudante crie, experimente e improvise movimentos de dança, sozinho(a) e com os colegas, explorando diferentes possibilidades do corpo no espaço e no tempo.

#### Sugestões de atividades com metodologias ativas:

- **Siga o ritmo” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é criar e improvisar movimentos corporais a partir de diferentes ritmos. O professor(a) toca diferentes estilos musicais e cada grupo cria uma pequena sequência de movimentos para acompanhar o ritmo. Após alguns minutos, os grupos apresentam suas criações e os colegas reproduzem os movimentos. **Desafio:** Adaptar os movimentos quando a música mudar de ritmo ou intensidade.
- **Estações da dança” — Rotação por Estações:** o objetivo é explorar diferentes possibilidades de movimento em variados espaços. São organizadas estações com desafios como: movimentos rápidos e lentos; movimentos altos e baixos; movimentos em duplas; e movimentos em círculo. Os grupos circulam pelas estações criando pequenas sequências dançadas para cada desafio. Ao final, compartilham as experiências e montam uma coreografia coletiva com alguns movimentos criados.



- **Dança das emoções” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é criar movimentos expressivos utilizando elementos da dança para comunicar sentimentos e ideias. Cada grupo sorteia uma emoção ou situação, como: alegria; coragem; surpresa; amizade; e cooperação. Sem utilizar palavras, os estudantes criam uma pequena sequência de movimentos para representar o tema. Os colegas observam e tentam identificar a emoção ou mensagem apresentada. O produto final será uma mostra de danças expressivas criada pelos estudantes, valorizando criatividade, colaboração e diferentes formas de comunicação por meio do movimento.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Música	(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.	<b>Notação e registro musical</b> Registro de sons (escrita musical espontânea, partitura alternativa).

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15AR16 propõe que o(a) estudante explore diferentes maneiras de registrar a música, tanto por formas criativas e não convencionais quanto pelo contato inicial com a escrita musical tradicional.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Desenhando os sons” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é representar sons por meio de registros gráficos não convencionais. O professor(a) produz diferentes sons (palmas, batidas na mesa, chocalhos, assobios etc.). Em grupos, os estudantes criam símbolos, linhas, formas e desenhos para representar cada som ouvido. **Exemplos:** som forte → linha grossa; som fraco → linha fina; som longo → traço comprido; som curto → ponto. Ao final, os grupos apresentam seus registros e explicam suas escolhas.
- **Partitura criativa” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é criar uma escrita musical espontânea utilizando símbolos inventados pelos estudantes. Dividir a turma em grupos e disponibilizar objetos sonoros (latas, tampinhas, garrafas com grãos, palmas e estalos). Os estudantes criam uma sequência sonora e registram os sons em uma partitura alternativa utilizando



desenhos dos objetos sonoros disponibilizados. Depois, os grupos trocam as partituras e tentam reproduzir a sequência criada pelos colegas.

- **Mapa sonoro da sala” — Rotação por Estações:** o objetivo é explorar diferentes formas de registrar sons e reconhecer a função dos registros musicais. A turma percorre estações com diferentes fontes sonoras: sons corporais; objetos da sala; instrumentos musicais; e sons da natureza gravados pelo professor(a). Em cada estação, os estudantes registram os sons utilizando símbolos próprios ou desenhos. Ao final, comparam seus registros com exemplos simples de notação musical convencional, observando semelhanças e diferenças. O produto será uma exposição de partituras alternativas produzidas pelos estudantes, formando um mural de registros musicais criativos.

### SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

(EF05CO01): Reconhecer objetos que podem ser representados por listas organizadas em sequência.

- **ATIVIDADE DESPLUGADA: “Partitura em Lista”:** o objetivo é compreender que uma sequência musical pode ser organizada e representada por meio de listas, assim como ocorre com informações em Computação.

#### **Materiais:**

- Cartões de papel;
- Lápis de cor ou canetinhas;
- Objetos sonoros simples (ou apenas sons corporais).

O professor apresenta alguns sons: Palma; Batida dos pés; Estalo; Hummm (voz). Em grupos, os estudantes criam uma sequência sonora com 5 a 8 sons.

#### **Exemplo:**

1. Palma
2. Palma
3. Estalo
4. Batida dos pés
5. Hummm

Depois, registram a sequência em uma **lista numerada**, utilizando palavras, desenhos ou símbolos. Os grupos trocam as listas entre si. Cada grupo tenta reproduzir a sequência sonora criada pelos colegas apenas observando a lista recebida. Ao final, a



turma discute: Foi possível reproduzir a sequência? A ordem dos sons faz diferença? O que acontece se mudarmos um item da lista? Como as listas ajudam a organizar informações?

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Música	(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	<b>Processos de criação</b> Criação de instrumentos com materiais reutilizáveis, elementos da natureza (galhos, folhas, sementes, buritis e outros).

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15AR17 propõe que o(a) estudante crie, experimente e organize sons de diferentes maneiras, usando a voz, o corpo e instrumentos musicais — tanto os tradicionais quanto os construídos com materiais alternativos.

#### Sugestões de atividades com metodologias ativas:

- **Orquestra sustentável” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é criar instrumentos musicais utilizando materiais reutilizáveis e explorar sons produzidos por eles. Os grupos confeccionam instrumentos com materiais como: garrafas PET; latas; tampinhas; sementes; folhas secas; galhos e buritis. Após a construção, experimentam diferentes sons e criam uma pequena apresentação musical coletiva.
- **Contando histórias com sons” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é produzir sonorização de histórias utilizando vozes, sons corporais e instrumentos confeccionados pelos estudantes. O professor(a) conta ou lê uma história curta. Cada grupo fica responsável por sonorizar partes da narrativa. **Exemplos:** chuva → chocalho de sementes; vento → sopros e folhas secas; passos → batidas com galhos; animais → sons vocais. Ao final, a história é apresentada novamente com a participação sonora dos grupos.
- **Desafio dos sons da natureza” — Rotação por Estações:** o objetivo é explorar a criação musical utilizando elementos naturais e materiais alternativos. A turma passa por estações com desafios: Estação 1: produzir sons com sementes; Estação 2: criar ritmos com galhos; Estação 3: explorar sons com folhas e buritis; Estação 4: combinar sons corporais e instrumentos produzidos. Ao final, cada grupo cria uma pequena composição musical misturando os sons descobertos nas estações. O produto será a apresentação de uma composição coletiva utilizando instrumentos confeccionados pelos estudantes e elementos da natureza, valorizando criatividade, sustentabilidade e expressão musical.



UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Teatro	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	<b>Processos de criação</b> Experimentação teatral a partir de diferentes estímulos: adereços, objetos, máscaras, bonecos, figurinos e outros.  Dramatização de histórias/lendas com bonecos/fantoches.
<p><b>O QUE A HABILIDADE PROPÕE?</b> A habilidade EF15AR20 propõe que o(a) estudante vivencie o fazer teatral de forma coletiva, colaborativa e criativa, participando de improvisações, invenção de cenas e construção de narrativas no teatro.</p> <p><b>Sugestões de atividades com metodologias ativas:</b> Essas atividades podem dialogar fortemente com a equidade racial ao valorizar histórias, lendas, personagens e saberes afro-brasileiros e indígenas, articulando-se com as habilidades de Língua Portuguesa relacionadas à leitura, oralidade, produção textual e dramatização.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fantoches da ancestralidade” — Aprendizagem Baseada em Projetos:</b> o objetivo é dramatizar histórias afro-brasileiras e indígenas utilizando fantoches confeccionados pelos estudantes. Após a leitura de um conto ou lenda afro-brasileira ou indígena, os grupos confeccionam fantoches com materiais reutilizáveis. Em seguida: identificam personagens, tempo, espaço e enredo; adaptam a narrativa para um pequeno roteiro teatral; apresentam a história por meio dos fantoches. <b>Sugestões de narrativas:</b> Lenda indígena: A Mandioca (Mani) <a href="https://www.todamateria.com.br/lenda-da-mandioca/?utm_source=chatgpt.com">https://www.todamateria.com.br/lenda-da-mandioca/?utm_source=chatgpt.com</a> Conto africano: Anansi e o Sábio <a href="https://global-asp.github.io/storybooks-brasil/stories/pt/0006/?utm_source=chatgpt.com">https://global-asp.github.io/storybooks-brasil/stories/pt/0006/?utm_source=chatgpt.com</a></li><li>• <b>Caixa de Histórias e Improvisação” — Aprendizagem Baseada em Experiências:</b> o objetivo é criar cenas teatrais a partir de objetos, adereços e elementos culturais afro-brasileiros e indígenas. O professor(a) disponibiliza uma caixa contendo objetos diversos: tecidos estampados; sementes; instrumentos artesanais; máscaras; bonecos; colares simbólicos. Cada grupo sorteia alguns elementos e cria uma cena improvisada inspirada em histórias de resistência, identidade, ancestralidade ou convivência respeitosa entre diferentes culturas. Após a apresentação, a turma conversa sobre os significados representados.</li></ul>		



- **Teatro das lendas brasileiras” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é experimentar processos criativos teatrais valorizando diferentes matrizes culturais presentes na formação do povo brasileiro. Os grupos escolhem uma narrativa afro-brasileira, indígena ou regional. **Exemplos:** histórias dos orixás; lendas indígenas; contos da tradição oral africana; narrativas regionais tocantinenses. Os estudantes: adaptam a história para o teatro; criam máscaras ou adereços simples; ensaiam coletivamente; e apresentam para a turma. Durante a apresentação, devem utilizar expressões corporais, gestos e movimentos coerentes com os personagens.

**Sugestões de narrativas:**

Ananse – O Dono das Histórias: <https://www.calameo.com/read/0067177613ca9fcae0d78>

A Vitória-Régia [https://brasilecola.uol.com.br/folclore/vitoria-regia.htm?utm\\_source=chatgpt.com](https://brasilecola.uol.com.br/folclore/vitoria-regia.htm?utm_source=chatgpt.com)

Lenda da Boiúna [https://ggnoticias.com.br/noticia/25792/porto-nacional-to-conheca-a-lenda-em-torno-da-catedral-nossa-senhora-das-merces.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://ggnoticias.com.br/noticia/25792/porto-nacional-to-conheca-a-lenda-em-torno-da-catedral-nossa-senhora-das-merces.html?utm_source=chatgpt.com)

**Contribuição para a equidade racial:**

As três atividades promovem o reconhecimento das contribuições africanas, afro-brasileiras e indígenas para a cultura nacional, fortalecendo o respeito à diversidade, a valorização das identidades culturais e o combate a estereótipos e preconceitos por meio da arte, da literatura e da expressão teatral.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Artes integradas	(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	<b>Patrimônio cultural</b> História das manifestações artísticas e culturais do Tocantins, percebendo a sua relação com outras produções artísticas e culturais de tempos e lugares diferentes;

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF15AR25 propõe que o(a) estudante conheça, reconheça e valorize o patrimônio cultural de diferentes povos e tempos, especialmente o patrimônio brasileiro, compreendendo que ele faz parte da identidade, da memória e da diversidade cultural da sociedade.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

Essas atividades valorizam o patrimônio cultural do Tocantins, articulando arte, identidade regional, matrizes africanas, indígenas e europeias, além de dialogarem com as habilidades de Língua Portuguesa que você já analisou, especialmente leitura, oralidade, dramatização e produção de narrativas.



