ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

4º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

5º ANO

PREFEITURA PORTO NACIONAL
CAPITAL DO AGRO & CULTURA
Secretaria Municipal da Educação

DIRETORA PEDAGÓGICA

Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO

Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL 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 – 4º BIMESTRE			
EIXO	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**	**DESCRITOR SAETO**
Leitura/escuta (compartilha e autônoma).	(**EF05LP09**). Ler e compreender, com autonomia, textos instrucionais de regras e jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Leitura e compreensão de regras de jogos, receitas e cardápios, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	D9 - Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05LP09 propõe que o estudante desenvolva a capacidade de ler e compreender, de forma autônoma, textos instrucionais, como regras de jogos, receitas, cardápios, manuais simples, combinados, instruções de uso e outros gêneros do cotidiano.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Leitura de regras de jogos: Leve para a sala regras de jogos conhecidos. Peça que os estudantes leiam, identifiquem o objetivo doZ jogo, número de participantes, materiais necessários e principais regras. Depois, organize a turma para jogar seguindo apenas as instruções lidas.

Análise da estrutura do texto instrucional: Apresente uma receita, manual simples ou regra de jogo. Solicite que os estudantes encontrem: título, finalidade, materiais/ingredientes, etapas, comandos e sequência das ações. Destaque o uso de verbos como “misture”, “recorte”, “avance”, “espere”, “jogue”.

Comparação entre gêneros instrucionais: Compare uma receita com uma regra de jogo ou um manual de montagem simples. Questione: “Para que serve esse texto?”, “Quem poderia usar?”, “O que aconteceria se uma etapa fosse ignorada?”

Jogo das instruções: Entregue instruções embaralhadas de uma atividade ou jogo. Os estudantes devem organizar as etapas na ordem correta e justificar suas escolhas.

BNCC DA COMPUTAÇÃO:

Habilidade: (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.

Objeto de conhecimento: Listas.

SUGESTÃO:

Apresente aos estudantes um texto instrucional com as regras de um jogo. Após a leitura, peça que localizem no texto as informações principais: nome do jogo, objetivo, número de participantes, materiais necessários, modo de jogar e regras. Em seguida, oriente a turma a transformar essas informações em listas organizadas, por exemplo: lista de materiais, lista de participantes, lista de regras e lista de etapas do jogo.

Depois, proponha manipulações simples nessas listas: acrescentar uma nova regra, retirar uma informação repetida, reorganizar as etapas na ordem correta, identificar o primeiro e o último item, ou separar regras obrigatórias de combinados de convivência. Se houver recursos digitais, os alunos podem digitar as listas usando marcadores ou numeração; se não houver, podem usar cartões de papel para montar e reorganizar as informações.

EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Desenvolver a leitura e compreensão de textos instrucionais, valorizando jogos, brincadeiras e saberes de origem africana e indígena.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Converse com a turma sobre jogos e brincadeiras presentes em diferentes culturas. Explique que muitos jogos conhecidos têm origem em povos africanos, indígenas ou foram preservados por comunidades tradicionais. Entregue aos estudantes um texto com as regras de um jogo de matriz africana ou indígena, como **mancala**, **terra-mar**, **peteca**, **arranca-mandioca** ou outro jogo tradicional.

Peça que leiam com autonomia e identifiquem: nome do jogo; origem ou cultura relacionada; número de participantes; materiais necessários; objetivo; regras; sequência das ações. Questione: "Por que é importante conhecer jogos de diferentes povos?", "O que esse jogo nos ensina sobre cooperação, estratégia, respeito e cultura?" Relacione a atividade à valorização da diversidade cultural e ao respeito às contribuições dos povos africanos, afro-brasileiros e indígenas.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Escrita (compartilhada e autônoma)	(**EF05LP12**) Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Escrita colaborativa. Planejamento e produção regras de jogo, dentre outros semelhantes, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	D9 – Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05LP12 propõe que o estudante desenvolva a capacidade de planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais, especialmente regras de jogos, mas também outros gêneros do campo da vida cotidiana, como receitas, combinados, instruções de uso, manuais simples e orientações de atividades.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo deverá escolher um jogo conhecido ou criar um jogo novo. Antes da escrita, oriente os estudantes a discutir: Qual será o nome do jogo? Qual é o objetivo? Quem poderá jogar? Quantos participantes são necessários? Quais materiais serão usados? Como se joga? Quais regras precisam ser respeitadas?

Para fortalecer a escrita colaborativa, cada estudante pode assumir uma função: um registra as ideias; outro organiza a sequência das regras; outro confere se as instruções estão claras; outro revisa a ortografia e a pontuação; outro apresenta o texto final. O grupo escreve as regras do jogo seguindo a estrutura do gênero: título; objetivo do jogo; números de participantes; materiais necessários; modo de jogar; regras; critérios para vencer.

Depois da primeira versão, os grupos trocam os textos. Um grupo lê o texto do outro e verifica se é possível compreender como jogar apenas pelas instruções escritas. Eles podem sugerir melhorias, como reorganizar etapas, deixar uma regra mais clara ou acrescentar informações que faltaram. Com base nas sugestões recebidas, cada grupo reescreve o texto. Ao final, os grupos apresentam suas regras e a turma pode testar os jogos produzidos.

Proponha à turma o desafio: “Vamos criar um jogo para outra turma brincar no recreio ou em uma aula especial. ” Converse sobre quem será o leitor do texto: colegas de outra turma, professores ou familiares. Questione: “O texto precisa ensinar o quê? ”, “Quem vai usar essas regras? ”, “As instruções estão claras para quem nunca jogou? ” Antes da escrita, cada grupo organiza as ideias em um roteiro: nome do jogo; objetivo; número de participantes; materiais necessários; espaço adequado; modo de jogar; regras; o que não é permitido; como se vence o jogo.

Os estudantes escrevem o texto seguindo as convenções do gênero instrucional. Oriente o uso de linguagem clara, objetiva e organizada em sequência. Incentive o uso de verbos que indiquem ação, como: jogue, escolha, avance, espere, marque, reúna, forme, vença. Um grupo entrega suas regras para outro grupo tentar jogar apenas lendo as instruções. Se o grupo leitor não compreender alguma etapa, os autores devem

revisar o texto. Os estudantes verificam se o texto responde às perguntas: O leitor entende qual é o objetivo do jogo? As regras estão em ordem? Falta alguma informação? A linguagem está adequada ao público? O texto cumpre sua finalidade de ensinar a jogar?

Organize um momento para apresentação dos jogos. A turma pode montar um **caderno de regras de jogos do 5º ano** ou um mural com os textos produzidos.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Análise linguística/ semiótica (ortografização)	(**EF05LP01**) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Escrita de palavras com regras de correspondência fonema grafema e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05LP01 propõe que o estudante desenvolva maior domínio da ortografia, aprendendo a escrever palavras de acordo com as relações entre sons e letras da Língua Portuguesa.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Para desenvolver a escrita correta de palavras, utilizando regras de correspondência entre sons e letras, regras contextuais, morfológicas e palavras de uso frequente com escrita irregular. Selecione palavras retiradas de textos lidos em sala ou das produções dos próprios estudantes. Escolha palavras que envolvam dificuldades ortográficas, como: **r/rr**: caro, carro; **s/ss**: casa, massa; **c/qu**: casa, queijo; **g/gu**: gato, guerra; **m/n antes de consoantes**: campo, canto; palavras irregulares frequentes: hoje, amanhã, muito, excepcional, também.

Organize a turma em grupos e entregue cartões com palavras. Peça que classifiquem as palavras de acordo com a regra observada. Exemplo: palavras com **rr**, palavras com **qu**, palavras com **m antes de p e b**, palavras que precisam ser memorizadas pelo uso. Após a classificação, conduza uma conversa para que os estudantes percebam as regularidades. Pergunte: “O que essas palavras têm em comum?”, “Quando usamos rr?”, “Por que escrevemos campo com m?”

Peça que os estudantes escrevam frases ou pequenos parágrafos utilizando algumas palavras estudadas. Depois, realizem uma revisão coletiva, observando se a grafia está correta. Construa, com os estudantes, um mural ou caderno coletivo com palavras organizadas por regras ortográficas. Esse banco pode ser consultado durante produções textuais.

Pode-se também propor um jogo pedagógico “Trilha Ortográfica”. Organize a turma em grupos de 4 ou 5 estudantes. Cada estudante joga o dado e anda o número de casas indicado. Ao parar em uma casa, retira um cartão com uma palavra ou desafio ortográfico. O estudante deve ler a palavra, escrevê-la corretamente e explicar a regra quando possível. Se acertar, permanece na casa. Se errar, volta uma casa e o grupo discute a escrita correta. Vence quem chegar primeiro ao final da trilha.

Para variar Inclua casas especiais como **“**avance uma casa se souber outra palavra com rr”, “volte uma casa se não justificar a regra” ou “desafio coletivo: o grupo deve formar uma frase com a palavra sorteada”.

BNCC DA COMPUTAÇÃO:

Habilidade: (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.

Objeto de conhecimento: Grafos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Para integrar a habilidade EF05LP01 ao trabalho com listas e grafos, levando os estudantes a reconhecerem palavras do cotidiano que podem ser organizadas em listas e representadas em uma rede de relações, conforme suas semelhanças ortográficas. Apresente aos estudantes uma lista de palavras com diferentes regularidades ortográficas. Cada palavra será representada por um cartão ou círculo, funcionando como um "nó" do grafo.

Os estudantes devem ligar as palavras que possuem alguma relação ortográfica. Exemplo: carro liga-se a corrida, porque ambas têm rr; massa liga-se a passeio, porque apresentam som de /s/ representado por ss ou ss/s conforme o caso; campo liga-se a tempo, porque ambas usam m antes de p; guerra liga-se a guia, porque usam gu. Após montar o grafo, cada grupo explica suas conexões: "Ligamos estas palavras porque têm a mesma regra. " "Esta palavra ficou em outro grupo porque a escrita não segue uma regra fácil e precisa ser memorizada. " O professor pode problematizar: "Uma palavra pode estar ligada a mais de uma regra? ", "Qual grupo tem mais palavras? ", "Que novas palavras podemos adicionar? "

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Integrar a (ERER) trabalhando a ortografia a partir de palavras relacionadas às culturas afro-brasileiras, africanas, indígenas e quilombolas, valorizando vocabulários, nomes, lugares, brincadeiras, alimentos, festas, personalidades e saberes tradicionais.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Apresente uma lista de palavras ligadas às relações étnico-raciais, como: indígena, quilombo, capoeira, acarajé, jongo, maracatu, cocar, peteca, aldeia, ancestralidade, cultura, respeito, igualdade, diversidade, memória, território. Explique o significado das palavras e dialogue sobre sua importância cultural. Investigação ortográfica: Peça que os estudantes observem a escrita das palavras e identifiquem dificuldades ortográficas. Exemplos: quilombo: uso de qu; capoeira: atenção à sequência de vogais; acarajé: uso de j e acento; maracatu: sílabas e regularidade sonora; ancestralidade: encontro consonantal e sufixo; igualdade e diversidade: terminação - dade. Classificação das palavras:

Em grupos, os estudantes organizam as palavras conforme a regra ou dificuldade: palavras com qu; palavras com j/g; palavras com acento; palavras com dígrafos; palavras com terminações semelhantes, como -dade. Cada grupo escolhe algumas palavras e produz frases valorizando o respeito, a identidade e a diversidade cultural. Exemplo: “O quilombo preserva memórias, saberes e tradições de seu povo.” Monte um mural chamado “Palavras que contam histórias”, com as palavras estudadas, suas regras ortográficas, significados e frases produzidas pela turma.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Produção de texto (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF15LP08**) Utilizar *software*, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.	Utilização de *software*, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF15LP08 propõe que os estudantes aprendam a usar recursos digitais para editar, revisar, organizar e publicar textos produzidos por eles, explorando diferentes linguagens, como texto escrito, imagens, cores, sons, vídeos, links, ícones e outros elementos visuais.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Os estudantes produzem um texto no caderno, como bilhete, regra de jogo, convite, cartaz, notícia da turma, receita ou relato. Antes da publicação, fazem revisão coletiva observando clareza, ortografia, pontuação e organização. Mesmo sem computador, o professor pode trabalhar recursos de edição com cartões ou folhas: cortar e reorganizar parágrafos; acrescentar título; destacar palavras importantes; usar marcadores ou numeração; inserir desenhos, símbolos, setas, quadros e cores. Explique que essas ações são semelhantes ao que fazemos em um programa de edição de texto. Se houver apenas um celular, notebook ou computador da escola, o professor pode digitar coletivamente um texto escolhido pela turma.

Os estudantes sugerem alterações: mudar título, corrigir palavras, inserir imagem, organizar em tópicos, escolher fonte ou cor. A turma acompanha o processo e compreende como o texto pode ser editado digitalmente. O texto final pode ser socializado de diferentes formas: mural da sala; cartaz no corredor; leitura para outra turma; envio pelo grupo da escola, quando possível; foto do cartaz para compartilhar com as famílias; exposição em varal literário. Oriente os alunos a pensar: “Que imagem combina com o texto?”, “Que cor ajuda a destacar a informação?”, “O título chama atenção?”, “A organização facilita a leitura?” Assim, eles percebem que imagens, cores e organização visual também comunicam sentidos.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Oralidade	(**EF15LP13**) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).	Relato oral/registro formal e informal.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF15LP13 propõe que os estudantes aprendam a reconhecer porque as pessoas falam em diferentes situações de comunicação, identificando a finalidade da interação oral.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Pergunte aos estudantes: “Quando conversamos, sempre falamos com o mesmo objetivo?” Liste no quadro situações como: pedir ajuda, contar uma novidade, dar uma opinião, explicar uma regra, relatar um passeio, fazer um convite ou informar um aviso. Prepare cartões com situações do cotidiano, por exemplo: “Você precisa perguntar onde fica a biblioteca.” “Você vai contar como foi seu fim de semana.” “Você quer explicar as regras de uma brincadeira.” “Você precisa dar um aviso para a turma.” “Você quer dizer sua opinião sobre o recreio.” Em duplas ou grupos, os estudantes leem o cartão e encenam a fala.

Após cada apresentação, a turma responde: A fala serviu para **solicitar informação**? Para **relatar uma experiência**? Para **informar**? Para **opinar**? Para **explicar**? Para **combinar algo**? Para comparação entre linguagem formal e informal, proponha uma mesma situação para públicos diferentes. Exemplo: “Pedir uma informação a uma colega” e “pedir uma informação à diretora”. Converse sobre como a fala muda conforme o interlocutor e o contexto.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Para integrar a ERER crie situações de oralidade em que os estudantes reconheçam a finalidade da fala em contextos de respeito, escuta e valorização das culturas afro-brasileiras, africanas, indígenas e quilombolas.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Apresente imagens, palavras ou pequenos textos sobre brincadeiras, comidas, festas, histórias, músicas, lideranças ou saberes de povos africanos, afro-brasileiros, indígenas e quilombolas. Converse com a turma sobre a importância de ouvir diferentes histórias e respeitar diferentes culturas. Entregue cartões com situações comunicativas, como:

- “Conte uma experiência em que você aprendeu algo sobre outra cultura.”
- “Faça uma pergunta sobre uma tradição indígena ou afro-brasileira.”
- “Dê sua opinião sobre por que devemos respeitar todas as culturas.”
- “Informe à turma algo que você descobriu sobre quilombos, capoeira, maracatu, peteca ou culinária afro-brasileira.”
- “Explique por que atitudes preconceituosas não devem ser aceitas.”

Após cada participação, a turma identifica se a fala teve a finalidade de relatar, solicitar informação, informar, opinar, explicar ou orientar.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITORES SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF35LP21**) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles	Formação do leitor literário. Leitura de obras literárias.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

	sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.		*Articulação possível: D1, D4 e D6.*

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF35LP21 propõe que os estudantes desenvolvam o hábito e a competência de ler e compreender textos literários com autonomia, explorando diferentes gêneros, tamanhos, temas e autores.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Organize uma seleção de textos literários variados: contos, fábulas, poemas, lendas, mitos, crônicas, cordéis, minicontos e capítulos de livros. Inclua textos curtos e mais longos, com e sem ilustrações. Disponibilize os textos para que cada estudante escolha o que deseja ler. Converse sobre os critérios de escolha: título, autor, tema, gênero ou curiosidade despertada pelo texto. Reserve um momento silencioso para leitura.

Oriente os alunos a observar personagens, acontecimentos, ambiente, sentimentos provocados pela leitura, palavras desconhecidas e partes que chamaram atenção. Após a leitura, os estudantes compartilham suas impressões: “Sobre o que fala o texto?” “Qual parte você mais gostou?” “Você indicaria essa leitura? Por quê?” “Que gênero você prefere ler?” “Gostaria de conhecer outros textos desse autor?”

Para registrar as preferências, cada estudante preenche uma ficha simples com: título do texto; autor; gênero; tema; opinião sobre a leitura; indicação ou não da obra para os colegas.

BNCC DA COMPUTAÇÃO:

Habilidade: (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.

Objeto de conhecimento: Listas e grafos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Disponibilize diferentes textos literários: contos; fábulas; poemas; lendas; cordéis; minicontos; capítulos de livros. Cada estudante escolhe e realiza sua leitura. Após a leitura, os alunos elaboram listas contendo: personagens; cenários; temas; autor; gênero literário; acontecimentos principais.

Em seguida, proponha desafios: Adicionar um novo livro ao grafo. Encontrar autores com mais de uma obra. Identificar quais histórias possuem o mesmo tema. Agrupar obras do mesmo gênero. Descobrir qual personagem está relacionado a mais textos. Para finalizar, proponha a socialização, onde cada grupo apresenta seu grafo e explica: quais relações encontrou; quais temas aparecem com mais frequência; quais gêneros literários a turma mais apreciou.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): A habilidade EF35LP21 pode ser desenvolvida por meio da leitura autônoma de obras literárias que valorizem a diversidade cultural brasileira e as contribuições dos povos africanos, afro-brasileiros, indígenas e quilombolas. O objetivo é ampliar o repertório literário dos estudantes, fortalecer a formação do leitor e promover o respeito às diferenças culturais.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Disponibilize textos de diferentes gêneros. Priorize obras de autores indígenas, afro-brasileiros e africanos. Cada estudante escolhe uma obra ou texto para leitura individual, observando: personagens; ambiente; tema principal; acontecimentos da narrativa; aspectos culturais presentes no texto.

Após a leitura, promova uma roda de conversa com questões como: Quem são os personagens da história? O que aprendemos sobre a cultura retratada? Qual mensagem o texto transmite? Que aspectos dessa cultura você não conhecia? Você indicaria essa leitura para um colega? Por quê? Os estudantes completam uma ficha de leitura contendo: título; autor; gênero; tema; personagem favorito; curiosidade cultural aprendida; opinião sobre a leitura.

O MEC empresta livros, e no link abaixo há vários com temática a Étnico Racial.
https://www.gov.br/mec/pt-br/mec-livros

Abayomi
Chiara Ramos,Lívia Sant'Anna Vaz

Como produto, organize um mural (SUGESTÃO: “**Vozes da diversidade"**) com: capas dos livros; frases marcantes; autores estudados; recomendações dos estudantes; temas abordados (identidade, ancestralidade, respeito, diversidade, cultura, resistência, memória).

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Oralidade	(**EF05LP13**) Assistir, em vídeo digital, a postagem de *vlog* infantil de críticas de brinquedos e livros de literatura infantil e, a partir dele, planejar e produzir resenhas digitais em áudio ou vídeo.	Planejamento e produção de resenhas digitais em áudio ou vídeo dos livros lidos.	Não possui descritor SAETO específico correspondente. *Articulação possível: D9*

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade (EF05LP13) propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de: compreender e analisar conteúdos audiovisuais produzidos para o público infantil; identificar as características de uma resenha em formato digital; reconhecer opiniões, argumentos e justificativas apresentados pelo resenhista; planejar e organizar suas próprias avaliações sobre livros ou brinquedos; produzir resenhas utilizando recursos de áudio e vídeo; desenvolver a oralidade, a argumentação e o uso consciente das tecnologias digitais.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Com o objetivo de compreender as características de uma resenha digital e produzir, de forma planejada, um áudio ou vídeo apresentando a opinião sobre um livro lido. Apresente à turma um vlog infantil de resenha de livro ou realize uma demonstração oral simulando um vídeo. Durante a exibição, peça que observem: Quem está falando? Qual livro está sendo apresentado? O que o apresentador conta sobre a obra? Ele apenas resume ou também dá opinião? Quais argumentos utiliza para recomendar o livro? Registre as respostas no quadro.

SUGESTÃO:
1. “Resenha: O Pequeno Príncipe” — Sophia Paro
Assistir no YouTube

Construa coletivamente um roteiro simples: Apresentação do livro; Autor; Breve resumo (sem revelar o final); Opinião sobre a leitura; Motivos que justificam a opinião; Recomendação aos colegas. Cada estudante lê um livro, conto, lenda, fábula ou miniconto trabalhado em sala. Entregue uma ficha com perguntas: Qual é o título? Quem é o autor? Sobre o que fala a história? O que mais chamou sua atenção? Você gostou da leitura? Por quê? Para quem indicaria esse livro? Os estudantes gravam: um áudio; ou um vídeo curto (1 a 3 minutos). Caso a escola disponha de apenas um celular, as gravações podem ser realizadas em grupos ou de forma revezada.

Organize uma "Mostra de Vlogs Literários", em que a turma assista ou ouça as produções e converse sobre: os livros apresentados; os diferentes gostos literários; as recomendações feitas pelos colegas.

Caso não haja acesso a celular ou computador, os estudantes podem realizar uma resenha oral ao vivo, simulando um canal de vlog para os colegas. O importante é manter as características do gênero: apresentar, opinar, justificar e recomendar.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores ’verdadeiro’ e ’falso’.

Objeto de conhecimento: Lógica computacional.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Para desenvolver a compreensão das características de uma resenha digital e aplicar conceitos de lógica computacional por meio da análise de afirmações relacionadas às resenhas produzidas pelos alunos. Apresente um vlog infantil de resenha de livro ou brinquedo. Após a exibição, converse com a turma sobre as informações apresentadas e as opiniões do resenhista.

SUGESTÃO:

Resenha do livro: "Que sufoco" - Dicas de livros infantis: Ana Clara.
https://www.youtube.com/watch?v=5NFFUeNWizQ

Registre no quadro algumas afirmações sobre o vídeo: O apresentador falou o nome do livro. O apresentador deu sua opinião sobre a obra. O apresentador contou o final da história. O vídeo recomendou a leitura para outras crianças. Os alunos devem classificar cada afirmação como Verdadeira (V) ou Falsa (F).

Trabalhando a lógica computacional:

Negação (NÃO): O apresentador deu sua opinião. (V) O apresentador NÃO deu sua opinião. (F)

Conjunção (E): O apresentador falou o nome do livro E deu sua opinião. (V ou F conforme o vídeo analisado)

Disjunção (OU): O apresentador recomendou o livro OU apresentou os personagens. (V ou F conforme a situação)

Explique que a lógica computacional utiliza essas operações para tomar decisões, assim como ocorre na programação de computadores.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): A habilidade EF05LP13 pode ser desenvolvida por meio da análise e produção de resenhas digitais sobre livros, contos, lendas, mitos e narrativas que valorizem as culturas africanas, afro-brasileiras, indígenas e quilombolas. A proposta contribui para o desenvolvimento da oralidade, da argumentação e do respeito à diversidade cultural, possibilitando que os estudantes se tornem leitores críticos e produtores de conteúdo digital**.**

SUGESTÃO:
Resenha infantil / Cinco Fábulas da África
https://www.youtube.com/watch?v=JFRDJ10sdAA

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Apresente à turma um vídeo de resenha literária ou realize uma demonstração oral. Em seguida, converse sobre a importância de conhecer história de diferentes povos e culturas. Disponibilize contos, lendas, mitos e narrativas que abordem: ancestralidade, identidade cultural, respeito às diferenças, saberes indígenas e culturas africanas e afro-brasileiras. Após a leitura, os estudantes refletem: quem são os personagens? Que cultura é apresentada na narrativa? O que aprendemos com essa história? Quais valores ela transmite? Como a obra contribui para o respeito às diferenças?