- **Galeria cultural do Tocantins” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é conhecer manifestações culturais tocantinenses e reconhecer suas relações com diferentes culturas. Os grupos pesquisam ou recebem o arquivo do professor(a) uma manifestação cultural do Tocantins: Capim dourado; Dança Suça; Bonecas Karajá (Ritxòkò); Festa do Divino. Cada equipe produz um cartaz com imagens, curiosidades e informações sobre a origem da manifestação. Depois, organizam uma galeria na sala e apresentam aos colegas.

**Sugestão de imagem para utilizar:** Capim dourado

**Leitura complementar:** [Patrimônio imaterial do Tocantins – Capim Dourado e Suça](#)

- **Museu vivo das culturas tocantinenses” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é valorizar patrimônios materiais e imateriais do Tocantins. Cada grupo representa uma manifestação cultural por meio de objetos, desenhos, dramatizações ou maquetes. **Exemplos:** Bonecas Karajá; Comunidade Quilombola Mumbuca; Festa do Divino; Artesanato indígena. Os estudantes assumem o papel de guias do museu e apresentam suas produções para a turma.

**Sugestão de imagem para utilizar:** Bonecas Karajá (Ritxòkò) [Patrimônio cultural do Tocantins e Bonecas Karajá](#)

- **Teatro das tradições tocantinenses” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é compreender o patrimônio cultural por meio da dramatização e das artes integradas. Os grupos escolhem uma tradição cultural tocantinense para transformar em uma pequena cena teatral. **Sugestões:** Festa do Divino; Histórias da Comunidade Mumbuca; Dança Suça. Os estudantes podem utilizar: máscaras; figurinos simples; adereços produzidos com materiais reutilizáveis.

**Sugestões de imagem para utilizar:** Dança Suça

**Leitura complementar:** [A Suça como patrimônio cultural tocantinense](#)

#### SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

**Computação (EF05CO08):** Acessar informações na Internet de forma crítica para distinguir conteúdos confiáveis de não confiáveis.

**ATIVIDADE PLUGADA: “Patrimônio Cultural Digital do Tocantins”:** o objetivo é pesquisar patrimônios culturais do Tocantins utilizando fontes digitais confiáveis, desenvolvendo o pensamento crítico e a valorização da cultura regional.

**Recursos:**

- Computador, tablet ou celular com acesso à internet;
- Ficha de pesquisa digital ou impressa.

O professor divide a turma em grupos e atribui um tema para cada equipe:

- Capim Dourado;



- Bonecas Karajá (Ritxòkò);
- Dança Suça;
- Festa do Divino;
- Comunidade Quilombola Mumbuca.

Os grupos realizam pesquisas em sites da internet. Durante a pesquisa, os estudantes preenchem uma ficha avaliando: Qual é o site consultado? Quem publicou a informação? A informação possui data? O site pertence a uma instituição confiável (universidade, governo, museu, IPHAN etc.)? As informações aparecem em mais de uma fonte?

Após a análise, os grupos selecionam apenas as informações consideradas confiáveis. Com os dados coletados, produzem um slide, cartaz digital ou infográfico simples contendo: nome do patrimônio; origem; importância cultural; imagens; curiosidades. Os grupos apresentam suas produções para a turma.

**Questões para reflexão:** Todas as informações encontradas na internet podem ser consideradas verdadeiras? Como identificar uma fonte confiável? Por que é importante pesquisar corretamente sobre o patrimônio cultural?

#### ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

#### COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA - 5º ANO - 3º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Brincadeiras e jogos	(EF35EF01eTO) Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares do Tocantins valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados desses jogos em suas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos populares do Tocantins.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35EF01eTO propõe que o(a) estudante vivencie, recrie e aprecie brincadeiras e jogos populares do Tocantins, reconhecendo que essas práticas fazem parte da cultura local e carregam histórias, valores e significados próprios.

#### Sugestões de atividades com metodologias ativas:

- **Circuito das brincadeiras tocantinenses” — Rotação por Estações:** o objetivo é experimentar brincadeiras e jogos populares do Tocantins, reconhecendo sua importância cultural. A turma é dividida em grupos e participa de estações com brincadeiras



tradicionais, como: Pular corda; Amarelinha; Cinco Marias; Peteca. Em cada estação, os estudantes registram o que aprenderam sobre a brincadeira e sua relação com a cultura local. Ao final, compartilham suas descobertas em uma roda de conversa.

- **Pesquisadores das brincadeiras” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é conhecer e valorizar brincadeiras populares presentes na comunidade e na cultura tocantinense. Os estudantes entrevistam familiares ou pessoas da comunidade para descobrir brincadeiras da infância. Na aula, apresentam suas pesquisas e ensinam as brincadeiras aos colegas. Depois, a turma escolhe algumas para experimentar coletivamente. O produto será um painel ou mural das brincadeiras populares da comunidade.
- **Recriando jogos tradicionais” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é recriar brincadeiras e jogos populares respeitando suas características culturais. Após conhecer jogos tradicionais do Tocantins, os grupos recebem o desafio de adaptá-los utilizando materiais disponíveis na escola. **Exemplos:** confeccionar petecas com materiais reutilizáveis; criar tabuleiros em papelão; adaptar regras para espaços menores. Em seguida, os grupos apresentam e testam suas versões com os colegas. O produto será a mostra de jogos e brincadeiras populares recriados pelos estudantes.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Brincadeiras e jogos	(EF35EF02eTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Tocantins.	Brincadeiras e jogos populares do Tocantins.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35EF02eTO propõe que o(a) estudante pense, organize e adote estratégias para que todos possam participar com segurança das brincadeiras e jogos populares do Tocantins.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Todos jogam” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é planejar estratégias para garantir a participação segura de todos os colegas nas brincadeiras populares. Após experimentar uma brincadeira popular, como peteca ou cinco marias, os grupos recebem o desafio: *"Como podemos adaptar essa brincadeira para que todos consigam participar?"* Os estudantes discutem possibilidades, como: mudar regras; diminuir a velocidade; ampliar o espaço; organizar equipes de apoio; e utilizar materiais mais leves. Depois, testam as adaptações criadas.

**Contribuição:**

Estimula respeito às diferenças e participação de todos os estudantes.



- **Missão brincadeira segura” — Gamificação:** o objetivo é reconhecer cuidados necessários para participar de brincadeiras e jogos populares com segurança. Antes de iniciar as brincadeiras, cada grupo recebe uma missão. **Exemplos:** identificar riscos do espaço; sugerir formas de evitar acidentes; organizar os materiais; e observar se todos estão conseguindo participar. Ao final de cada brincadeira, os grupos compartilham suas observações e melhorias.
- **Inventores de regras” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é recriar brincadeiras populares do Tocantins garantindo inclusão e segurança. Após conhecer uma brincadeira tradicional, os grupos elaboram uma nova versão com regras adaptadas. **Exemplos:** peteca cooperativa em vez de competição; cinco marias jogado em duplas; e amarelinha coletiva. Os estudantes registram: nome da brincadeira; regras; cuidados de segurança; e estratégias para incluir todos os participantes. Depois, apresentam e aplicam a brincadeira criada com a turma. O produto será um manual das Brincadeiras Inclusivas da Turma”, reunindo adaptações criadas pelos estudantes para os jogos populares do Tocantins.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Danças	(EF35EF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças populares do mundo. Ex: <i>jazz</i> , balé, dança contemporânea, dentre outras.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35EF09 propõe que o(a) estudante vivencie, recrie e aprecie danças populares de diferentes povos e países, compreendendo que essas danças têm significados culturais próprios e devem ser respeitadas em seus contextos de origem.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Volta ao mundo dançante” — Rotação por Estações:** o objetivo é experimentar diferentes danças populares do mundo, reconhecendo suas características culturais. A sala ou quadra é organizada em estações com imagens, vídeos ou demonstrações de diferentes estilos de dança: Jazz; Balé; Dança contemporânea; Flamenco; Danças africanas. Em cada estação, os grupos



aprendem alguns movimentos básicos e registram curiosidades sobre a dança. Ao final, compartilham o que observaram sobre cada manifestação cultural.

- **Coreografia colaborativa” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é recriar movimentos inspirados em danças populares do mundo. Após conhecer diferentes estilos, cada grupo escolhe uma dança para explorar. Os estudantes criam uma pequena sequência de movimentos inspirada nas características observadas. **Exemplos:** movimentos leves e equilibrados do balé; improvisação da dança contemporânea; ritmo e energia do jazz. Depois, apresentam suas criações para os colegas.
- **Festival das danças do mundo” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é valorizar a diversidade cultural presente nas danças de diferentes povos. Cada grupo pesquisa uma dança popular do mundo e prepara uma breve apresentação contendo: país ou região de origem; significado cultural; vestimentas ou elementos característicos; e demonstração de movimentos. Após as apresentações, a turma participa de uma vivência prática experimentando os movimentos de cada dança. O produto será um festival cultural das danças do mundo, promovendo respeito à diversidade, ampliação do repertório cultural e valorização das diferentes formas de expressão corporal.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Dança	(EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do mundo.	Danças populares do mundo. Ex: <i>jazz</i> , balé, dança contemporânea, dentre outras.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35EF10 propõe que o(a) estudante observe, compare e reconheça os elementos que aparecem nas danças populares do mundo, percebendo o que elas têm em comum e o que as diferencia.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Detetives da dança” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é comparar e identificar os elementos constitutivos das danças populares do mundo. Os estudantes assistem a pequenos vídeos ou observam imagens de diferentes estilos de dança, como: Jazz; Balé; Dança contemporânea. Em grupos, preenchem uma tabela identificando: ritmo (rápido ou lento); uso do espaço (amplo ou reduzido); gestos e movimentos predominantes. Ao final, socializam as conclusões com a turma.



- **Estações do movimento” — Rotação por Estações:** o objetivo é perceber semelhanças e diferenças entre danças populares do mundo por meio da experimentação corporal. A turma passa por estações, cada uma representando uma dança. Em cada estação, os estudantes experimentam alguns movimentos característicos e registram: como é o ritmo; quais gestos aparecem; como o espaço é utilizado. Ao final, constroem um quadro comparativo coletivo.
- **Desafio compare e descubra” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo identificar elementos comuns e diferentes entre estilos de dança. Cada grupo recebe cartões com características de diferentes danças. **Exemplos:** movimentos leves; saltos; improvisação; deslocamentos amplos; e ritmo marcado. Os estudantes devem relacionar as características às danças estudadas e justificar suas escolhas. Depois, produzem um cartaz comparando dois estilos. **Exemplo:** Balé: movimentos precisos; postura alinhada; e ritmo geralmente suave. Jazz: movimentos rápidos; maior energia corporal; e ritmo mais marcado. O produto será um painel comparativo das danças estudadas, destacando ritmo, espaço e gestos característicos de cada uma.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Dança	(EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do mundo.	Danças populares do mundo. Ex: <i>jazz</i> , balé, dança contemporânea, dentre outras.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35EF11 propõe que o(a) estudante pense, crie e use estratégias para conseguir realizar os movimentos e elementos das danças populares do mundo.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Desafio dos Movimentos” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é formular estratégias para executar movimentos presentes em diferentes danças populares do mundo. Após conhecer movimentos do jazz, balé e dança contemporânea, os grupos recebem desafios como: realizar um giro com equilíbrio; executar um deslocamento em grupo; sincronizar movimentos com a música. Os estudantes discutem e testam estratégias para realizar os movimentos com mais precisão e segurança. Ao final, compartilham as soluções encontradas.
- **Laboratório da dança” — Rotação por Estações:** o objetivo é experimentar e aperfeiçoar elementos constitutivos das danças populares do mundo. A turma passa por estações com desafios específicos: Estação 1: ritmo (acompanhar diferentes pulsações



musicais); Estação 2: espaço (movimentar-se em diferentes direções); Estação 3: gestos (executar movimentos característicos); Estação 4: equilíbrio e coordenação. Em cada estação, os grupos criam estratégias para melhorar a execução dos movimentos.

- **Coreografia em equipe” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é utilizar estratégias para organizar e executar sequências de movimentos inspiradas em danças populares do mundo. Cada grupo escolhe um estilo de dança (jazz, balé ou dança contemporânea) e cria uma pequena sequência coreográfica. Antes da apresentação, os estudantes planejam: como manter o ritmo; como ocupar o espaço; como sincronizar os movimentos; como auxiliar colegas que apresentem dificuldades. Após os ensaios, apresentam a coreografia para a turma. O produto será a mostra de coreografias em que os estudantes demonstram estratégias construídas coletivamente para executar os elementos das danças estudadas.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Dança	(EF35EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito gerados e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Danças populares do mundo. Ex: <i>jazz</i> , balé, dança contemporânea, dentre outras.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF35EF12 propõe que o(a) estudante perceba, reconheça e reflita sobre situações de injustiça, exclusão e preconceito que podem acontecer nas danças e em outras práticas corporais, aprendendo a pensar em formas de enfrentá-las e superá-las.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Dança para todos” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é identificar situações de preconceito e exclusão relacionadas às danças e propor formas de superá-las. O professor(a) apresenta situações para discussão. **Exemplos:**
  - “Um menino quer fazer balé, mas alguns colegas dizem que balé é só para meninas.”
  - “Uma aluna não foi escolhida para a apresentação porque dança de forma diferente.”
  - “Um estudante é alvo de brincadeiras por causa de seu corpo durante uma atividade de dança.”

Em grupos, os estudantes discutem: “Qual é o problema? Houve preconceito ou injustiça? Como a situação poderia ser resolvida? Depois, compartilham suas propostas com a turma.



- **Teatro das atitudes” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é refletir sobre preconceitos presentes nas práticas corporais e desenvolver atitudes de respeito. Os grupos recebem situações relacionadas à dança e às práticas corporais e criam pequenas dramatizações. **Exemplos:** preconceito de gênero no balé; discriminação pela aparência física; exclusão de colegas durante apresentações; desvalorização de danças de determinadas culturas. Após cada cena, a turma debate: “O que aconteceu? Como os personagens se sentiram? O que poderia ser feito de forma diferente?”

**Dica pedagógica:**

Essa habilidade dialoga fortemente com a educação para as relações étnico-raciais, pois permite discutir como algumas manifestações culturais foram historicamente desvalorizadas e como o respeito à diversidade fortalece a convivência democrática e a cidadania.

- **Manifesto pela Inclusão na dança” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é reconhecer que todas as pessoas têm direito de participar das práticas corporais e artísticas. Após conhecer diferentes danças do mundo (jazz, balé, dança contemporânea, danças africanas, danças indígenas etc.), os grupos elaboram um cartaz ou manifesto com propostas para combater preconceitos. Podem incluir frases como: “A dança é para todos.” “Respeitamos as diferenças.” “Todas as culturas merecem valorização.” “Meninos e meninas podem praticar qualquer dança.” Os grupos apresentam suas produções para a turma. O produto será um painel coletivo sobre respeito, inclusão e valorização da diversidade nas danças e demais práticas corporais.

- **Sugestão de temas para discussão:**

- Preconceito de gênero (meninos no balé, meninas em determinadas modalidades);
- Racismo e valorização das danças de matrizes africanas;
- Respeito às danças indígenas e suas tradições;
- Inclusão de pessoas com deficiência;
- Combate à discriminação por aparência física, origem ou condição social.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA

COMPONENTE CURRICULAR: **CIÊNCIAS** - 5º ANO – 3º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA

HABILIDADE

OBJETOS DE CONHECIMENTO



Matéria e Energia	(EF05CI03) Selecionar argumentos que justifiquem a importância da cobertura vegetal para a manutenção do ciclo da água, a conservação dos solos, dos cursos de água e da qualidade do ar atmosférico. <b>(Possíveis articulações com as habilidades EF35LP17, EF35LP20, EF05LP24, EF35LP18, EF35LP19).</b>	Ciclo hidrológico; Consumo consciente; - hidrelétricas; - erosão; - manejo sustentável do solo e da água; - recursos hídricos e seu manejo no Tocantins.
	(EF05CI04) Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos. <b>(Possíveis articulações com as habilidades EF35LP17, EF35LP20, EF05LP24, EF35LP18, EF35LP19).</b>	

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05CI03 propõe que o(a) estudante analise, selecione e utilize argumentos científicos para explicar por que a cobertura vegetal é fundamental para o equilíbrio ambiental. Já a habilidade EF05CI04 propõe que o(a) estudante observe e reconheça como a água e outros materiais são usados no dia a dia, refletindo sobre esses usos para discutir problemas e propor formas mais sustentáveis de utilização.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Investigadores do rio Tocantins” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é compreender a importância da cobertura vegetal para a conservação da água, do solo e da qualidade do ar. O professor (a) apresenta duas imagens: uma área com vegetação preservada; uma área desmatada próxima a um rio. Em grupos, os estudantes analisam as imagens e discutem: “O que pode acontecer com o solo? Como a água é afetada? Qual área favorece a conservação dos recursos hídricos? Como a vegetação contribui para o ciclo da água?” Depois, elaboram argumentos para defender a preservação da cobertura vegetal.
- **Mini experimento: solo protegido x solo desprotegido” — Aprendizagem pela Experimentação:** o objetivo é observar a relação entre cobertura vegetal, erosão e conservação da água. Os grupos utilizam duas bandejas: Bandeja 1: solo coberto com folhas ou grama; Bandeja 2: solo sem cobertura. Os estudantes despejam a mesma quantidade de água sobre ambas e observam: escoamento da água; transporte de terra; infiltração da água. Após a observação, registram conclusões e explicam por que a vegetação ajuda a evitar a erosão.



- **Conselho das águas do Tocantins” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é refletir sobre o uso consciente da água e a importância da preservação dos recursos hídricos do Tocantins. Cada grupo assume um papel: agricultores; moradores da cidade; ambientalistas; representantes de usinas hidrelétricas; pescadores. Os estudantes pesquisam e discutem: a importância da água para seu grupo; impactos do desmatamento; formas de uso sustentável do solo e da água. Depois, participam de uma reunião simulada para apresentar propostas de preservação. O produto será a elaboração de uma "Carta de Compromisso pela Preservação das Águas do Tocantins", contendo ações para conservação dos rios, do solo, da vegetação e do uso consciente da água.
- **Detetives do consumo” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é identificar os principais usos da água e de outros materiais no cotidiano e refletir sobre formas de reduzir desperdícios. Durante um dia, os estudantes registram em uma tabela situações em que utilizam: água; papel; plástico; energia elétrica. Em grupos, analisam os registros e respondem: “Em quais atividades utilizamos mais água? Onde ocorre desperdício? O que podemos fazer para economizar?” Depois, elaboram uma lista de atitudes sustentáveis para a escola e para casa.
- **Missão: Escola Sustentável” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é reconhecer formas de utilização dos recursos naturais e propor ações sustentáveis. Os grupos realizam uma observação pela escola para identificar: torneiras abertas; desperdício de papel; uso excessivo de materiais descartáveis; possíveis formas de reaproveitamento. Após a investigação, cada equipe cria propostas de melhoria. **Exemplos:** campanhas de economia de água; reutilização de folhas; instalação de coletores seletivos; cartazes de conscientização.
- **Conselho dos recursos naturais” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é discutir formas sustentáveis de utilização da água e de outros materiais. Cada grupo recebe uma situação-problema. **Exemplos:** desperdício de água em uma residência; excesso de lixo plástico; desperdício de papel na escola; descarte inadequado de materiais. Os estudantes discutem: quais recursos estão sendo utilizados; quais problemas podem surgir; quais soluções sustentáveis podem ser adotadas. Depois, apresentam suas conclusões para a turma. O produto será a elaboração coletiva de um “Guia de Consumo Consciente”, contendo orientações sobre o uso sustentável da água, do papel, da energia e de outros recursos presentes no cotidiano dos estudantes.