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF35LP26**) Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens,	Leitura e compreensão de crônicas e minicontos, identificando a estrutura narrativa: cenários e personagens,	D07 — Identificar o conflito gerador do enredo e os

	observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto. Reconhecimento do efeito de sentido decorrente de uma determinada palavra ou expressão.	elementos que constroem a narrativa.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade (EF35LP26) propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de: ler e compreender narrativas ficcionais de forma cada vez mais autônoma; identificar os elementos que compõem uma narrativa; reconhecer como os fatos são organizados na história; compreender o papel dos personagens e do narrador; perceber onde e quando os acontecimentos ocorrem; distinguir discurso direto e discurso indireto; compreender os efeitos de sentido produzidos pelas falas dos personagens.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Selecione um conto, fábula, lenda, miniconto ou crônica adequada ao 5º ano. Proponha a leitura individual; leitura compartilhada; e uma leitura dramatizada. Após a leitura, entregue aos estudantes uma ficha de investigação contendo perguntas: Quem participa da história? Quem é o personagem principal? Onde a história acontece? Quando os acontecimentos ocorrem? Como a história começa? Qual o problema ou conflito acontece? Como o problema é resolvido? Quem conta história? O narrador participa da narrativa ou apenas observa? Depois, em grupos, os estudantes organizam as informações em um cartaz contendo título, personagens, espaço, tempo, conflito e desfecho.

Em outra aula peça aos estudantes que encontrem trechos da narrativa com falas dos personagens com discurso direto. Proponha que os estudantes completem uma tabela:

Elemento	Resposta
Título	
Personagem principal	
Personagens secundários	
Espaço	
Tempo	
Narrador	
Conflito	
Desfecho	
Exemplo de discurso direto	
Exemplo de discurso indireto	

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de conhecimento: Algoritmos com seleção condicional

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Escolha um conto, fábula, lenda ou miniconto adequado ao 5º ano. Após a leitura, converse com os estudantes sobre: personagens; espaço; tempo; conflito; desfecho. Peça que os alunos identifiquem as principais ações da história, siga registrando no quadro a sequência descrita. Explique que essa sequência funciona como um algoritmo, pois apresenta instruções organizadas passo a passo.

Questione: Existe alguma ação que acontece várias vezes? Algum personagem repete comportamentos? Direcione os estudantes a observarem decisões importantes da narrativa, exemplo: Se a lebre continuar correndo, poderá vencer. Senão, poderá perder a corrida OU Se o personagem encontrar o objeto mágico, segue a jornada. Senão, procura outra solução. Assim os estudantes compreendem as estruturas condicionais de forma concreta. Para consolidar, em grupos, os estudantes transforma a narrativa em um fluxograma. Exemplo:

INÍCIO

↓

Desafio da corrida

↓

A corrida começou?

↓

SIM

↓

A lebre decidiu descansar?

↓

SIM

↓

Tartaruga continua andando

↓

Tartaruga chegou primeiro

↓

FIM

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): A habilidade (EF35LP26) pode ser desenvolvida por meio da leitura e análise de narrativas ficcionais que valorizem as culturas africanas, afro-brasileiras, indígenas e quilombolas. Ao identificar personagens, cenários, conflitos, narrador, tempo, espaço e formas de discurso, os estudantes ampliam a compreensão leitora e reconhecem a diversidade cultural presente na formação da sociedade brasileira.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Selecione contos, lendas, mitos e narrativas da tradição oral africana, afro-brasileira, indígena ou quilombola. Após a leitura a investigação dos elementos da narrativa. Em seguida promova uma conversa sobre: Qual povo ou cultura inspirou a narrativa? Que costumes aparecem na história? Que ensinamentos ela transmite? O que essa narrativa revela sobre a forma de viver desse povo? Selecione falas dos personagens para identificarem: discurso direto e indireto. Em grupos, os estudantes produzem um cartaz contendo: título; povo ou cultura de origem; personagens; espaço; tempo; conflito; desfecho; exemplo de discurso direto; exemplo de discurso indireto; ensinamento da narrativa.

Para finalizar proponha uma roda de conversa. Questione: O que aprendemos com essa história? Como os personagens resolvem os conflitos? Que valores aparecem na narrativa? Por que é importante conhecer histórias de diferentes culturas?

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Produção de texto (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF35LP25**) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	Criação de minicontos, observando: detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	Não possui descritor SAETO específico correspondente. *Articulação possível: D7.*

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade (EF35LP25) propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de: criar histórias ficcionais com progressiva autonomia; planejar e organizar uma narrativa com começo, meio e fim; utilizar descrições de personagens, cenários e acontecimentos; organizar os fatos em uma sequência lógica de eventos; empregar marcadores de tempo e espaço para situar o leitor; utilizar falas de personagens por meio do discurso direto; enriquecer o texto com imagens ou ilustrações que contribuam para a compreensão da narrativa; desenvolver criatividade, imaginação e autoria.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Para produzir narrativas ficcionais com início, desenvolvimento e desfecho, utilizando descrições, falas de personagens, marcadores de tempo e espaço e ilustrações que completem a compreensão da história, inicie com a leitura de um conto, fábula, lenda ou miniconto adequado ao 5º ano.

Após a leitura, converse com os estudantes: Quem são os personagens? Onde a história acontece? Quando ela acontece? Como terminou? Explique que esses elementos também deverão aparecer nas histórias que eles criarão. Entregue uma ficha de planejamento.

Elemento	Registro
Título	
Personagem principal	
Personagens secundários	
Espaço	
Tempo	
Problema ou conflito	
Como será resolvido?	

Final da história	

Oriente os estudantes a organizar a escrita em três momentos: INÍCIO: apresentação dos personagens; indicação do tempo e do espaço. DESENVOLVIMENTO: apresentação do conflito ou problema; sequência dos acontecimentos. DESFECHO: resolução do conflito; encerramento da narrativa. Incentive o uso de marcadores temporais; Certo dia... Naquela manhã... Enquanto isso... Depois... Finalmente...

Para inserir a fala dos personagens, explique o uso do discurso direto. Peça que utilizem pelo menos duas falas na narrativa. Pode-se também, após a escrita, pedir que os estudantes produzam uma ilustração que represente: uma cena importante; os personagens; o cenário principal. Converse sobre como a imagem ajuda o leitor a compreender melhor a narrativa.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

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

Objeto de conhecimento: Arquitetura de computadores.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Apresente aos estudantes os principais componentes e suas funções: Teclado e mouse: dispositivos de entrada; Monitor, caixa de som e impressora: dispositivos de saída; Processador: responsável por executar comandos; Memória e armazenamento: guardam informações e arquivos; Converse sobre como cada componente desempenha uma função importante para o funcionamento do computador.

Proponha que cada componente se torne um personagem da história. Exemplo: Senhor Processador: o líder rápido e inteligente; Dona Memória: guarda informações importantes; Tecladinho: mensageiro que recebe comandos; Monitora: mostra tudo o que acontece; Mouse Explorador: ajuda a encontrar caminhos.

Entregue uma ficha de planejamento:

Elemento	**Registro**

Título	
Personagens	
Espaço	Interior de um computador
Tempo	
Problema ou conflito	
Solução	
Final	

Os estudantes escrevem uma história contendo: descrição dos personagens; cenário digital; sequência de acontecimentos; falas dos personagens; conflito envolvendo o funcionamento do computador. Exemplo de conflito: *Certo dia, a Memória perdeu um arquivo importante. O Processador precisou coordenar os demais componentes para encontrá-lo antes que o usuário desligasse o computador.*

Os estudantes podem também, produzir desenhos representando: os componentes-personagens; o cenário da narrativa; uma cena importante da aventura.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): A habilidade (EF35LP25) pode ser desenvolvida por meio da produção de narrativas ficcionais que valorizem as culturas africanas, afro-brasileiras, indígenas e quilombolas. Ao criar personagens, cenários, conflitos e soluções inspirados nessas culturas, os estudantes desenvolvem a criatividade, a autoria e a valorização da diversidade cultural brasileira.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Para produzir narrativas ficcionais com autonomia, utilizando elementos da estrutura narrativa e valorizando identidades, memórias, tradições e conhecimentos de povos africanos, afro-brasileiros, indígenas e quilombolas. Inicie a atividade com a leitura de contos, lendas, mitos ou histórias da tradição oral indígena, africana, afro-brasileira ou quilombola. Converse com os estudantes sobre: personagens; cenários; costumes apresentados; ensinamentos da narrativa; valores como respeito, cooperação, ancestralidade e preservação cultural.

Oriente os estudantes a criarem uma narrativa que contemple: personagens inspirados em diferentes culturas; cenários como aldeias, quilombos, comunidades tradicionais, rios, florestas ou cidades; descrições de costumes, brincadeiras, saberes e tradições; conflito relacionado ao respeito, à convivência, à preservação cultural ou ao cuidado com a natureza; diálogos entre os personagens; início, desenvolvimento e desfecho.

Os estudantes podem produzir ilustrações representando: personagens; cenários; momentos importantes da história. Converse sobre a importância de representar as pessoas e culturas com respeito e valorização de suas características e tradições.

Promova um momento de leitura das produções. Após cada apresentação, questione: O que a história ensina? Que cultura foi representada? Quais valores apareceram na narrativa? Como a diversidade contribui para enriquecer nossa sociedade?

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(**EF35LP30**) Diferenciar discurso indireto e discurso direto, determinando o efeito de sentido de verbos de enunciação e explicando o uso de variedades linguísticas no discurso direto, quando for o caso.	Discurso direto e indireto. Verbos de enunciação. Variedades Linguísticas.	Não possui descritor SAETO específico correspondente. *Articulação possível: D10 e D14.*

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade (EF35LP30) propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de: reconhecer e diferenciar discurso direto e discurso indireto em textos narrativos; compreender como as falas dos personagens podem ser apresentadas pelo autor; identificar verbos de enunciação (dizer, perguntar, responder, explicar, afirmar, gritar, sussurrar, comentar, reclamar etc.); perceber os efeitos de sentido produzidos por esses verbos; compreender que os personagens podem utilizar diferentes formas de falar, de acordo com sua idade, origem, contexto social, cultural ou regional; valorizar a diversidade linguística presente na língua portuguesa.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Escreva no quadro um diálogo simples, como: — *Vamos embora agora!* Distribua cartões para alguns estudantes com verbos de enunciação diferentes (*exclamou, sussurrou, implorou, ordenou*). Peça a cada estudante que leia a mesma frase utilizando o tom exigido pelo verbo do seu cartão. Pergunte à turma como a escolha do verbo altera o sentimento da cena. Mostre que o verbo de enunciação dá o "tom" e a intenção da fala do personagem.

Divida a turma em pequenos grupos de 4 a 5 alunos e entregue uma ficha de trabalho dividida em três fases:

Fase A — Identificação das marcas e variedades (D13): Entregue um pequeno trecho narrativo rico em discurso direto e marcas regionais/populares. Os estudantes devem pintar de azul a fala do narrador e de amarelo as falas dos personagens. Devem circular a pontuação específica do discurso direto (dois-pontos, travessões ou aspas). Identificar palavras que revelam quem está falando (gírias, marcas regionais, expressões do cotidiano).

Fase B — Transformação de discurso (Direto → Indireto): Desafio do grupo: Reescrever a cena transformando o Discurso Direto em Discurso Indireto, eliminando as falas diretas e os travessões, e incorporando as falas à voz do narrador.