UNIDADE TEMÁTICA

HABILIDADE

OBJETOS DE CONHECIMENTO



Vida e Evolução	<b>(EF05CI08)</b> Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo. <b>(Possíveis articulações com as habilidades EF35LP17, EF35LP20, EF05LP24, EF35LP18, EF35LP19).</b>	Nutrição do organismo Hábitos alimentares: - cardápio equilibrado; - conservação dos alimentos; - aproveitamento integral de alimentos; - desperdício; - consumismo; - comidas típicas.
	<b>(EF05CI09)</b> Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.). <b>(Possíveis articulações com as habilidades EF35LP17, EF35LP20, EF05LP24, EF35LP18, F35LP19).</b>	

**O QUE AS HABILIDADES PROPÕEM?** A habilidade EF05CI08 propõe que o(a) estudante planeje e organize um cardápio alimentar equilibrado, compreendendo a relação entre alimentação saudável, necessidades do corpo e manutenção da saúde. Já a habilidade EF05CI09 propõe que o(a) estudante analise e reflita sobre problemas relacionados à alimentação e ao estilo de vida, discutindo como certos hábitos podem levar a distúrbios nutricionais em crianças e jovens.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Montando o prato saudável” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é organizar um cardápio equilibrado considerando os grupos alimentares e a importância de uma alimentação saudável. O professor(a) disponibiliza imagens ou cartões com diferentes alimentos, incluindo alimentos típicos da região. Em grupos, os estudantes recebem o desafio de montar um cardápio para um dia inteiro (café da manhã, almoço, lanche e jantar), observando: variedade de grupos alimentares; equilíbrio nutricional; redução de desperdícios; aproveitamento de alimentos regionais. Após a montagem, os grupos explicam suas escolhas para a turma. O produto será uma exposição dos cardápios saudáveis produzidos pelos grupos.
- **Desafio do nutricionista” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é planejar cardápios adequados às necessidades de diferentes pessoas. Cada grupo recebe uma situação-problema. **Exemplos:** uma criança que pratica esportes; uma pessoa idosa; uma criança em fase de crescimento; uma família que deseja reduzir o desperdício de alimentos. Os



estudantes devem elaborar um cardápio equilibrado considerando: nutrientes necessários; hábitos saudáveis; aproveitamento integral dos alimentos; alimentos típicos da região. Depois, apresentam suas propostas e justificam as escolhas realizadas. O produto será um “Livro dos Cardápios Saudáveis da Turma”, reunindo as propostas elaboradas pelos estudantes e dicas para evitar desperdícios e promover uma alimentação equilibrada.

- **Cesta consciente” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é refletir sobre desperdício, consumismo, conservação e aproveitamento integral dos alimentos. O professor(a) apresenta uma situação-problema: *“Uma família fez compras para a semana, mas parte dos alimentos estragou e precisou ser descartada.”* Em grupos, os estudantes analisam: “O que pode ter causado o desperdício? Como os alimentos poderiam ser conservados? Quais partes dos alimentos poderiam ser aproveitadas? A família comprou apenas o necessário?” Depois, os grupos elaboram soluções e montam um cartaz com dicas de consumo consciente.
- **Sabores do Tocantins: do alimento à mesa — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é valorizar as comidas típicas, discutir o aproveitamento integral dos alimentos e promover o consumo consciente. Cada grupo pesquisa uma comida típica da região ou do Tocantins. **Exemplos:** paçoca de carne seca; peixe assado; arroz com pequi; bolo de mandioca; biscoito de polvilho. Os estudantes investigam: origem do prato; ingredientes utilizados; formas de conservação dos alimentos; partes dos alimentos que podem ser aproveitadas para evitar desperdícios. Depois, apresentam suas descobertas para a turma. O produto será um livro ou mural coletivo intitulado “**Sabores e saberes do Tocantins**”, reunindo receitas típicas, curiosidades culturais e dicas para reduzir desperdícios e promover o consumo consciente.

#### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**(EF05CO01)** Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

**ATIVIDADE PLUGADA: “Cardápio digital saudável”:** o objetivo é organizar cardápios saudáveis utilizando listas digitais, compreendendo como a Computação utiliza estruturas de organização de informações.

#### **Recursos:**

- Computador, tablet ou celular;
- Editor de texto, planilha ou apresentação digital (Word, Google Docs, Google Planilhas, Canva, PowerPoint etc.);
- Imagens de alimentos ou banco de imagens livre.

**1ª Etapa – Investigação: Os grupos pesquisam os principais grupos alimentares:**



- energéticos;
- construtores;
- reguladores.

Também observam a importância de: variedade alimentar; consumo de frutas e verduras; redução de alimentos ultraprocessados.

**2ª Etapa – Construção das Listas:** Cada grupo cria um cardápio digital para um perfil específico:

**Exemplos:**

- criança que pratica esportes;
- criança de 10 anos;
- pessoa idosa;
- estudante que passa o dia na escola.

O cardápio deve ser organizado em listas sequenciais:

**Café da manhã**

1. Leite
2. Pão integral
3. Banana

**Almoço**

1. Arroz
2. Feijão
3. Frango
4. Salada

**Lanche**

1. Fruta
2. Suco natural

**Jantar**

1. Sopa de legumes
2. Fruta

**3ª Etapa – Manipulando as Listas:** Após a construção, o professor propõe desafios: adicionar um alimento saudável; remover um alimento ultraprocessado; substituir um alimento por outro do mesmo grupo alimentar; reorganizar a sequência das refeições. Os estudantes realizam essas alterações diretamente na lista digital.



**4ª Etapa – Apresentação:** Cada grupo apresenta: o perfil escolhido; as listas construídas; as modificações realizadas; a justificativa nutricional das escolhas.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Terra e Universo	(EF05CI10) Identificar algumas constelações no céu, com o apoio de recursos (como mapas celestes e aplicativos digitais, entre outros), e os períodos do ano em que elas são visíveis no início da noite. <b>(Possíveis articulações com as habilidades EF35LP17, EF35LP20, EF05LP24, EF35LP18, EF35LP19).</b>	Instrumentos ópticos; - dia e noite; - astronomia.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05CI10 propõe que o(a) estudante observe, identifique e reconheça constelações no céu, compreendendo que elas não são visíveis da mesma forma durante todo o ano e que podem ser estudadas com o apoio de diferentes recursos.

**Sugestão de atividades com metodologias ativas:**

- **Caçadores de Constelações” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é identificar constelações visíveis no céu e compreender sua relação com a observação astronômica. O professor(a) apresenta mapas celestes impressos ou imagens de constelações conhecidas, como: Cruzeiro do Sul; Órion; Escorpião. Em grupos, os estudantes comparam os mapas e procuram identificar padrões formados pelas estrelas. Depois, registram: nome da constelação; características; e período do ano em que pode ser observada. Ao final, apresentam suas descobertas para a turma.
- **Planetário de papel” — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é reconhecer constelações e compreender sua visualização no céu noturno. Cada grupo recebe cartões com desenhos de constelações e um fundo escuro representando o céu. Os estudantes reproduzem as constelações utilizando adesivos, pontos ou perfurações em papel preto. Depois, apresentam: o nome da constelação; como ela pode ser identificada; em que época do ano costuma ser observada. O professor(a) relaciona a atividade aos movimentos aparentes do céu, à alternância entre dia e noite e à observação astronômica.
- **Guia astronômico da turma” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é investigar constelações e reconhecer a importância dos instrumentos e recursos utilizados na astronomia. Cada grupo pesquisa uma constelação utilizando livros, mapas celestes ou recursos digitais disponibilizados pelo professor(a). Os estudantes produzem uma ficha contendo: nome da constelação; desenho; localização aproximada no céu; período de observação; curiosidades. Depois, os grupos compartilham



suas pesquisas e organizam um guia coletivo. O produto será uma “Guia astronômico da turma”, reunindo informações sobre constelações, observação do céu, instrumentos ópticos e a importância da astronomia para o conhecimento do Universo.

### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**(EF05CO02)** Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.

**ATIVIDADE DESPLUGADA: “Montando Constelações com Grafos”:** o objetivo é compreender que as constelações podem ser representadas por grafos, identificando estrelas e suas conexões.

#### **Materiais:**

- Cartolina ou papel A4 preto;
- Etiquetas adesivas ou círculos de papel;
- Barbante ou lápis;
- Imagens impressas de constelações (Cruzeiro do Sul, Órion, Escorpião etc.).

**1ª Etapa** – Observando as Constelações: O professor apresenta imagens de algumas constelações e explica que elas são formadas por estrelas que parecem desenhar figuras no céu. Os estudantes observam: quantidade de estrelas; formato da constelação; posição das estrelas.

**2ª Etapa** – Construindo o Grafo: Em grupos, os estudantes reproduzem uma constelação utilizando: círculos de papel para representar as estrelas (vértices); linhas ou barbantes para representar as conexões (arestas). Os estudantes montam a representação em cartolina.

**3ª Etapa** – Investigação: Após a construção, cada grupo responde: Quantas estrelas (vértices) existem? Quantas conexões (arestas) foram utilizadas? O que aconteceria se uma estrela fosse retirada? A constelação continuaria com o mesmo formato?

**4ª Etapa** – Socialização: Os grupos apresentam suas constelações para a turma, explicando: o nome da constelação; em que época ela pode ser observada; como foi representada através do grafo.



ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA

COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA - 5º ANO - 3º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Número	(EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.	Problemas: adição e subtração de números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita.	(D25) Resolver problema com números racionais expressos na forma decimal, envolvendo diferentes significados da adição ou subtração.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05MA07 propõe desenvolver a capacidade de o aluno pensar matematicamente em situações do cotidiano, escolhendo a melhor maneira de calcular, e não apenas “armar continhas”.

**Sugestão de atividades com metodologias ativas:**

- **Mercadinho da turma** — **Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é resolver problemas envolvendo adição e subtração com números naturais e decimais em situações do cotidiano. O professor(a) organiza um mercadinho com produtos e preços fictícios. **Exemplos:** Suco: R\$ 4,50/ Bolo: R\$ 8,75/ Fruta: R\$ 2,25. Em grupos, os estudantes recebem desafios: “Quanto gastarão comprando determinados produtos? Quanto receberão de troco? Qual o valor total da compra?” Os estudantes podem utilizar: estimativas; cálculo mental; algoritmo convencional.
- **Desafio dos cartões matemáticos** — **Gamificação:** o objetivo é utilizar diferentes estratégias para resolver problemas de adição e subtração. Os grupos recebem cartões com situações-problema. **Exemplos:**
  - “Uma biblioteca tinha 125,5 livros cadastrados digitalmente e recebeu mais 48,3 livros. Quantos possui agora?”
  - “Uma escola arrecadou R\$ 350,75 para um projeto e gastou R\$ 128,40. Quanto restou?”Cada grupo deve resolver utilizando uma estratégia sorteada: cálculo mental; estimativa; algoritmo. Depois, compara os resultados e discute qual estratégia foi mais eficiente.
- **Criadores de problemas** — **Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é elaborar e resolver problemas envolvendo adição e subtração de números naturais e decimais. Em duplas, os estudantes criam situações-problema relacionadas ao cotidiano.



**Sugestões:** compras; viagens; consumo de água; arrecadação de eventos. Depois, trocam os problemas com outra dupla para que sejam resolvidos. Ao final, os autores verificam as soluções e explicam o raciocínio utilizado. O produto será um mural de problemas matemáticos criados pela turma, contendo diferentes estratégias de resolução (estimativa, cálculo mental e algoritmo).

### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:**

**(EF05CO03)** Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.

#### **ATIVIDADE DESPLUGADA: “Verdadeiro ou Falso Matemático”**

O objetivo é resolver problemas matemáticos e analisar sentenças lógicas utilizando os conceitos de verdadeiro, falso, NÃO, E e OU.

**Materiais:** Cartões com problemas matemáticos; Placas ou cartões "Verdadeiro" e "Falso"; Quadro ou cartolina para registros.

**1ª Etapa – Resolvendo os cálculos:** Em grupos, os estudantes resolvem situações-problema envolvendo adição e subtração.