Fase C — O show de dublagem: Cada grupo escolhe dois integrantes para ler a cena no formato Direto (interpretando os personagens com o sotaque/variedade e a emoção do verbo de enunciação) e um integrante para ser o Narrador no formato Indireto.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Integrar com o objetivo de diferenciar discurso direto e indireto por meio de falas relacionadas à identidade e à diversidade, reconhecendo que diferentes formas de falar fazem parte da diversidade cultural e linguística brasileira.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Inicie uma conversa sobre as diferentes maneiras de falar presentes nas famílias e comunidades. Explique que nossa forma de falar pode revelar aspectos da região onde vivemos, da nossa história, cultura e dos grupos aos quais pertencemos. Apresente um pequeno trecho de uma narrativa com personagens negros, contendo discurso direto e indireto. Realize a leitura coletiva e peça aos estudantes que identifiquem quando o personagem fala diretamente e quando o narrador conta o que ele disse.

Retome o texto e destaque os verbos de enunciação, como *disse, contou, explicou, perguntou, respondeu* e *afirmou*. Converse sobre como esses verbos ajudam a compreender a intenção e a maneira como a fala foi apresentada.

Chame a atenção também para possíveis marcas da oralidade presentes nas falas dos personagens, discutindo que diferentes formas de falar devem ser compreendidas e respeitadas, evitando o preconceito linguístico.

Organize os estudantes em duplas. Entregue pequenas situações relacionadas à identidade, ancestralidade, cultura afro-brasileira e respeito às diferenças. As duplas deverão identificar os discursos presentes e transformar uma fala do discurso direto para o indireto, ou vice-versa, observando as alterações necessárias.

As duplas apresentam suas produções. Durante a socialização, discuta as diferentes escolhas de verbos de enunciação e as formas de falar utilizadas pelos personagens.

Finalize reforçando que a língua possui diferentes maneiras de expressão e que conhecer e respeitar essas diferenças também contribui para a valorização das identidades e para relações livres de preconceitos.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(**EF05LP05**) Identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.	Expressões no presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade (EF05LP05) propõe que os estudantes desenvolvam a capacidade de: reconhecer os verbos em diferentes tempos verbais do modo indicativo; identificar quando uma ação, fato ou acontecimento ocorre; compreender a relação entre os verbos e a noção de tempo; perceber como a mudança do tempo verbal altera o sentido da frase; utilizar adequadamente os tempos verbais em situações de leitura, escrita e oralidade.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Inicie uma conversa com os estudantes sobre atividades que fizeram anteriormente, o que estão fazendo no momento e o que pretendem fazer depois. Registre algumas respostas no quadro e destaque os verbos utilizados.

Explique que os verbos podem indicar ações ou acontecimentos situados em diferentes momentos: passado, presente e futuro.

Apresente um pequeno texto ou conjunto de frases com verbos empregados em diferentes tempos do modo indicativo.

Realize a leitura coletiva e peça aos estudantes que localizem os verbos. Em seguida, organize-os de acordo com o tempo que expressam: presente, passado ou futuro. Converse sobre as pistas presentes nas frases que ajudam a perceber quando cada ação acontece.

Organize os estudantes em duplas. Entregue um pequeno texto e solicite que identifiquem os verbos e indiquem se expressam uma ação no presente, passado ou futuro.

Depois, peça que escolham algumas frases e alterem o tempo verbal, observando as mudanças necessárias para manter o sentido e a organização da frase.

As duplas compartilham algumas das frases modificadas. Retome coletivamente as diferenças entre os três tempos verbais e destaque como a mudança do verbo modifica o momento em que a ação acontece.

Finalize construindo com a turma uma síntese simples: passado – o que já aconteceu; presente – o que acontece agora; futuro – o que ainda acontecerá.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.

Objeto de conhecimento: Armazenamento de dados.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Inicie uma conversa sobre como registramos e guardamos informações utilizando recursos digitais. Questione onde ficam guardados textos, fotos e outros arquivos produzidos em computadores, tablets ou celulares.

Explique, de maneira simples, que um arquivo pode ficar armazenado no próprio dispositivo ou em outro local acessado pela internet.

Apresente um pequeno texto sobre a rotina de uma criança, contendo acontecimentos do dia anterior, do dia atual e do dia seguinte.

Realize a leitura coletiva e peça aos estudantes que identifiquem os verbos e classifiquem as ações em passado, presente ou futuro.

Em seguida, explique que, ao digitarmos esse texto, ele se transforma em um dado digital que precisa ser armazenado.

Organize os estudantes em duplas e proponha a produção de três pequenas frases:

- algo que fizeram ontem;
- algo que fazem hoje;
- algo que farão amanhã.

Os estudantes deverão identificar os verbos e seus respectivos tempos.

Depois, utilizando computador ou tablet, quando disponível, poderão digitar suas produções e identificar onde o arquivo será armazenado: no próprio dispositivo (armazenamento local) ou em um serviço acessado pela internet (armazenamento remoto).

Caso não haja equipamentos disponíveis, a atividade pode ser realizada com cartões representando diferentes formas de armazenamento.

Socialize algumas produções e retome as duas aprendizagens da aula: os verbos indicam quando uma ação acontece e os dados digitais precisam ser armazenados em algum lugar.

Finalize diferenciando:

Armazenamento local: os dados ficam no próprio dispositivo ou em uma mídia conectada a ele.

Armazenamento remoto: os dados ficam armazenados em servidores que podem ser acessados por meio de uma rede, como nos serviços de armazenamento em nuvem.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER) Integrar com o objetivo de identificar verbos que expressam ações no passado, presente e futuro, relacionando-os à valorização da história e da cultura afro-brasileira e à construção de uma sociedade mais igualitária.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Inicie uma conversa sobre como acontecimentos podem ser organizados de acordo com o tempo em que ocorreram: passado, presente e futuro.

Apresente um pequeno texto sobre aspectos da cultura afro-brasileira, mostrando elementos que foram construídos ao longo da história, permanecem presentes na sociedade e podem continuar sendo valorizados pelas próximas gerações.

Realize a leitura coletiva do texto e peça aos estudantes que identifiquem os verbos.

Organize as palavras encontradas em três grupos: passado, presente e futuro. Discuta como os verbos ajudam a perceber em que momento cada acontecimento ocorre.

Aproveite para conversar sobre como conhecimentos, manifestações culturais, histórias e tradições de origem africana permanecem presentes na cultura brasileira.

Organize os estudantes em duplas ou pequenos grupos. Entregue cartões contendo pequenas informações relacionadas à cultura afro-brasileira.

Os grupos deverão identificar os verbos presentes e classificá-los de acordo com o tempo verbal. Depois, escolherão algumas frases e modificarão os verbos, passando uma ação do presente para o passado ou para o futuro, realizando os ajustes necessários.

Os grupos compartilham algumas das frases produzidas. Durante a socialização, retome as mudanças ocorridas nos verbos e o sentido produzido por elas.

Finalize construindo coletivamente três ideias:

Passado: conhecemos e valorizamos as histórias e contribuições daqueles que vieram antes de nós.

Presente: reconhecemos a diversidade e as contribuições afro-brasileiras em nossa sociedade.

Futuro: podemos contribuir para uma sociedade que respeite e valorize todas as pessoas.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITORES SAETO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(**EF05LP06**) Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.	Concordância nominal e verbal. Substantivos. Pronomes. Oração: sujeito e predicado. Verbos e advérbios.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05LP06 propõe que o estudante aprenda a fazer a concordância verbal adequada entre o sujeito da oração e o verbo, tanto na escrita quanto na oralidade.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Inicie a aula com a leitura de um pequeno texto, chamando a atenção dos estudantes para os sujeitos e os verbos presentes nas frases. Explore oralmente o que acontece quando o sujeito é alterado, levando a turma a perceber as mudanças necessárias na forma do verbo. Em seguida, organize os estudantes em duplas para realizar atividades de identificação, complementação e correção de frases, observando a concordância entre sujeito e verbo. Durante a socialização, retome as respostas e discuta as escolhas feitas pelos estudantes. Finalize reforçando que os verbos se modificam para concordar com quem realiza ou vivencia a ação expressa na oração.

Aprendizagem por estações: Organize a turma em pequenos grupos e distribua diferentes desafios em estações. Em uma estação, os estudantes identificam sujeitos e verbos em um pequeno texto; em outra, relacionam cartões com sujeitos às formas verbais correspondentes; e, na terceira, analisam e corrigem frases com problemas de concordância. Os grupos passam pelas estações, discutindo e registrando suas

respostas de forma colaborativa. Ao final, realize uma socialização para que expliquem as escolhas feitas, retomando a concordância entre sujeito e verbo.

Gamificação: Organize a turma em equipes e proponha o jogo “Desafio da concordância”. Apresente rodadas com frases em que os estudantes deverão identificar o sujeito, escolher a forma verbal adequada ou corrigir erros de concordância. A cada desafio resolvido, a equipe conquista pontos e avança no jogo. Inclua rodadas bônus em que os grupos criam frases com sujeitos sorteados e verbos indicados pelo professor. Ao final, faça a correção coletiva, incentivando as equipes a justificarem suas respostas e retomando a relação de concordância entre sujeito e verbo.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.

Objeto de Conhecimento: Sistema operacional

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize os estudantes em equipes e apresente cartões contendo sujeitos, verbos e elementos relacionados ao funcionamento do computador, como sistema operacional, programas, computador, teclado, impressora e arquivos.

Cada equipe deverá combinar os cartões para construir frases, realizando a concordância adequada entre o sujeito e o verbo. Ao mesmo tempo, as frases deverão apresentar informações coerentes sobre a função do sistema operacional.

Depois, proponha alguns desafios com frases que apresentem erros de concordância ou informações incorretas sobre o funcionamento do computador. As equipes deverão identificar o problema, fazer a correção e justificar sua resposta.

Finalize sistematizando as duas aprendizagens: na Língua Portuguesa, o verbo precisa concordar com o sujeito; na Computação, o sistema operacional é responsável por possibilitar a execução de programas e auxiliar no gerenciamento dos recursos de hardware do dispositivo.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Desenvolver a concordância verbal por meio da produção de frases a partir da leitura de imagens, reconhecendo a relação entre sujeito e verbo e, ao mesmo tempo, promovendo a valorização da diversidade, das identidades e das contribuições da população negra na sociedade.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente uma imagem que represente pessoas negras em diferentes contextos de participação social, cultural, profissional ou comunitária. Inicialmente, peça aos estudantes que observem a cena e comentem o que as pessoas estão fazendo.

Em seguida, registre algumas falas no quadro e explore a relação entre sujeito e verbo. Depois, em duplas, os estudantes produzem frases sobre a imagem utilizando diferentes sujeitos, fazendo as adequações necessárias nos verbos.

Para ampliar a reflexão, converse sobre como as pessoas negras estão representadas na imagem, valorizando sua diversidade, seus conhecimentos, suas profissões, culturas e diferentes formas de participação na sociedade.

Finalize com a socialização das frases, retomando a concordância entre sujeito e verbo e a importância de representações positivas e diversas da população negra.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(**EF05LP28**) Observar, em ciberpoemas e minicontos infantis em mídia digital, os recursos multissemióticos presentes nesses textos digitais.	Observação de minicontos infantis em mídia digital, os recursos multissemióticos presentes nesses textos digitais.	D5 – Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto etc.). *A correspondência é parcial: a EF05LP28 é mais ampla, pois contempla recursos próprios das*

			mídias digitais, como som, movimento, animação e interatividade, que não são explicitamente contemplados pelo D5.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05LP28 propõe que o estudante aprenda a ler e analisar textos literários produzidos em ambiente digital, especialmente ciberpoemas e minicontos infantis, percebendo que seus sentidos não são construídos apenas pelas palavras.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Apresente à turma um ciberpoema, utilizando computador, tablet, televisão ou projetor. Realize a leitura coletiva e peça aos estudantes que observem não apenas as palavras, mas também os recursos visuais, sonoros, movimentos, cores, imagens e formas de organização do texto.

SUGESTÃO:
Ciberpoema - Pôr do Sol
https://www.youtube.com/watch?v=P-JDbYsFdcE

Em pequenos grupos, os estudantes deverão identificar os recursos multissemióticos presentes e conversar sobre como cada um contribui para o sentido do texto. Depois, cada grupo escolhe um recurso e explica à turma o que mudaria na compreensão ou no efeito do texto caso esse elemento fosse retirado ou modificado.

Finalize retomando que, nos textos digitais, palavras, imagens, sons, cores, movimentos e outros recursos podem atuar juntos na construção de sentidos.

Divida a turma em equipes e apresente um ciberpoema ou miniconto infantil digital. Explique que cada equipe deverá cumprir uma sequência de missões para conquistar pontos.

As missões podem envolver: localizar recursos multissemióticos presentes no texto; descobrir qual efeito uma imagem, cor, som ou movimento produz; identificar o que mudaria se determinado recurso fosse retirado; e escolher qual recurso mais contribui para a construção do sentido, justificando a resposta.

A cada missão cumprida, a equipe recebe pontos ou avança em um painel de progresso. Inclua uma missão bônus, apresentando uma versão modificada do texto para que as equipes descubram rapidamente o que mudou e expliquem como a alteração interfere no sentido.

Ao final, faça a socialização das respostas e revele a pontuação das equipes, valorizando não apenas os acertos, mas também as justificativas apresentadas.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais.

Objeto de Conhecimento: Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente à turma um ciberpoema explorando coletivamente os recursos multissemióticos presentes, como palavras, imagens, movimentos, sons e interação.

SUGESTÃO:
Chá - Ana Gruszynski, Sérgio Capparelli, Autoria Corporativa (W2Haus)
https://www.youtube.com/watch?v=Wuv5dEOWINI

Depois, proponha uma situação-problema: “Encontramos esse ciberpoema na internet e queremos utilizá-lo em um trabalho da turma. Podemos simplesmente copiar e dizer que é nosso?”

Organize os estudantes em pequenos grupos para discutirem o que seria uma forma adequada de utilizar a obra. Oriente-os a localizar informações como título, autoria e fonte, refletindo sobre a importância de reconhecer quem produziu o conteúdo.

Na sequência, cada grupo pode produzir um pequeno cartão de identificação da obra, registrando título, autores, fonte consultada e os recursos multissemióticos que identificaram.

Finalize discutindo que estar disponível na internet não significa que uma obra não tenha autor ou possa ser apropriada livremente. Ao utilizar textos, imagens, vídeos, músicas ou outras produções digitais, é necessário reconhecer a autoria e observar as condições de uso.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Analisar como palavras, imagens, cores, sons, narração e movimentos contribuem para a construção de sentidos em uma obra digital, promovendo a reflexão sobre identidade, representatividade, autoestima e valorização da cultura e da população negra.

SUGESTÃO:
Emicida - Livro "Amoras" - Versão Animada
https://www.youtube.com/watch?v=Avt7s8XgDjs&t=59s

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes um miniconto com representatividade negra. Na primeira exibição, permita que assistam livremente, observando a história e sua mensagem.

Na segunda exibição, proponha um desafio: em pequenos grupos, os estudantes deverão observar como as palavras, imagens, cores, narração, sons e movimentos se combinam para construir os sentidos da obra. Cada grupo escolhe um desses recursos e explica como ele contribui para transmitir ideias relacionadas à identidade, representatividade, autoestima e valorização das pessoas negras.

Em seguida, cada grupo seleciona uma cena que considere significativa e produz um pequeno registro explicando o que a cena comunica e quais recursos multissemióticos ajudam a transmitir essa mensagem.

Finalize com a socialização das produções e uma conversa sobre como a literatura e as produções digitais podem contribuir para valorizar diferentes identidades, histórias e pertencimentos, relacionando a discussão aos princípios da ERER.

EIXO	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Oralidade	(**EF15LP11**) Reconhecer características da	Características da conversação espontânea.	Não possui descritor SAETO específico correspondente.

	conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.		*Articulação possível: D10.*

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF15LP11 propõe desenvolver a capacidade do estudante de participar adequadamente de situações de conversação presencial, compreendendo e respeitando as regras que organizam uma interação oral.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Organize os estudantes em dois grupos: um pequeno grupo forma um círculo no centro da sala e participa de uma conversa sobre um tema próximo à realidade da turma, enquanto os demais ficam ao redor como observadores.

Durante a conversa, os participantes deverão respeitar os turnos de fala, ouvir os colegas, utilizar formas de tratamento adequadas, fazer perguntas e responder considerando o que o outro disse.

Os estudantes que estão observando recebem alguns critérios para acompanhar a conversa: respeito ao momento de fala, escuta, adequação da linguagem e interação respeitosa. Depois de alguns minutos, os grupos trocam de posição, garantindo que todos participem.

Ao final, promova uma reflexão coletiva sobre quais atitudes favoreceram a conversa e quais poderiam ser melhoradas, construindo com a turma alguns combinados para uma boa comunicação.

Organize a turma em equipes e apresente diferentes situações de comunicação por meio de cartões, como conversar com um colega, pedir uma informação, entrevistar alguém ou participar de uma reunião.

A cada rodada, uma equipe sorteia uma situação e dois integrantes realizam uma breve conversação. Durante o diálogo, deverão cumprir algumas missões: respeitar o turno de fala, ouvir sem interromper, utilizar uma forma de tratamento adequada e responder de maneira coerente ao interlocutor.

As demais equipes observam e identificam quais missões foram cumpridas. Cada atitude adequada rende pontos ou insígnias, como “Boa Escuta”, “Respeitou a Vez”, “Tratamento Adequado” e “Resposta Coerente”.

Ao final, faça uma conversa coletiva sobre as estratégias que contribuíram para uma comunicação respeitosa e eficiente, reforçando que saber conversar envolve tanto saber falar quanto saber ouvir e considerar o outro.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.

Objeto de Conhecimento: Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes duas informações retiradas ou adaptadas de páginas da internet: uma proveniente de fonte confiável e outra com sinais de pouca confiabilidade.

Organize a turma em pequenos grupos para investigar as informações, observando pistas como autoria, instituição responsável, data de publicação, fonte citada e endereço do site. Cada grupo deverá decidir qual informação considera mais confiável e preparar argumentos para justificar sua escolha.

Em seguida, realize uma roda de conversa investigativa, na qual os grupos apresentam suas conclusões. Durante a discussão, os estudantes deverão respeitar os turnos de fala, ouvir os colegas, utilizar formas de tratamento adequadas e responder às opiniões apresentadas, colocando em prática a EF15LP11.

Finalize construindo coletivamente um pequeno “Guia da turma para confiar em uma informação”, reunindo os principais critérios identificados pelos estudantes.

Dessa forma, a EF05CO08 fornece o conteúdo da investigação — avaliar a confiabilidade das informações na internet — enquanto a EF15LP11 é desenvolvida na maneira como os estudantes conversam, escutam, argumentam e interagem durante a atividade.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Desenvolver a conversação espontânea, a escuta e o respeito aos turnos de fala por meio de situações lúdicas que promovam a valorização da diversidade étnico-racial, o respeito às diferenças e o diálogo diante de situações de preconceito.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize os estudantes em pequenos grupos e entregue um tabuleiro em formato de trilha. Ao lançar o dado e avançar pelas casas, o estudante encontra diferentes desafios relacionados à diversidade étnico-racial, identidade, respeito às diferenças, valorização das culturas afro-brasileira e indígena e enfrentamento de atitudes preconceituosas.

As casas podem apresentar comandos como “Converse”, “O que você faria?”, “Escute e responda”, “Complete o diálogo” e “Resolva a situação”. Ao cumprir o desafio, o estudante precisa conversar com os colegas respeitando o turno de fala, ouvindo atentamente e utilizando uma linguagem adequada à situação.

O grupo conquista pontos ou avança quando consegue cumprir tanto o desafio relacionado à ERER quanto as regras da boa conversação. Se interromper um colega ou não respeitar o turno de fala, por exemplo, deverá aguardar a próxima rodada.

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: ARTES - 5º ANO – 4º BIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Artes visuais	(**EF15AR05**) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. **(EF15AR06**) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais. **(EF15AR07**) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).	**Processos de criação** Experimentação coletiva e colaborativa em diferentes espaços; sala de aula, pátio da escola, muros, praças, parques, e outros, na criação de desenho, pintura ou colagem, da temática abordada. Produção em vídeo e fotografia explorando diferentes espaços, formas, cores e volumes, na escola e comunidade. Exposição e debate a partir de trabalhos realizados. **Sistemas da linguagem** Releitura de trabalhos de artistas locais ou regionais.
O QUE A HABILIDADE PROPÕE?		

- A habilidade EF15AR05, do componente de Arte, propõe que o estudante vivencie o processo de criação artística, não apenas observe ou conheça obras prontas.
- A habilidade EF15AR06, propõe que o estudante aprenda a falar, ouvir e refletir sobre as produções artísticas, tanto as próprias quanto as realizadas pelos colegas.
- A habilidade EF15AR07 propõe que o estudante conheça e reconheça quem participa do universo das artes visuais e quais espaços estão relacionados à produção, organização, preservação e exposição das obras de arte.

Articulação com a habilidade: EF15LP11

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Proponha a criação de um painel artístico coletivo. Cada estudante produz individualmente uma parte da obra, utilizando desenho, pintura, colagem ou diferentes materiais. Em seguida, a turma organiza coletivamente as produções, decidindo como serão combinadas para formar uma única composição. Ao final, o painel é instalado em um espaço da escola, como corredor, pátio ou entrada, permitindo que os estudantes experimentem a criação individual, coletiva e colaborativa, além de ocupar artisticamente diferentes espaços escolares.

Organize uma pequena exposição com as produções artísticas dos estudantes. A turma circula pela galeria, observa as obras dos colegas e escolhe uma produção para comentar. Em seguida, realize uma roda de conversa em que os estudantes compartilham o que perceberam, sentiram ou imaginaram ao observar as obras, enquanto os autores explicam suas intenções e escolhas. Finalize destacando que uma mesma criação pode despertar diferentes interpretações, sentimentos e significados, valorizando os sentidos plurais presentes na Arte.

Apresente imagens de museus, galerias, exposições, artistas, artesãos e curadores e converse com a turma sobre a função de cada um no universo das artes visuais. Em seguida, distribua cartões com imagens, nomes e funções para que, em pequenos grupos, os estudantes façam as associações corretas. Finalize com a organização de uma minigaleria na sala, na qual os estudantes assumem diferentes papéis, como artistas, curadores e visitantes, compreendendo na prática a função de cada participante e espaço no sistema das artes visuais.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.

Objeto de Conhecimento: Uso de tecnologias computacionais

EF15AR07 (Arte)– Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores **etc.).**

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente imagens que mostrem artistas, artesãos, museus e galerias em diferentes épocas, destacando ferramentas e formas de trabalho antes e depois da presença das tecnologias digitais.

Em grupos, os estudantes escolhem uma dessas categorias e comparam como esse trabalho era realizado no passado e como pode ser realizado atualmente com o auxílio da tecnologia. Depois, produzem um pequeno cartaz ou registro visual com o título “Antes e agora”, apresentando as principais mudanças identificadas.

Finalize com a socialização das produções, discutindo como recursos como computadores, câmeras digitais, tablets, redes digitais e exposições virtuais modificaram a maneira de criar, divulgar, preservar e apreciar a arte, sem eliminar a importância das práticas e técnicas tradicionais.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): valorização da identidade, da ancestralidade, das culturas afro-brasileiras e das contribuições da população negra para a formação cultural brasileira.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes imagens de diferentes produções artísticas e manifestações visuais afro-brasileiras, observando formas, cores, símbolos, padrões e materiais. Converse brevemente sobre a importância de conhecer essas produções sem reduzir a diversidade das culturas africanas e afro-brasileiras a um único padrão.

Em seguida, entregue a cada estudante uma tira de papel. Nela, deverá criar uma composição visual inspirada nas referências observadas, acrescentando elementos que também representem sua história, família, comunidade ou pertencimento.