Exemplos:

- $12,5 + 7,5 = 20$
- $35 - 18 = 17$
- $42,8 + 5,2 = 48$
- $15,6 - 4,6 = 11$

**2ª Etapa – Desafio Lógico:** Após resolver os cálculos, o professor apresenta sentenças lógicas.

Exemplos:

#### **Sentença 1**

- " $12,5 + 7,5 = 20$ " → Verdadeiro

#### **Negação**

- " $12,5 + 7,5$  NÃO é igual a 20" → Falso

#### **Sentença 2**

- " $35 - 18 = 17$  E  $42,8 + 5,2 = 48$ " → Verdadeiro

#### **Sentença 3**

- " $35 - 18 = 16$  OU  $15,6 - 4,6 = 11$ " → Verdadeiro

(uma das afirmações é verdadeira)

#### **Sentença 4**

- " $35 - 18 = 16$  E  $15,6 - 4,6 = 10$ " → Falso



**3ª Etapa – Criando desafios:** Cada grupo cria duas situações envolvendo: uma operação de adição ou subtração; uma sentença utilizando NÃO, E ou OU. Os grupos trocam os desafios entre si para análise.

**Perguntas para discussão:** O que acontece quando utilizamos a palavra "NÃO"? Quando uma sentença com "E" é verdadeira? Quando uma sentença com "OU" pode ser verdadeira? Como os cálculos matemáticos ajudam a verificar as sentenças lógicas?

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Números	(EF05MA09) Resolver e elaborar problemas simples de contagem envolvendo o princípio multiplicativo, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra coleção, por meio de diagramas de árvore ou por tabelas.	Problemas de contagem como: “Se cada objeto de uma coleção ‘A’ for combinado com todos os elementos de uma coleção ‘B’, quantos agrupamentos desse tipo podem ser formados? ”	(D19) Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou subtração: juntar, alteração de um estado inicial (positiva ou negativa), comparação e mais de uma transformação (positiva ou negativa).

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05MA09 propõe que o(a) estudante compreenda, resolva e crie problemas de contagem utilizando o princípio multiplicativo, por meio de representações organizadas.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Montando combinações” — Aprendizagem Manipulativa:** o objetivo é compreender o princípio multiplicativo por meio da construção de combinações. O professor(a) disponibiliza cartões com opções de camisetas e calças. **Exemplo:** 3 camisetas (azul, verde, vermelha); 2 calças (preta, jeans). Em grupos, os estudantes devem descobrir todas as combinações possíveis, registrando-as em uma tabela ou diagrama de árvore. Depois, respondem: ‘Quantas combinações foram formadas? Como descobrir sem desenhar todas?’
- **Lanchonete matemática” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é resolver problemas de contagem utilizando tabelas e diagramas de árvore. Cada grupo recebe um cardápio fictício. **Exemplo:** “3 tipos de sanduíches; 4 tipos de sucos.”



**Desafio:** "Quantos lanches diferentes podem ser montados escolhendo um sanduíche e um suco?" Os estudantes registram as possibilidades utilizando: desenhos; tabelas; diagramas de árvore. Depois, explicam a estratégia utilizada.

**Criadores de desafios” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é elaborar e resolver problemas envolvendo o princípio multiplicativo. Em duplas, os estudantes criam situações de combinação. **Exemplos:** roupas; sabores de sorvete; meios de transporte; equipes esportivas. Depois, elaboram um diagrama de árvore ou tabela para representar as possibilidades. As duplas trocam os desafios entre si para resolução. O produto será um painel de diagramas de árvore e problemas de contagem produzidos pela turma, demonstrando diferentes maneiras de representar e resolver situações envolvendo o princípio multiplicativo.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Álgebra	<p>(EF05MA12) Resolver problemas que envolvam variação de proporcionalidade direta entre duas grandezas, para associar a quantidade de um produto ao valor a pagar, alterar as quantidades de ingredientes de receitas, ampliar ou reduzir escala em mapas, entre outros.</p> <p>(EF05MA13) Resolver problemas envolvendo a partilha de uma quantidade em duas partes desiguais, tais como dividir uma quantidade em duas partes, de modo que uma seja o dobro da outra, com compreensão da ideia de razão entre as partes e delas com o todo.</p>	<p>Grandezas diretamente proporcionais.</p> <p>Problemas envolvendo a partição de um todo em duas partes proporcionais.</p>	<p>(D20) Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da multiplicação ou divisão: multiplicação comparativa, ideia de proporcionalidade, configuração retangular e combinatória</p>



**O QUE AS HABILIDADES PROPÕEM?** A habilidade EF05MA12 propõe que o(a) estudante compreenda e resolva situações-problema que envolvem proporcionalidade direta, percebendo a relação entre duas grandezas que variam juntas. Já a habilidade EF05MA13 propõe que o(a) estudante resolva problemas de partilha em partes desiguais, compreendendo a relação (razão) entre as partes e entre cada parte e o todo.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Receita que cresce e diminui” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é compreender a proporcionalidade direta ao ampliar ou reduzir quantidades em receitas. O professor(a) apresenta uma receita simples. **Exemplo:**
  - 2 copos de leite;
  - 4 colheres de farinha;
  - 1 ovo.

**Desafio:** Como ficaria a receita para o dobro de pessoas? E para a metade? Em grupos, os estudantes calculam as novas quantidades e explicam o raciocínio utilizado. Depois, compartilham suas estratégias com a turma.

- **Mercadinho proporcional” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é relacionar quantidade e valor em situações de proporcionalidade direta. O professor(a) organiza cartões com produtos e preços. **Exemplo:**
  - 1 kg de maçã = R\$ 8,00
  - 1 kg de tomate = R\$ 6,00

Os grupos recebem desafios: Quanto custam 2 kg de maçã? Quanto custam 3 kg de tomate? Se uma pessoa comprar 5 kg de maçã, quanto pagará? Em seguida, os alunos criam novos desafios para os colegas resolverem. O produto será um painel com tabelas de proporcionalidade mostrando a relação entre quantidade e preço, destacando a ideia de grandezas diretamente proporcionais.

- **Dividindo de forma justa” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é compreender a partilha de uma quantidade em partes desiguais utilizando a ideia de razão. O professor(a) apresenta situações-problema. **Exemplo:** *“Uma fazenda colheu 60 mangas. João deve receber o dobro da quantidade de Ana. Quantas mangas cada um receberá?”* Em grupos, os estudantes utilizam materiais concretos (tampinhas, palitos ou fichas) para representar a quantidade total e realizar a divisão. Depois, registram suas estratégias e explicam como encontraram a solução. **Outros desafios:**
  - Dividir 45 figurinhas, sendo uma parte o triplo da outra.
  - Dividir 72 sementes, sendo uma parte o dobro da outra.



- **Desafio dos Tesouros” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é resolver problemas envolvendo a divisão de um todo em duas partes proporcionais. Cada grupo recebe um envelope contendo desafios. **Exemplo:** *"Um tesouro com 90 moedas será dividido entre dois exploradores. Um deles receberá o dobro do outro. Como ficará a divisão?"* Os estudantes devem: representar a situação com desenhos ou esquemas; resolver o problema; justificar a resposta para os colegas. Depois, cada grupo cria um novo desafio envolvendo partilhas proporcionais para outra equipe resolver.

### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**(EF05CO04)** Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.

#### **ATIVIDADE PLUGADA: “Receita Inteligente Digital”**

Objetivo: Compreender a proporcionalidade direta por meio da adaptação de receitas e da construção de algoritmos para resolver situações-problema.

**Recursos:** Computador, tablet ou celular; Editor de apresentações (PowerPoint, Canva ou Google Slides); Planilha digital ou documento compartilhado.

**1ª Etapa – Situação-problema:** O professor apresenta uma receita digital:

Bolo de Mandioca

- 2 xícaras de mandioca ralada
- 1 xícara de leite
- 2 ovos

Serve: 4 pessoas.

Desafio: *"Como adaptar a receita para 8 pessoas? E para 12 pessoas?"*

**2ª Etapa – Construindo o algoritmo:** Em grupos, os estudantes elaboram um algoritmo para resolver o problema.

**Exemplo:**

Algoritmo da Receita

1. Ler o número de pessoas.
2. Verificar quantas vezes a receita deve ser multiplicada.
3. Multiplicar todos os ingredientes pelo mesmo valor.



4. Registrar os novos ingredientes.
5. Exibir a nova receita.

**3ª Etapa – Inserindo condições:** Os estudantes acrescentam decisões ao algoritmo.

Exemplo:

- Se servir até 4 pessoas → usar receita original.
- Se servir 8 pessoas → dobrar os ingredientes.
- Se servir 12 pessoas → triplicar os ingredientes.

Representam o algoritmo por: fluxograma digital; desenho sequencial; blocos de comandos em slides.

**4ª Etapa – Simulação digital:** Cada grupo testa o algoritmo utilizando diferentes quantidades de pessoas.

Exemplos:

- 4 pessoas;
- 8 pessoas;
- 16 pessoas.

Os estudantes verificam se o algoritmo funciona corretamente para todas as situações.

**Questões para reflexão:** O que acontece com os ingredientes quando o número de pessoas aumenta? Por que todos os ingredientes precisam ser multiplicados pela mesma quantidade? Como o algoritmo ajudou a resolver o problema? Onde usamos algoritmos no dia a dia?

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Geometria	(EF05MA16) Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.	Figuras geométricas espaciais: reconhecimento, representações, planificações e características.	(D02) Identificar propriedades comuns e diferenças entre poliedros e corpos redondos, relacionando figuras tridimensionais com suas planificações



**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** Essa habilidade busca fazer com que o aluno compreenda que as figuras espaciais podem ser abertas e representadas no plano por meio de planificações, e que cada sólido possui características próprias que permitem identificá-lo, compará-lo e classificá-lo.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Montando os sólidos” — Aprendizagem Mão na Massa:** o objetivo é associar figuras espaciais às suas planificações e identificar suas características. O professor(a) distribui planificações de: prismas; pirâmides; cilindros; cones. Em grupos, os estudantes recortam, montam e observam os sólidos formados. Depois, preenchem uma ficha identificando: nome da figura; número de faces; vértices; arestas; e formato das bases.
- **Detetives das embalagens” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é reconhecer figuras geométricas espaciais presentes no cotidiano. Os estudantes observam embalagens trazidas de casa ou disponibilizadas pelo professor(a). **Exemplos:** caixa de leite; lata de refrigerante; cone de papel; caixa de presente. Em grupos, devem: identificar o sólido geométrico correspondente; desenhar sua planificação; e comparar as características dos sólidos encontrados.

Depois, apresentam suas descobertas para a turma.