Depois, as tiras individuais serão entrelaçadas pela turma para formar uma grande trama artística coletiva. Durante a montagem, os estudantes deverão decidir juntos como organizar e combinar as produções.

A obra final pode ocupar um espaço diferente da sala, como corredor, entrada, biblioteca ou pátio, acompanhada de um título escolhido coletivamente.

A proposta contempla a EF15AR05 porque passa pela criação individual, coletiva e colaborativa e pela ocupação artística de diferentes espaços da escola. A ERER está integrada ao processo ao promover o contato e a valorização de referências culturais e artísticas afro-brasileiras, relacionando-as também às histórias e identidades dos próprios estudantes.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO 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. (**EF15AR12**) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.	**Processos de criação** Criação, improvisação e composição de coreografias a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, cordas, balões, elementos da natureza, e outros), ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e no cotidiano.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?

- A habilidade EF15AR11, propõe que o estudante experimente, crie e improvise movimentos corporais, individualmente e em interação com os colegas, utilizando elementos próprios da linguagem da dança.

Articulação com EF05MA14.

- A habilidade EF15AR12, propõe que os estudantes conversem, reflitam e compartilhem suas experiências com a dança, aprendendo a respeitar diferentes formas de expressão corporal e cultural.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Organize os estudantes em pequenos grupos e apresente diferentes comandos relacionados aos elementos da dança, como rápido/lento, alto/baixo, forte/suave, para frente/para trás e movimentos amplos/curtos. A cada comando, os estudantes deverão experimentar e improvisar movimentos livremente.

Em seguida, cada grupo seleciona alguns dos movimentos experimentados e cria uma pequena sequência de dança, combinando diferentes ritmos, direções, níveis e intensidades. Ao final, os grupos apresentam suas criações para a turma, valorizando a criatividade e as diferentes possibilidades de expressão corporal.

Apresente à turma pequenos vídeos de diferentes manifestações de dança e convide os estudantes a experimentar alguns movimentos livremente. Após a vivência, organize uma roda de conversa para que compartilhem o que sentiram, quais movimentos chamaram mais atenção, quais foram mais fáceis ou desafiadores e o que perceberam nas formas de dançar dos colegas. Durante o diálogo, incentive o uso de palavras relacionadas à dança, como ritmo, movimento, espaço, velocidade e expressão, reforçando o respeito às diferentes formas de expressão corporal e cultural, sem julgamentos ou preconceitos.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

Objeto de Conhecimento: Uso de tecnologias computacionais

Artes: EF15AR11 - Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando os elementos constitutivos do movimento.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize os estudantes em pequenos grupos e proponha o desafio de criar uma pequena sequência de movimentos dançados. Antes da criação, apresente diferentes recursos tecnológicos disponíveis, como celular, tablet, computador, caixa de som, câmera e aplicativos de reprodução de áudio ou vídeo.

Cada grupo deverá identificar qual tecnologia pode ajudá-lo a resolver uma necessidade durante a criação, como reproduzir a música, controlar o tempo, registrar os movimentos para analisá-los ou pesquisar referências de movimentos.

Após escolherem os recursos mais adequados, os grupos criam, experimentam e aprimoram suas sequências de dança. Ao final, apresentam a produção e explicam qual tecnologia escolheram, para que a utilizaram e por que ela foi adequada à necessidade do grupo.

Assim, a tecnologia não aparece apenas como recurso da aula: o estudante precisa analisar uma necessidade e decidir qual tecnologia é mais adequada para solucioná-la, contemplando efetivamente a EF05CO11.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): conhecer e valorizar manifestações de dança de matrizes africanas e afro-brasileiras, reconhecendo-as como expressões culturais, históricas e identitárias e problematizando preconceitos relacionados a essas manifestações.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente à turma diferentes manifestações de dança de matrizes africanas e afro-brasileiras, como jongo, samba de roda e maracatu, contextualizando brevemente suas origens e significados culturais.

Em seguida, escolha pequenos movimentos ou características de uma dessas manifestações para que os estudantes possam experimentá-los corporalmente, sem a preocupação de reproduzir uma coreografia completa.

Depois da vivência, organize uma roda de conversa. Cada estudante poderá escolher uma palavra para expressar sua experiência: ritmo, movimento, coletividade, resistência, ancestralidade, identidade, respeito, entre outras. As palavras são registradas no quadro e utilizadas para construir coletivamente um “Vocabulário da dança e da diversidade”.

Durante a conversa, problematize possíveis estereótipos ou comentários preconceituosos e destaque que essas manifestações fazem parte da história e da cultura brasileira.

Assim, a EF15AR12 é desenvolvida principalmente pela experiência seguida de diálogo, reflexão e construção de repertório, enquanto a ERER possibilita reconhecer e valorizar as contribuições culturais da população negra e combater preconceitos.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO 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.	**Processos de criação** Criação, improvisação e composição de coreografias a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, cordas, balões, elementos da natureza, e outros), ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e o no cotidiano.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF15AR17, propõe que o estudante experimente e crie diferentes possibilidades sonoras, utilizando a voz, o próprio corpo, objetos e instrumentos musicais, de forma individual e em colaboração com os colegas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem baseada em desafios: Organize os estudantes em pequenos grupos e entregue a cada um uma história curta ou trecho de uma narrativa. Lance o desafio: “Como podemos contar essa história utilizando também os sons?”

Cada grupo deverá explorar diferentes possibilidades sonoras utilizando voz, palmas, estalos, batidas dos pés, objetos disponíveis na sala e instrumentos musicais, quando houver. Os estudantes decidem quais sons representarão personagens, acontecimentos, ambientes e emoções e organizam uma pequena composição sonora para acompanhar a narrativa.

Após um período de experimentação e ensaio, os grupos apresentam suas histórias sonorizadas para a turma. Ao final, converse sobre as escolhas realizadas e sobre como os diferentes sons contribuíram para tornar cada narrativa mais expressiva.

Nessa proposta, os estudantes assumem papel ativo ao investigar, experimentar, tomar decisões, criar e apresentar coletivamente, enquanto o professor atua como mediador do processo.

Organize os estudantes em círculo e inicie uma exploração de sons produzidos com o corpo, como palmas, estalos, batidas dos pés e diferentes sons com a voz. Em seguida, disponibilize objetos do cotidiano, como garrafas, potes, caixas, papéis e latas, para que experimentem diferentes possibilidades sonoras.

Divida a turma em pequenos grupos e proponha que cada grupo crie uma pequena sequência sonora, combinando sons corporais, vocais e de objetos. Os estudantes deverão experimentar diferentes ritmos, intensidades e combinações até chegarem a uma composição coletiva.

Depois, cada grupo apresenta sua criação para a turma. Para finalizar, reúna todos em uma “orquestra da turma”, combinando as sequências criadas pelos grupos em uma única apresentação.

A atividade permite que os estudantes experimentem, improvisem e componham sons de maneira prática, coletiva e colaborativa, contemplando diretamente a EF15AR17.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Listas e grafos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA:

Apresente uma história curta e divida a turma em grupos. Cada grupo recebe uma parte da narrativa e deverá escolher sons para representar elementos da história, como personagens, ações, lugares ou acontecimentos.

Em vez de simplesmente ensaiar, os estudantes criam uma lista de sons na ordem em que eles deverão aparecer durante a história. Essa lista funcionará como um "roteiro sonoro".

Depois, troque os roteiros entre os grupos. Um grupo deverá executar a sonorização criada pelo outro seguindo somente a lista recebida. Se perceberem que a sequência não funciona ou não está clara, poderão inserir, retirar, substituir ou mudar a posição dos itens.

No final, a história é narrada enquanto os grupos realizam a sonorização seguindo o roteiro organizado.

Aqui, a integração fica mais evidente: em Arte (EF15AR17), os estudantes realizam a sonorização de uma história; em Computação (EF05CO01), utilizam uma lista ordenada para representar, organizar e manipular uma sequência de elementos. E a proposta fica diferente da "Orquestra de sons", porque há um problema a resolver: criar um roteiro que outro grupo consiga interpretar e executar.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): experimentar diferentes possibilidades sonoras a partir de histórias, narrativas e referências culturais afro-brasileiras, reconhecendo a música, a oralidade e os ritmos como formas de expressão, memória e identidade.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente à turma uma história ou conto de autoria negra, preferencialmente relacionado à identidade, ancestralidade ou cultura afro-brasileira. Faça inicialmente a leitura da narrativa.

Depois, distribua diferentes trechos da história entre pequenos grupos. Cada grupo deverá descobrir como transformar seu trecho em uma experiência sonora, utilizando somente os recursos disponíveis: voz, palmas, estalos, batidas dos pés, objetos da sala ou instrumentos musicais, quando houver.

Os estudantes criam sons para representar personagens, acontecimentos, ambientes, sentimentos ou momentos marcantes da narrativa. Não é necessário reproduzir ritmos específicos de matriz africana; o objetivo é experimentar e criar a partir da narrativa trabalhada.

Na sequência, faça novamente a leitura da história. Desta vez, os grupos entram nos momentos correspondentes, realizando suas composições sonoras e formando uma narrativa sonorizada coletiva.

Ao final, converse sobre o que a história apresentou acerca da identidade, cultura, memória ou experiência da população negra e como os sons ajudaram a comunicar essas ideias.

Dessa maneira, a ERER está presente no conteúdo e nas referências culturais da narrativa, enquanto a EF15AR17 é desenvolvida efetivamente pela improvisação, composição e sonorização da história.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Teatro	(**EF15AR21**) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva. (**EF15AR22**) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	**Processos de criação** Criação de histórias a partir de narrativas e textos infantis (histórias em quadrinhos, filmes, desenhos animados e outros). Teatro de sombra.
O QUE A HABILIDADE PROPÕE?		

- A EF15AR21 propõe que o estudante utilize o faz de conta, a imaginação e a representação para criar e encenar situações. O estudante é levado a transformar objetos e situações do cotidiano, assumir diferentes papéis e experimentar colocar-se no lugar de outra pessoa ou personagem.
- A EF15AR22 concentra-se mais na construção do personagem teatral. Ela propõe que o estudante experimente diferentes maneiras de utilizar corpo, movimento, gestos e voz para criar personagens.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Disponibilize objetos simples do cotidiano, como caixas, tecidos, garrafas, jornais, cordas ou outros materiais disponíveis. Organize os estudantes em pequenos grupos e peça que cada grupo escolha ou sorteie um objeto.

O desafio será transformar simbolicamente esse objeto em algo diferente de sua função original e criar uma pequena situação teatral a partir dele. Os estudantes deverão definir personagens, imaginar um acontecimento e representar diferentes papéis, utilizando o faz de conta.

Após um breve tempo para criação, cada grupo apresenta sua cena para a turma. Ao final, converse sobre como os objetos foram ressignificados, quais papéis foram assumidos e como foi representar uma situação ou personagem diferente de si.

A proposta trabalha diretamente a imaginação, o faz de conta, a ressignificação de objetos, a criação de situações cênicas e a experiência de colocar-se no lugar do outro, elementos centrais da EF15AR21.

Organize os estudantes em pequenos grupos e distribua cartões com diferentes características, emoções, profissões ou situações. Cada estudante deverá criar um personagem, experimentando diferentes formas de andar, gesticular, posicionar o corpo, falar e utilizar expressões faciais.

Depois, os personagens interagem em uma pequena improvisação criada pelo grupo. Durante as apresentações, os colegas observam quais recursos de voz e movimento foram utilizados para caracterizar cada personagem.

Ao final, promova uma conversa sobre as representações criadas, questionando se alguma delas reproduziu estereótipos ou ideias preconcebidas e discutindo outras possibilidades de representar o mesmo personagem.

Assim, os estudantes experimentam corpo, voz, movimento e expressão na criação teatral, ao mesmo tempo que desenvolvem um olhar crítico sobre os estereótipos, contemplando a EF15AR22.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Listas e grafos.