- **Jogo da correspondência geométrica” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é relacionar sólidos geométricos às suas planificações e comparar seus atributos. O professor(a) prepara cartões contendo: imagens dos sólidos; nomes dos sólidos; e planificações. Os grupos recebem os cartões embaralhados e devem encontrar as correspondências corretas. Após a montagem, discutem: quais características ajudaram na identificação; quais sólidos possuem mais faces; que apresentam superfícies curvas ou planas.

**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**(EF05CO05)** Identificar os componentes principais de um computador (dispositivos de entrada/saída, processadores e armazenamento).

**ATIVIDADE DESPLUGADA: “Construindo um Computador Geométrico”**

Objetivo: Reconhecer os principais componentes de um computador e relacioná-los às figuras geométricas espaciais por meio da montagem de modelos tridimensionais.

Materiais: Planificações impressas de prismas, cilindros, cones e pirâmides; Tesoura; Cola; Cartolina; Etiquetas.



**1ª Etapa – Montagem dos sólidos:** Cada grupo recebe diferentes planificações e monta os sólidos geométricos. Após a montagem, identificam: faces; arestas; vértices; e superfícies planas e curvas.

**2ª Etapa – Desafio “Computador 3D”:** O professor apresenta imagens dos principais componentes do computador: teclado; mouse; monitor; CPU/Processador; HD ou armazenamento. Os grupos devem associar cada componente a um sólido geométrico.

Exemplo:

Componente	Figura espacial
CPU	Prisma retangular
Monitor	Prisma retangular
Mouse	Cone ou sólido aproximado
Caixa de som	Cilindro
Pen drive	Prisma retangular

**3ª Etapa – Classificando os componentes:** Os estudantes organizam os componentes em categorias:

**Dispositivos de entrada:** Teclado; Mouse.

**Dispositivos de saída:** Monitor; Caixa de som.

**Processamento:** Processador (CPU).

**Armazenamento:** HD; Pen drive.

Depois colam etiquetas nos sólidos construídos indicando a função de cada componente.

**4ª Etapa – Socialização:** Cada grupo apresenta seu "Computador Geométrico" explicando: qual sólido utilizou; porque escolheu aquela figura; qual é a função do componente representado. **Questões para discussão:** Quais sólidos possuem faces planas? Quais possuem superfícies curvas? Qual figura apareceu mais vezes no computador montado? Quais componentes recebem informações? Quais componentes mostram informações ao usuário?

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRITORES/HABILIDADES SAETO
Grandezas e Medidas	(EF05MA20) Concluir, por meio de investigações, que figuras de perímetros iguais podem ter áreas diferentes e que, também, figuras que têm a mesma área podem ter perímetros diferentes.	Áreas e perímetros de figuras poligonais: algumas relações.	(D07) Resolver problemas significativos utilizando unidades de medida padronizadas como km/m/cm/mm, kg/g/mg, l/ml.



**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05MA20 propõe que o(a) estudante compreenda, por meio de investigações, que perímetro e área são medidas distintas. Ao comparar e construir figuras, o aluno percebe que figuras com perímetros iguais podem ter áreas diferentes e que figuras com a mesma área podem apresentar perímetros diferentes. O objetivo é desenvolver a compreensão dessas grandezas, fortalecendo o raciocínio geométrico e a capacidade de análise e comparação de formas.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Construindo figuras no papel quadriculado” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é investigar a relação entre área e perímetro de figuras poligonais. Em duplas, os estudantes recebem papel quadriculado e o desafio de construir figuras com o mesmo perímetro. **Exemplo:** todas as figuras devem ter perímetro igual a 16 unidades. Depois, calculam a área de cada figura e registram os resultados. Ao final, discutem: “As figuras têm o mesmo perímetro? As áreas são iguais ou diferentes? O que descobriram?”
- **Desafio dos Jardins” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é compreender que figuras com a mesma área podem ter perímetros diferentes. O professor(a) apresenta a situação: *“Dois jardineiros possuem canteiros com área de 24 quadradinhos. Qual deles gastará mais cerca para cercar o jardim?”* Os grupos desenham diferentes canteiros com a mesma área e calculam seus perímetros. Depois, comparam os resultados e elaboram conclusões.
- **Laboratório de Área e Perímetro” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é comparar figuras de mesma área e mesmo perímetro, identificando diferenças entre essas medidas. Utilizando blocos, tampinhas ou quadrados de papel, os grupos montam figuras seguindo desafios: montar figuras com área igual a 12 unidades quadradas; montar figuras com perímetro igual a 14 unidades. Após a construção, registram: área; perímetro; e o formato da figura. Em seguida, apresentam suas descobertas para os colegas.

**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**EF05CO06** – Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.

**ATIVIDADE DESPLUGADA: “Onde guardar os dados?”**

Objetivo: Investigar relações entre área e perímetro enquanto compreende diferentes formas de armazenamento de dados (local e remoto).

Materiais: Papel quadriculado; Lápis; Cartões escritos "Armazenamento Local" e "Armazenamento Remoto"; Tesoura (opcional).



**1ª Etapa – Construindo os “Arquivos”:** Cada grupo recebe o desafio de construir no papel quadriculado:

- duas figuras com **área 12 quadradinhos**;
- mas com **perímetros diferentes**.

**Exemplo:**

Figura A: retângulo  $3 \times 4$

Figura B: formato em "L"

Os estudantes calculam: área; perímetro.

**2ª Etapa – Organizando os dados:** Cada figura construída representa um "arquivo digital". O professor propõe a seguinte situação: "Uma empresa precisa guardar arquivos em dois locais: um computador da escola (armazenamento local) e uma nuvem na internet (armazenamento remoto)." Os grupos registram suas figuras em cartões.

- Cartão azul → armazenamento local.
- Cartão verde → armazenamento remoto.

**3ª Etapa – Investigação:** Os estudantes analisam os cartões e respondem: Existem figuras com a mesma área? Existem figuras com perímetros diferentes? Os dados guardados localmente são iguais aos guardados remotamente? O local de armazenamento altera as características dos dados? Os alunos concluem que: os dados permanecem os mesmos independentemente do local onde são armazenados; figuras com a mesma área podem apresentar perímetros diferentes.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO	DESCRIPTORIOS/HABILIDADES SAETO
Probabilidade e Estatística	(EF05MA22) Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.	Espaço amostral: análise de chances de eventos aleatórios.	(D26) Resolver problema envolvendo noções de porcentagem (25%, 50%, 100%)

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** Essa habilidade busca fazer com que o aluno compreenda que, em um experimento aleatório, é possível listar todos os resultados possíveis (o espaço amostral) e refletir sobre as chances de cada resultado ocorrer.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**



- **Lançando e descobrindo” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é identificar o espaço amostral de experimentos aleatórios e analisar as chances de ocorrência dos resultados. Em duplas, os estudantes lançam uma moeda ou um dado. Antes do lançamento, registram todos os resultados possíveis. **Exemplos:** Moeda: cara ou coroa. Dado: 1, 2, 3, 4, 5 ou 6. Depois, respondem: “Todos os resultados têm a mesma chance de acontecer? Qual resultado apareceu mais vezes? O resultado mais frequente era garantido?” Os grupos compartilham suas conclusões com a turma.
- **Saco Surpresa” — Aprendizagem Baseada em Problemas:** o objetivo é analisar a probabilidade de eventos em situações simples. O professor(a) apresenta um saco contendo fichas coloridas. **Exemplo:** 5 fichas azuis; 3 fichas vermelhas; 2 fichas verdes. Os grupos discutem: “Qual cor tem mais chance de ser sorteada? Qual tem menos chance? Existe alguma cor impossível de sair? Depois, registram todos os resultados possíveis (espaço amostral) e justificam suas respostas.

**Criadores de Jogos de Sorte” — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é reconhecer e representar todos os resultados possíveis de um experimento aleatório. Cada grupo cria um jogo simples utilizando: moedas; dados; fichas coloridas; ou cartões numerados. Os estudantes devem: descrever as regras; listar todos os resultados possíveis; e identificar quais resultados são mais, menos ou igualmente prováveis. Depois, os grupos trocam os jogos e analisam as possibilidades criadas pelos colegas.

#### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**EF05CO07** – Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.

#### **ATIVIDADE PLUGADA: “Sorteio Digital e o Sistema Operacional”**

Objetivo: Compreender o papel do sistema operacional na execução de programas e analisar probabilidades por meio de experimentos aleatórios digitais.

Recursos: Computador, notebook, tablet ou celular; Aplicativo de sorteio, dado virtual ou roleta digital; Planilha digital ou tabela para registro dos resultados.

**1ª Etapa – Conversa inicial:** O professor apresenta um aplicativo simples de sorteio ou uma roleta digital. Pergunta para a turma: O que acontece quando clicamos para abrir o aplicativo? Quem permite que o programa funcione? O professor explica que o **sistema operacional** (Windows, Android, Linux, IOS etc.) é responsável por: executar programas; gerenciar memória; controlar dispositivos de entrada e saída; permitir a interação entre usuário e hardware.

**2ª Etapa – Experimentando:** Os estudantes utilizam um aplicativo de: dado virtual; moeda virtual; roleta digital. Cada grupo realiza 30 lançamentos e registra os resultados.



Exemplo:

Lançamento	Resultado
1	4
2	2
3	6
...	...

**3ª Etapa – Analisando o espaço amostral;** Os grupos identificam:

**Dado virtual**

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

**Moeda virtual**

- Cara
- Coroa

Depois respondem: Todos os resultados possíveis foram obtidos? Todos possuem a mesma chance de ocorrer? Algum resultado apareceu mais vezes? Isso significa que ele era mais provável?

**4ª Etapa – Investigação sobre o Sistema Operacional:** Os estudantes acessam as configurações do dispositivo e registram: nome do sistema operacional; versão; dispositivo utilizado. Depois discutem: O aplicativo funcionaria sem sistema operacional? Como o sistema operacional ajuda a executar o sorteio digital? O sistema operacional interfere nos resultados do experimento?

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO

COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA - 5º ANO – 3º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA

HABILIDADE

OBJETOS DE CONHECIMENTO



Formas de representação e pensamento espacial	<p><b>(EF05GE08)</b> Analisar transformações de paisagens nas cidades, comparando sequência de fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas diferentes.</p> <p><b>(EF05GE09)</b> Estabelecer conexões e hierarquias entre diferentes cidades, utilizando mapas temáticos e representações gráficas.</p>	<p><b>Representações das cidades e do espaço urbano:</b> Representação gráfica das cidades;</p> <p>Análise de fotografias aéreas das cidades;</p> <p>A hierarquia das cidades por meio de mapas, croquis, plantas, imagens de satélites e fotografias aéreas.</p>
<p><b>O QUE A HABILIDADE PROPÕE?</b> A habilidade EF05GE08 busca desenvolver no aluno a capacidade de perceber que as cidades se transformam com o passar do tempo e que essas mudanças podem ser identificadas por meio da comparação entre imagens antigas e atuais. Já a habilidade EF05GE09 propõe que o(a) estudante compreenda que as cidades se relacionam entre si de diferentes maneiras e que nem todas exercem o mesmo papel ou influência no espaço geográfico.</p> <p><b>Sugestões de atividades com metodologias ativas:</b></p> <p><b>Objeto de conhecimento: Representação gráfica das cidades.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Meu bairro no papel” — Aprendizagem Baseada em Projetos:</b> o objetivo é representar espaços urbanos por meio de croquis e plantas simples, identificando elementos da cidade. Em grupos, os estudantes observam o entorno da escola ou um trecho do bairro e elaboram um croqui contendo: ruas; praças; escolas; comércios; unidades de saúde; e pontos de referência. Depois, os grupos apresentam seus desenhos e explicam as escolhas realizadas.</li></ul> <p><b>Objeto de conhecimento: Análise de fotografias aéreas das cidades.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Detetives da paisagem — Aprendizagem Investigativa:</b> o objetivo é analisar transformações ocorridas nas paisagens urbanas ao longo do tempo. O professor(a) apresenta duas fotografias aéreas ou imagens de satélite da mesma cidade em épocas diferentes. Os grupos observam e registram: o que mudou; o que permaneceu; quais construções surgiram; quais áreas verdes diminuíram ou aumentaram. Depois, elaboram hipóteses sobre os motivos dessas transformações.</li></ul> <p><b>Objeto de conhecimento: A hierarquia das cidades por meio de mapas, croquis, plantas, imagens de satélites e fotografias aéreas.</b></p>		



- **Rede de cidades — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é compreender as relações entre cidades e identificar diferentes níveis de influência urbana. O professor(a) apresenta o mapa do Tocantins destacando cidades como: Palmas; Araguaína; Gurupi; Porto Nacional; municípios vizinhos. Os grupos analisam: quais cidades oferecem mais serviços; para onde as pessoas costumam se deslocar para estudar, trabalhar ou buscar atendimento de saúde; quais cidades exercem maior influência sobre outras. Depois, organizam as informações em um esquema ou mapa de conexões.

### SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

**EF05CO08** – Distinguir conteúdos confiáveis de não confiáveis a partir da análise crítica das informações.

#### **ATIVIDADE DESPLUGADA: “Detetives da Paisagem e das Fontes”**

Objetivo: Comparar mudanças ocorridas na paisagem urbana e desenvolver critérios para identificar informações confiáveis.

Materiais: Fotografias aéreas impressas ou imagens de satélite da mesma cidade em épocas diferentes; Cartões com informações sobre as imagens (algumas confiáveis e outras não); Ficha de investigação.

**1ª Etapa – Observação das paisagens:** Cada grupo recebe duas imagens da mesma cidade em períodos diferentes.

Exemplo:

- Porto Nacional em 2000 e 2025;
- Palmas em diferentes décadas.

Os estudantes observam: áreas construídas; áreas verdes; ruas e avenidas; presença de rios, lagos ou praças. Depois registram as principais mudanças identificadas.

**2ª Etapa – Desafio das Informações:** O professor entrega cartões com informações sobre as imagens.

Exemplos:

- "A área urbana aumentou devido ao crescimento populacional."
- "Novos bairros foram construídos próximos às avenidas."
- "As imagens mostram que a cidade foi construída em apenas um ano."
- "As fotografias comprovam que não existiam pessoas morando na cidade."

Os grupos analisam cada afirmação e classificam: Confiável; Duvidosa; Não confiável. Devem justificar a escolha utilizando as evidências observadas nas imagens.



**3ª Etapa – Criando critérios:** Os grupos elaboram uma lista de perguntas para verificar a confiabilidade de uma informação: A imagem comprova essa informação? Há evidências visíveis? A afirmação parece exagerada? A informação pode ser verificada por outras fontes?

**4ª Etapa – Socialização:** Cada grupo apresenta: as transformações encontradas na paisagem; as informações consideradas confiáveis; os critérios utilizados para avaliar as afirmações. **Questões para reflexão:** Toda informação apresentada junto a uma imagem é verdadeira? Como podemos verificar uma informação? O que mudou na paisagem da cidade ao longo do tempo? Por que precisamos analisar criticamente as informações que recebemos?

**ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO**

**COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA - 5º ANO – 3º BIMESTRE**

<b>UNIDADE TEMÁTICA</b>	<b>HABILIDADE</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>
Registros da história: linguagens e culturas.	<b>(EF05HI06)</b> Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.	O surgimento da escrita e a noção de fonte para a transmissão de saberes, culturas e histórias;  Os meios de comunicação.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05HI06 propõe que o(a) estudante compare diferentes formas de comunicação ao longo do tempo e na atualidade, analisando como as linguagens e as tecnologias são usadas e quais significados sociais, políticos e culturais elas assumem em cada contexto.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Detetives das fontes históricas — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é compreender a importância da escrita e das diferentes fontes históricas na preservação da memória dos povos.  
O professor apresenta diferentes tipos de fontes: fotografias; cartas; livros; pinturas; relatos orais; objetos antigos. Em grupos, os estudantes analisam as fontes e discutem: Que informações essa fonte transmite? Ela foi escrita, falada ou desenhada? O que ela nos ensina sobre o passado? Depois, classificam as fontes em escritas, visuais, materiais ou orais.
- **Minha história, minha fonte — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é reconhecer que documentos e relatos ajudam a preservar histórias e culturas. Os estudantes entrevistam um familiar sobre uma lembrança importante da família.



Depois, levam para a escola uma fonte relacionada à história contada: fotografia; convite; receita; objeto; relato escrito. Em sala, apresentam a história e explicam como a fonte ajuda a preservar a memória.

- **Viagem pelos meios de comunicação — Rotação por Estações:** o objetivo é comparar diferentes linguagens e tecnologias utilizadas na comunicação ao longo do tempo. A sala é organizada em estações: Estação 1: carta; Estação 2: jornal; Estação 3: rádio; Estação 4: televisão; Estação 5: celular e internet. Os grupos circulam pelas estações observando imagens e exemplos. Depois, registram: como as pessoas se comunicavam; vantagens e limitações de cada meio; mudanças provocadas pelas tecnologias.
- **Jornal do Tempo — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é comparar diferentes meios de comunicação e compreender como as informações são transmitidas em diferentes épocas. A turma é dividida em grupos. Cada grupo recebe um meio de comunicação para representar: carta; jornal impresso; rádio; televisão; internet/redes sociais. Todos os grupos recebem a mesma notícia (ex.: inauguração de uma praça, festa da escola ou evento da comunidade). O desafio é apresentar essa notícia utilizando o meio de comunicação sorteado.

**Exemplos:**

- Grupo da carta: escreve uma correspondência relatando o acontecimento.
- Grupo do rádio: faz uma transmissão oral.
- Grupo da televisão: apresenta um telejornal.
- Grupo da internet: cria uma postagem ou notícia digital.
- Grupo do jornal: produz uma manchete e uma pequena reportagem.

Ao final, a turma compara: a velocidade da comunicação; o alcance da informação; as vantagens e limitações de cada meio.

**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**EF05CO09** – Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.

**ATIVIDADE DESPLUGADA: “Museu da comunicação responsável”**

Objetivo: Compreender a evolução dos meios de comunicação e reconhecer a importância de respeitar os direitos autorais ao utilizar imagens, textos, músicas e outras produções.

Materiais: Imagens impressas de cartas, jornais, rádio, televisão, computador, celular e redes sociais; Cartões com situações envolvendo uso de imagens, músicas e textos; Cartolina e fichas de registro.



**1ª Etapa – Estações da comunicação:** A turma é organizada em estações:

- Estação 1: Carta;
- Estação 2: Jornal;
- Estação 3: Rádio;
- Estação 4: Televisão;
- Estação 5: Internet e redes sociais.

Em cada estação, os grupos observam imagens e respondem: Como as pessoas se comunicavam? Quais eram as vantagens e limitações desse meio? Como ele influenciava a sociedade?

**2ª Etapa – Desafio dos direitos autorais:** Cada grupo recebe cartões com situações-problema.

Exemplos:

- ✓ "Maria utilizou uma foto tirada por ela mesma em um trabalho escolar."
- ✓ "João citou o autor de um texto pesquisado."
  
- × "Pedro copiou uma imagem da internet e disse que era sua."
- × "Ana publicou uma música produzida por outra pessoa sem autorização."

Os estudantes classificam as situações em: Respeita os direitos autorais; Não respeita os direitos autorais. Devem justificar suas respostas.

**3ª Etapa – Criando regras de uso responsável:** Os grupos elaboram orientações para um mural: Citar autores das pesquisas. Não copiar trabalhos de outras pessoas. Pedir autorização para utilizar produções alheias. Valorizar a autoria das informações e das obras culturais.

**4ª Etapa – Socialização:** Cada grupo apresenta: o meio de comunicação estudado; uma situação analisada; as regras construídas para o uso responsável das informações. **Questões para reflexão:** Como os meios de comunicação mudaram ao longo do tempo? Por que é importante reconhecer quem criou uma imagem, texto ou música? O que pode acontecer quando utilizamos conteúdo sem autorização? Como podemos usar informações de forma ética e responsável?

UNIDADE TEMÁTICA

HABILIDADE

OBJETOS DE CONHECIMENTO



Registros da história: linguagens e culturas	<b>(EF05HI07)</b> Identificar os processos de produção, hierarquização e difusão dos marcos de memória e discutir a presença e/ou a ausência de diferentes grupos que compõem a sociedade na nomeação desses marcos de memória.	Importância do patrimônio étnico-cultural e artístico (comunidades indígenas e quilombolas);  As tradições orais e a valorização da memória;  Relatos orais dos diversos povos que compõem nossa História. (Brasil, Tocantins).
<b>O QUE A HABILIDADE PROPÕE?</b> A habilidade EF05HI07 propõe que o(a) estudante compreenda como os marcos de memória são construídos, valorizados e divulgados na sociedade, refletindo também sobre quais grupos sociais aparecem ou não aparecem nesses processos. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Guardiões do patrimônio — Aprendizagem Investigativa:</b> o objetivo é reconhecer a importância dos patrimônios culturais indígenas e quilombolas para a construção da identidade brasileira e tocantinense. O professor apresenta imagens de patrimônios culturais, artesanatos, festas, músicas, danças e modos de vida de comunidades indígenas e quilombolas do Tocantins. Em grupos, os estudantes investigam: O que esse patrimônio representa? Qual grupo social está sendo valorizado? Por que ele deve ser preservado? Depois, elaboram um cartaz destacando a importância desse patrimônio para a memória coletiva.</li><li>• <b>Contadores de memórias” — Aprendizagem Baseada em Experiências:</b> o objetivo é valorizar as tradições orais como forma de preservação da cultura e da história. Os estudantes entrevistam um familiar ou pessoa da comunidade para registrar: uma lenda; uma brincadeira antiga; uma festa tradicional; uma história marcante da comunidade. Na aula, compartilham os relatos coletados e identificam quais conhecimentos foram transmitidos oralmente ao longo das gerações.</li><li>• <b>Roda dos povos e das histórias” — Aprendizagem Colaborativa:</b> o objetivo é compreender que diferentes povos contribuem para a construção da história e da cultura brasileira. O professor apresenta relatos, histórias ou narrativas de diferentes grupos que compõem a sociedade brasileira e tocantinense: povos indígenas; comunidades quilombolas; sertanejos; ribeirinhos; migrantes. Cada grupo analisa um relato e responde: Quem está contando a história? Que experiências esse povo compartilha? Por que é importante ouvir diferentes vozes da História? Depois, os grupos apresentam suas conclusões para a turma.</li></ul>		
<b>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO</b>		



**EF05CO10** – Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e da evolução da sociedade.

**ATIVIDADE PLUGADA: “Museu digital das memórias e profissões”**

Objetivo: Refletir sobre como as transformações tecnológicas modificaram profissões, formas de comunicação e a valorização da memória de diferentes grupos sociais ao longo do tempo.