Arte: EF15AR21

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Crie no chão da sala ou do pátio uma grande rede de caminhos usando fita adesiva, barbante ou giz. Os pontos de encontro da rede representam diferentes situações ou lugares imaginários, como praça, escola, floresta, casa, feira ou outros definidos pela turma.

Os estudantes assumem personagens e se movimentam livremente pela rede. Ao chegarem a um ponto, precisam improvisar uma ação relacionada ao lugar; quando dois personagens chegam ao mesmo ponto ou percorrem caminhos que se conectam, devem criar uma interação entre eles.

Depois da vivência, apresente a ideia de que aquela rede pode ser representada como um grafo: os pontos percorridos são os vértices e os caminhos são as arestas. A turma representa no quadro o percurso realizado e experimenta modificá-lo, acrescentando ou retirando caminhos e observando como isso cria novas possibilidades para as cenas.

Assim, o grafo deixa de ser apenas um desenho no papel e se transforma em um espaço físico que os próprios estudantes percorrem, enquanto criam personagens e situações por meio da improvisação teatral.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): criar e representar personagens negros em diferentes contextos sociais, culturais e profissionais, experimentando movimentos, gestos e vozes e refletindo criticamente sobre estereótipos presentes nas representações da população negra.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Prepare cartões com diferentes personagens, profissões, características e situações, incluindo cientista, professora, artista, médica, escritora, atleta, engenheiro, agricultora, pesquisador, músico, liderança comunitária, estudante, entre outros.

Os estudantes sorteiam um cartão e criam um personagem, definindo como ele se movimenta, fala, reage e se relaciona com outras pessoas. Alguns objetos simples disponíveis na sala podem ser ressignificados para compor a cena: uma régua pode virar microfone; uma caixa, equipamento científico; um tecido, parte do cenário.

Em pequenos grupos, os personagens são reunidos para improvisar uma situação teatral curta. O desafio é construir a cena evitando representações preconceituosas ou caricatas.

Após as encenações, conduza uma reflexão: “Por que imaginamos determinado personagem dessa maneira?” “Uma pessoa negra costuma aparecer nesse papel nos filmes, livros e desenhos que conhecemos?” “Alguma representação apresentou um estereótipo?” “Como poderíamos representá-la de outra maneira?”

A EF15AR21 aparece no faz de conta, na ressignificação dos objetos, na criação das situações e na experiência de assumir diferentes papéis. A EF15AR22 é desenvolvida pela criação dos personagens por meio da voz e do movimento e, principalmente, pela discussão dos estereótipos. Já a ERER conduz a reflexão sobre representação, diversidade e protagonismo da população negra, evitando limitar personagens negros a papéis historicamente estereotipados.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO

Artes Integradas	(**EF15AR26**) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.) nos processos de criação artística.	**Arte e tecnologia** Experimentar e reconhecer na criação artística modos de construção e solução estética de diferentes recursos digitais. Improvisação na criação de animação, fotografia e vídeo, das temáticas abordadas.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF15AR26 propõe que o estudante experimente e utilize diferentes tecnologias e recursos digitais como ferramentas para criar, transformar e produzir arte.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Leve os estudantes para diferentes espaços da escola e, utilizando tablets ou celulares disponíveis, proponha que fotografem elementos que normalmente passam despercebidos, como formas, texturas, sombras, reflexos, linhas e detalhes de objetos.

De volta à sala, cada grupo seleciona algumas fotografias e utiliza um recurso simples de edição para recortar, ampliar, reorganizar, acrescentar elementos ou combinar as imagens, transformando os registros originais em uma nova composição artística digital.

Ao final, organize uma exposição digital, projetando as produções para a turma. Os estudantes apresentam suas criações e comentam como utilizaram a fotografia e a edição para transformar elementos comuns da escola em arte.

Aqui, a tecnologia participa efetivamente do processo de criação artística, contemplando a EF15AR26, e a dinâmica é diferente das propostas anteriores porque parte da exploração fotográfica do espaço escolar e da transformação digital do olhar sobre esse espaço.

Utilizando apenas um computador e um projetor, com uma produção coletiva: Projete no quadro uma imagem, desenho ou fotografia e apresente aos estudantes um recurso simples de edição disponível no computador. A turma será responsável por transformar coletivamente essa imagem.

Por rodadas, os estudantes sugerem ou realizam diferentes intervenções: recortar, inserir formas, acrescentar desenhos, modificar tamanhos, incluir textos, duplicar elementos ou reorganizar a composição. A cada alteração, converse brevemente sobre como a escolha modificou a produção artística.

Ao final, compare a imagem inicial com a criação final e peça que a turma dê um título à obra digital coletiva.

Assim, mesmo sem um dispositivo para cada estudante, eles participam das decisões e do processo de criação utilizando tecnologia digital, que é o foco da EF15AR26.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores ’verdadeiro’ e ’falso’.

Objeto de Conhecimento: Lógica computacional.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes algumas regras lógicas que determinarão como uma produção artística deverá ser criada. Cada regra funciona como uma condição para inserir ou modificar elementos da obra.

Por exemplo, podem ser utilizados comandos do tipo: “Se houver círculo E quadrado, acrescente uma linha”; “Se houver círculo OU triângulo, insira uma forma maior”; “Se NÃO houver quadrado, acrescente um novo elemento”.

Os estudantes analisam cada condição, decidem se ela é verdadeira ou falsa e realizam a intervenção correspondente na produção.

A criação pode ser feita utilizando um computador disponível na escola, com os estudantes participando em rodízio, ou outro recurso digital acessível. Cada grupo pode receber condições diferentes, fazendo com que as produções finais também sejam distintas.

Ao final, compare as obras e retome com a turma as três ideias utilizadas: E (conjunção), OU (disjunção) e NÃO (negação), discutindo como as regras lógicas influenciaram as decisões artísticas.

Assim, a lógica não aparece como um exercício separado: ela se transforma em uma regra do próprio processo criativo, enquanto a tecnologia digital é utilizada para produzir e modificar a obra artística.

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA - 5º ANO – 4º BIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Ginásticas	(**EF35EF07**) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos, lançamentos acrobacias, com, em e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano. (**EF35EF08**) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral,	Ginástica geral. Coreografias coletivas: elementos básicos de apresentações coletivas (formação, ritmo, harmonia, sincronia, direção, trajetória, planos, dentre outros).

	reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.	

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?

- A habilidade EF35EF07 propõe que os estudantes vivenciem diferentes movimentos da ginástica e aprendam a combiná-los em produções coletivas. Envolve, por exemplo, equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos e lançamentos, utilizando ou não materiais.
- A habilidade EF35EF08 está relacionada à capacidade de o estudante pensar em estratégias para realizar os movimentos e participar das apresentações de forma segura, compreendendo que cada corpo possui possibilidades e limites diferentes.

Articulação com EF05MA14 e EF05MA15.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize no pátio, quadra ou sala com espaço livre alguns pontos com desafios de movimentos: equilíbrio, salto, giro, caminhada em diferentes direções, rolamento e movimentos com objetos, utilizando materiais simples disponíveis, como cordas, bambolês, bolas, cones ou até marcações feitas no chão.

Primeiro, os estudantes percorrem livremente os desafios, experimentando diferentes maneiras de realizar cada movimento, sempre respeitando seus limites.

Depois, forme pequenos grupos e proponha o desafio: cada grupo deverá escolher de três a cinco movimentos experimentados e combiná-los em uma pequena sequência coletiva, podendo adaptar os movimentos às possibilidades dos integrantes.

Antes da execução final, o grupo deverá pensar: Qual a melhor ordem dos movimentos? Todos conseguem realizá-los? Precisamos adaptar algum? Como evitar acidentes? Como podemos ajudar um colega que tenha dificuldade?

Após os ajustes, cada grupo realiza sua sequência para a turma.

A EF35EF07 é desenvolvida na experimentação, combinação dos elementos da ginástica e criação da sequência coletiva. A EF35EF08 aparece quando os estudantes precisam planejar, solucionar dificuldades, adaptar os movimentos, reconhecer os limites corporais e tomar decisões relacionadas à segurança.

O importante é não avaliar quem faz o movimento “melhor”, mas a capacidade de experimentar, criar, cooperar, encontrar soluções e realizar a prática com segurança.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Algoritmos com seleção condicional

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize os estudantes em trios. Em cada trio, haverá inicialmente três funções: programador, executor e observador de segurança.

O programador deverá criar um pequeno algoritmo de movimentos, registrando-o com palavras, desenhos ou símbolos. O algoritmo precisa apresentar os três elementos da EF05CO04: sequência, repetição e condição.

Por exemplo: iniciar em pé → caminhar três passos → realizar um giro → repetir duas vezes um movimento de equilíbrio → se houver espaço livre, realizar um salto; se não houver, fazer uma extensão dos braços → finalizar em posição de equilíbrio.

O executor recebe o algoritmo e tenta realizá-lo exatamente conforme foi programado, sem receber explicações adicionais. O observador acompanha e verifica duas questões: se os comandos estão claros e se podem ser realizados com segurança, considerando o espaço e os limites do colega.

Se aparecer um problema — comando confuso, sequência impossível, repetição inadequada ou movimento inseguro — o trio precisa “depurar” o algoritmo, identificando o erro e modificando os comandos. Depois, executa novamente para verificar se o problema foi resolvido.

As funções são trocadas para que todos tenham oportunidade de criar, executar e analisar.

A integração fica especialmente interessante porque o algoritmo não é apenas escrito no papel: o próprio corpo executa o programa. A EF05CO04 aparece na criação, simulação e correção dos algoritmos com sequência, repetição e seleção condicional; a EF35EF08, no planejamento das ações corporais, na resolução dos desafios encontrados, na adaptação dos movimentos e na preocupação com limites corporais e segurança.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): integrada pela aproximação com manifestações culturais afro-brasileiras e, principalmente, pela reflexão corporal sobre identidade, ancestralidade, pertencimento e valorização das contribuições da população negra.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente brevemente às estudantes imagens, músicas ou pequenos trechos de manifestações culturais afro-brasileiras que envolvam expressão corporal, como jongo, samba de roda e maracatu, explicando seus contextos culturais e evitando tratá-las apenas como movimentos a serem copiados.

Depois, proponha uma exploração corporal. Ao som de músicas relacionadas às manifestações apresentadas, os estudantes experimentam diferentes elementos da ginástica geral — equilíbrios, giros, saltos, deslocamentos, balanceios e movimentos em diferentes níveis e direções.

Em seguida, organize pequenos grupos e sorteie ou apresente palavras relacionadas à ERER, como ancestralidade, resistência, identidade, coletividade, respeito e pertencimento. Cada grupo escolhe uma palavra e cria uma pequena sequência de movimentos da ginástica para representá-la corporalmente.

O desafio é combinar pelo menos três elementos diferentes da ginástica e pensar como os movimentos podem comunicar a ideia escolhida. As produções são apresentadas, e a turma tenta identificar qual conceito cada grupo buscou representar.

A EF35EF07 é desenvolvida pela experimentação, combinação de movimentos e criação coletiva.

É importante apresentar o contexto das manifestações utilizadas para que a atividade não reduza culturas afro-brasileiras apenas a música, dança ou movimentos corporais.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Lutas	(**EF35EF13**) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes nas lutas de matriz indígena e africana, com ênfase ao contexto tocantinense. (**EF35EF14**) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança. (**EF35EF15**) Identificar as características das lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.	Lutas de matriz indígena e africana, com ênfase ao contexto tocantinense. Ex: Capoeira, Idjassú, dentre outras.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? As três habilidades trabalham as lutas de matriz indígena e africana, mas avançam em aspectos diferentes: primeiro a vivência, depois as estratégias e, por fim, a compreensão crítica das características dessas práticas.