Recursos: Computador, tablet ou celular com acesso à internet; Canva, PowerPoint, Google Apresentações ou similar; Imagens e relatos históricos selecionados pelo professor.

**1ª Etapa – Investigação:** Cada grupo escolhe ou recebe um tema de pesquisa: Comunidades quilombolas; Povos indígenas; Trabalhadores rurais; Artesãos do capim-dourado; Comunicadores (rádio, jornal, internet); Professores ao longo do tempo. Os estudantes pesquisam: Como essas pessoas trabalhavam antigamente? Quais tecnologias utilizavam? O que mudou atualmente? Esses grupos aparecem nos livros, monumentos e memórias da cidade?

**2ª Etapa – Construção do museu digital:** Cada grupo produz um slide ou página digital contendo: **Antes:** Fotografias ou ilustrações antigas; Ferramentas utilizadas; Formas de trabalho e comunicação. **Hoje:** Tecnologias utilizadas atualmente; Mudanças ocorridas; Benefícios e desafios dessas transformações.

**3ª Etapa – Reflexão crítica:** Os grupos discutem: Quais profissões mudaram mais com a tecnologia? Quais grupos sociais costumam ser lembrados nos marcos de memória? Quais grupos aparecem menos nas homenagens, monumentos e registros históricos? Como podemos valorizar essas histórias? Os estudantes registram suas conclusões em um slide final.

**4ª Etapa – Apresentação:** Os grupos apresentam seus museus digitais para a turma, atuando como "guias de exposição". Os colegas podem fazer perguntas e comentar as descobertas realizadas. **Questões para reflexão:** A tecnologia mudou o trabalho das pessoas? Como? Todas as histórias recebem a mesma visibilidade? Quem costuma ser lembrado nos monumentos e espaços públicos? Como a tecnologia pode ajudar a preservar memórias e culturas?



ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO

COMPONENTE CURRICULAR: **ENSINO RELIGIOSO** - 5º ANO – 3º BIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Crenças Religiosas e Filosofia de Vida	(EF05ER04) Reconhecer a importância da tradição oral para preservar memórias e acontecimentos religiosos.	Ancestralidade e tradição oral. Importância da tradição oral.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05ER04 propõe que o(a) estudante reconheça a tradição oral como uma forma importante de transmitir e preservar memórias, ensinamentos e acontecimentos religiosos.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Guardiões das Histórias — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é reconhecer a ancestralidade como forma de transmissão de saberes, valores e crenças entre gerações. Os estudantes entrevistam um familiar ou pessoa mais velha da comunidade para descobrir uma história, ensinamento, costume ou tradição transmitida oralmente. Em sala, compartilham o que aprenderam e identificam: quem transmitiu a história; quais ensinamentos ela apresenta; por que é importante preservá-la.
- **Roda de Memórias — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é valorizar a ancestralidade presente nas diferentes culturas e tradições religiosas. Organizados em roda, os estudantes ouvem narrativas apresentadas pelo professor sobre tradições indígenas, africanas, quilombolas ou de outras matrizes religiosas. Após a escuta, em grupos, discutem: O que a narrativa ensina?
- Quem preservou essa história ao longo do tempo? Como ela chegou até os dias atuais? Depois, produzem um desenho ou esquema representando a trajetória da história entre as gerações.
- **Telefone sem fio das tradições” — Aprendizagem Lúdica:** o objetivo é perceber a importância da escuta atenta para a preservação das narrativas orais. O professor conta uma pequena narrativa tradicional para um estudante, que a repassa ao colega seguinte, e assim sucessivamente. Ao final, a turma compara a versão inicial com a versão final e discute: O que mudou? Por que algumas informações se perderam? Como podemos preservar melhor as histórias transmitidas oralmente?
- **Contadores de histórias” — Aprendizagem Baseada em Projetos:** o objetivo é reconhecer a tradição oral como forma de preservação das memórias e acontecimentos religiosos. Cada grupo recebe uma narrativa tradicional de origem indígena, africana ou de outra tradição religiosa. Após a leitura e discussão, os estudantes preparam uma contação de história para a turma



utilizando: expressões corporais; desenhos; objetos simbólicos; dramatizações simples. Ao final, refletem sobre a importância da oralidade para manter vivas as histórias e os conhecimentos de diferentes povos.

### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**EF05CO11** – Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

#### **ATIVIDADE DESPLUGADA: “Qual tecnologia preserva melhor a memória?”**

**Objetivo:** Compreender a importância da tradição oral na preservação de memórias religiosas e refletir sobre quais tecnologias podem auxiliar no registro e na conservação dessas narrativas.

**Materiais:** Cartões com situações-problema; Cartolina; Fichas de registro.

**1ª Etapa – Escuta da narrativa:** O professor conta uma narrativa transmitida oralmente (uma história, ensinamento ou acontecimento religioso de uma tradição indígena, africana, cristã ou de outra matriz religiosa). Após a escuta, os estudantes discutem: Como essa história chegou até nós? Quem foi responsável por transmiti-la? O que aconteceria se ninguém a contasse novamente?

**2ª Etapa – Desafio dos grupos:** Cada grupo recebe uma situação-problema:

**Exemplo:** *“Uma comunidade deseja preservar uma importante narrativa transmitida pelos mais velhos para que as futuras gerações possam conhecê-la.”* Os grupos recebem cartões com possíveis soluções: contar oralmente para as crianças; gravar áudio; registrar em vídeo; escrever em um livro; criar um arquivo digital; guardar fotografias relacionadas à história.

**3ª Etapa – Escolha da melhor tecnologia:** Os estudantes analisam as vantagens e limitações de cada opção:

<b>Tecnologia</b>	<b>Vantagens</b>	<b>Limitações</b>
Oralidade	Mantém a tradição viva	Pode haver esquecimento
Áudio	Registra a voz original	Precisa de equipamento
Vídeo	Registra voz e imagem	Ocupa mais espaço
Texto escrito	Fácil consulta	Não registra a voz
Arquivo digital	Fácil compartilhamento	Depende de dispositivos

Depois, escolhem quais tecnologias seriam mais adequadas para preservar a narrativa.

**4ª Etapa – Socialização:** Cada grupo apresenta sua proposta explicando: qual tecnologia escolheu; porque ela é adequada; como ajudaria a preservar a memória da comunidade. **Questões para reflexão:** A tradição oral continua importante mesmo com as tecnologias



atuais? Quais memórias são preservadas apenas pela fala das pessoas? Como as tecnologias podem ajudar a conservar essas histórias? Uma tecnologia substitui completamente a tradição oral?

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Crenças Religiosas e Filosofia e Vida	(EF05ER05) Identificar elementos da tradição oral nas culturas e religiosidades indígenas, afro-brasileiras, ciganas, entre outras.	Elementos da tradição oral nas culturas e religiosidades indígenas, afro-brasileiras, ciganas, entre outras.

**O QUE A HABILIDADE PROPÕE?** A habilidade EF05ER05 propõe que o(a) estudante identifique a presença da tradição oral em diferentes culturas e religiosidades, reconhecendo que muitos saberes, valores, memórias e práticas são transmitidos pela fala, pela escuta e pela convivência.

**Sugestões de atividades com metodologias ativas:**

- **Roda das tradições — Aprendizagem Colaborativa:** o objetivo é identificar elementos da tradição oral presentes em diferentes culturas e religiosidades. O professor apresenta narrativas curtas de diferentes tradições, como: um mito indígena; um conto da tradição afro-brasileira; uma história da cultura cigana. Em grupos, os estudantes identificam: quem transmite a história; como ela foi preservada; quais ensinamentos ela apresenta. Depois, socializam suas descobertas para a turma.
- **Detetives da oralidade” — Aprendizagem Investigativa:** o objetivo é reconhecer elementos da tradição oral presentes nas diferentes culturas. Cada grupo recebe uma narrativa oral (lenda, mito, ensinamento ou conto tradicional). Os estudantes investigam: Quais costumes aparecem na história? Quais valores são transmitidos? Como essa narrativa contribui para preservar a cultura de um povo? Depois, registram as respostas em uma ficha de investigação e apresentam suas conclusões.
- **Contadores de histórias dos povos — Aprendizagem Baseada em Experiências:** o objetivo é valorizar a tradição oral como forma de preservação das culturas e religiosidades indígenas, afro-brasileiras, ciganas e de outros povos. Após conhecer algumas narrativas tradicionais, os grupos escolhem uma delas para recontar à turma utilizando: expressões corporais; desenhos; objetos simbólicos; dramatização simples. Ao final, os colegas identificam: a cultura de origem da narrativa; os ensinamentos transmitidos; os elementos da tradição oral presentes na história.



### **SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO**

**(EF05CO03)** Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'.

#### **ATIVIDADE DESPLUGADA: "O jogo dos Oráculos":**

Objetivo: capacitar os alunos a realizar operações de negação, conjunção (E) e disjunção (OU) sobre sentenças lógicas, determinando valores "verdadeiro" ou "falso" com base em fatos apresentados.

Materiais: cartões de desafios, sinalizadores de respostas,

Crie cartões com informações sobre tradições orais (ex: lendas, símbolos e divindades indígenas, afro-brasileiras e ciganas). Os alunos atuam como "decifradores". Você apresenta sentenças lógicas que eles devem validar como Verdadeiro ou Falso.

- Conjunção (E): "O Curupira protege a mata E possui os pés virados para trás." (V)
- Disjunção (OU): "Iemanjá é uma divindade de origem cigana OU afro-brasileira." (V)
- Negação (NÃO): "A cultura indígena NÃO valoriza a ancestralidade." (F)

Grupos ganham pontos ao acertar tanto o fato cultural quanto a regra lógica aplicada.

### **REFERÊNCIAS**

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso**. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.