- A EF35EF13, propõe que os estudantes tenham contato prático com diferentes lutas de matriz indígena e africana, com atenção especial às manifestações relacionadas ao contexto tocantinense.
- Com a EF35EF14, o estudante avança da simples experimentação para compreender que as lutas possuem estratégias, regras e objetivos. Ele deve aprender a observar o movimento do oponente, pensar em maneiras de atacar, defender, esquivar ou alcançar determinado

objetivo, dependendo da prática realizada. Ao mesmo tempo, precisa reconhecer o colega como oponente, e não inimigo, respeitando regras, limites corporais e procedimentos de segurança.

- A EF35EF15, possui um caráter mais conceitual e reflexivo. Propõe que os estudantes identifiquem elementos característicos das lutas e consigam diferenciá-las de uma briga e de outras práticas corporais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Inicie apresentando brevemente uma luta de matriz africana, como a capoeira, e uma prática de luta indígena, como o Huka-huka, utilizando imagens ou uma explicação breve sobre suas origens, povos envolvidos e importância cultural. Faça também a aproximação com a diversidade indígena e afro-brasileira presente no Tocantins, sem apresentar essas culturas como se fossem únicas ou homogêneas.

Depois, organize uma vivência prática no pátio ou quadra. Em duplas, os estudantes experimentam movimentos adaptados e seguros, como deslocamentos, esquivas, movimentos de aproximação e afastamento e desafios de equilíbrio, sem golpes ou contato corporal perigoso.

Na segunda parte, proponha o “Desafio do espelho ancestral”: frente a frente, um estudante realiza lentamente uma sequência de movimentos inspirados nas práticas vivenciadas e o colega procura acompanhá-los como um espelho. Depois, trocam as funções e, por fim, a dupla cria uma nova sequência combinando os movimentos experimentados.

Finalize com uma conversa curta sobre o que descobriram e destaque que essas práticas corporais carregam histórias, conhecimentos, identidades, resistência e tradições de diferentes povos, contribuindo para a formação cultural brasileira.

Assim, a EF35EF13 é contemplada pela experimentação, fruição e recriação das lutas, enquanto a ERER amplia a atividade para o reconhecimento e a valorização dos conhecimentos e das contribuições históricas e culturais dos povos indígenas e da população negra.

Apresente brevemente a capoeira como manifestação afro-brasileira, contextualizando sua relação com a história, a cultura, a resistência e os saberes da população negra. Destaque que, além dos movimentos corporais, sua prática envolve observação, estratégia, respeito e interação com o outro.

No pátio ou quadra, forme duplas e marque no chão um pequeno espaço para cada uma. Coloque um objeto leve no centro — pode ser uma fita, lenço ou cone pequeno.

O desafio será conseguir tocar ou pegar o objeto antes do colega, utilizando apenas deslocamentos, mudanças de direção, aproximações, recuos e movimentos de esquiva. Não será permitido empurrar, agarrar ou atingir o colega.

Antes de cada rodada, os estudantes terão alguns segundos para pensar em uma estratégia. Após a rodada, pergunte: “Sua estratégia funcionou? O que você percebeu no movimento do colega? O que faria diferente?” Em seguida, realizam uma nova tentativa modificando a estratégia.

Ao longo da atividade, troque as duplas para que os estudantes percebam que uma mesma estratégia pode funcionar com um oponente e precisar ser modificada diante de outro.

Finalize retomando três princípios: estratégia, respeito e segurança. Relacione-os aos conhecimentos presentes nas práticas corporais de matriz africana, reforçando que conhecer essas manifestações significa também reconhecer e valorizar saberes, histórias e contribuições da população negra, combatendo visões preconceituosas sobre essas práticas.

Dessa forma, a EF35EF14 aparece principalmente no planejamento, teste e mudança de estratégias, enquanto a ERER está presente na contextualização e valorização dos conhecimentos e práticas corporais de matriz africana.

Apresente aos estudantes diferentes situações, imagens ou pequenas descrições envolvendo capoeira, lutas de matriz indígena, dança, esportes, brincadeiras e situações fictícias de conflito/briga.

Em grupos, os estudantes recebem três identificações: LUTA – BRIGA – OUTRA PRÁTICA CORPORAL. Para cada situação apresentada, deverão escolher uma classificação e, principalmente, justificar a decisão.

Construa no quadro, a partir das respostas da turma, um quadro comparativo. Os próprios estudantes deverão identificar características como: existência de regras, objetivo definido, técnicas e estratégias, respeito ao oponente, organização e segurança.

Na integração com a ERER, dê destaque às lutas de matrizes africanas e indígenas, como a capoeira e diferentes práticas corporais dos povos indígenas, contextualizando-as como conhecimentos culturais e históricos. Problematize também a ideia preconceituosa de associar determinadas manifestações culturais à violência.

Para finalizar, proponha a construção coletiva da frase:

"*Luta não é briga porque...*"

Cada estudante acrescenta uma característica aprendida, formando um registro coletivo da turma.

Assim, a EF35EF15 é desenvolvida pela identificação, comparação, classificação e diferenciação das práticas, enquanto a ERER contribui para reconhecer as lutas de matrizes africanas e indígenas como manifestações culturais e conhecimentos historicamente construídos, enfrentando estereótipos e preconceitos.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

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

Objeto de Conhecimento: Arquitetura de computadores.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Prepare no chão ou em uma mesa duas áreas grandes: LUTAS e COMPUTADOR. Disponibilize cartões misturados com palavras ou imagens.

Nos cartões relacionados às lutas, coloque elementos como regras, oponente, estratégia, respeito, segurança, ataque, defesa e esquiva, incluindo referências às lutas de matrizes indígena e africana estudadas anteriormente.

Nos cartões de Computação, coloque teclado, mouse, microfone, monitor, caixa de som, processador, HD/SSD e pen drive.

Um estudante por vez retira um cartão e precisa colocá-lo na área correspondente. Porém, o desafio não termina na classificação: ele deverá explicar qual é a função ou característica daquele elemento.

Depois da primeira organização, apresente novas placas para aprofundar a classificação. Na área das lutas: “Características da luta” e “Não caracteriza uma luta”. Na área do computador: “Entrada”, “Saída”, “Processamento” e “Armazenamento”. A turma reorganiza os cartões nas novas categorias.

Para finalizar, proponha o desafio oral: “Como conseguimos reconhecer uma luta?” e “Como conseguimos identificar os principais componentes de um computador?”

A EF35EF15 é contemplada quando os estudantes identificam as características das lutas e percebem o que as diferencia de uma briga ou de outras práticas corporais. A EF05CO05 é trabalhada quando identificam e classificam os componentes do computador de acordo com suas funções: entrada, saída, processamento e armazenamento.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS DA NATUREZA		
COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS - 5º ANO – 4º BIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Matéria e Energia	(**EF05CI04**) Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir	- Propriedades físicas dos materiais; - doenças de veiculação hídrica.

	e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos.	

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05CI04, de Ciências, propõe que os estudantes compreendam como a água e outros materiais são utilizados no cotidiano e, a partir dessa compreensão, reflitam sobre maneiras de utilizá-los de forma mais sustentável.

Articulação com EF15AR05

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Organize uma investigação pela escola. Em pequenos grupos, os estudantes observam locais como banheiro, cozinha, bebedouro, sala de aula e pátio, registrando onde há uso de água e de outros materiais, como papel, plástico e embalagens.

De volta à sala, cada grupo organiza suas descobertas em três categorias: uso necessário, possibilidade de desperdício e possibilidade de uso mais sustentável.

A partir dos problemas encontrados, os estudantes escolhem uma situação real da escola e elaboram uma proposta de solução, por exemplo: reduzir determinado material descartável, reaproveitar papel, evitar desperdício de água ou melhorar a separação de resíduos. O importante é que a solução parta do que realmente observaram, e não de uma lista pronta fornecida pelo professor.

Aprendizagem baseada em problemas – Apresente à turma uma situação-problema: “A escola percebeu que está consumindo muita água e muitos materiais. A direção pediu ajuda ao 5º ano para encontrar soluções que reduzam o desperdício sem prejudicar as atividades escolares.”

Divida a turma em grupos e entregue a cada um problema diferente, como consumo excessivo de água, desperdício de papel, grande quantidade de embalagens descartáveis ou descarte inadequado de materiais.

Cada grupo assume o papel de uma equipe de consultoria ambiental e deverá discutir quatro questões: onde esse recurso é utilizado; por que ele é necessário; em quais situações pode ocorrer desperdício; e o que poderia ser feito para utilizá-lo de maneira mais sustentável.

O diferencial é que cada equipe deverá chegar a uma solução viável para a escola, considerando que simplesmente deixar de utilizar determinado recurso nem sempre é possível.

Ao final, realize uma assembleia de soluções. Cada equipe apresenta sua proposta e a turma analisa quais ideias são mais viáveis, justificando as escolhas. A classe pode selecionar três ações sustentáveis que realmente poderiam ser adotadas no cotidiano escolar.

Dessa forma, o estudante não recebe prontas as regras de sustentabilidade: ele precisa analisar um problema, discutir alternativas, tomar decisões e propor soluções, desenvolvendo diretamente o que a EF05CI04 solicita.

Gamificação – Organize os estudantes em pequenos grupos e entregue um conjunto de peças de dominó. Em vez de números, cada peça apresenta duas informações relacionadas à utilização de recursos naturais e materiais.

As peças podem trazer situações como: torneira aberta sem necessidade, reaproveitamento da água, uso de copos descartáveis, garrafa reutilizável, desperdício de papel, utilização dos dois lados da folha, descarte de embalagens e reutilização de materiais.

A dinâmica segue a lógica do dominó tradicional, mas o estudante só poderá encaixar uma peça quando conseguir estabelecer uma relação coerente entre as situações. Antes de jogar, deverá explicar oralmente a relação.

Por exemplo: se na mesa aparece “desperdício de papel”, poderá ser encaixada uma peça com “utilizar os dois lados da folha”, desde que o estudante explique por que essa atitude contribui para o uso sustentável do material.

Para aumentar o desafio, algumas peças podem ser chamadas de “Peças-desafio”. Ao utilizá-las, o estudante precisa propor uma solução diferente da apresentada no jogo para determinada situação de desperdício. Se conseguir justificar, recebe um ponto extra.

Vence quem terminar primeiro suas peças, mas o grupo também acumula “Pontos Sustentáveis” pelas justificativas corretas e pelas soluções propostas.

Assim, o dominó trabalha diretamente a EF05CI04, pois os estudantes precisam identificar usos da água e de outros materiais, reconhecer situações de desperdício e relacioná-las a formas mais sustentáveis de utilização, em vez de apenas memorizar conceitos**.**

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Algoritmos com seleção condicional

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

EF05CI04 + EF05CO04 - Gamificação: Boliche.

Organize um boliche com garrafas PET ou outros recipientes reutilizados. Cada pino recebe um número ou símbolo correspondente a um desafio sustentável, envolvendo água e outros materiais utilizados no cotidiano.

Os estudantes jogam em equipes. Ao derrubar um pino, a equipe recebe o desafio correspondente. Por exemplo: “Na escola, algumas torneiras ficam abertas durante a escovação dos dentes. Como podemos resolver esse problema?”

Para conquistar os pontos do pino, a equipe deverá criar oralmente ou registrar um pequeno algoritmo de solução, utilizando os elementos estudados na EF05CO04:

Sequência: organizar as ações na ordem correta.

Repetição: indicar uma ação que precisa acontecer regularmente.

Condição: utilizar situações do tipo “SE... ENTÃO...”.

Um possível raciocínio seria: abrir a torneira → molhar a escova → fechar a torneira → escovar os dentes → SE precisar enxaguar, ENTÃO abrir novamente → fechar após o uso → REPETIR esse cuidado diariamente.

Os pontos podem funcionar assim: derrubou o pino = 1 ponto; identificou corretamente o problema ambiental = +1; criou uma sequência lógica = +1; utilizou repetição = +1; utilizou uma condição = +1. Assim, não necessariamente vence quem derruba mais pinos, mas quem resolve melhor os desafios.

A EF05CI04 aparece quando os estudantes analisam o uso da água e de outros materiais, identificam desperdícios e propõem formas sustentáveis de utilização. A EF05CO04 é desenvolvida quando essas soluções são transformadas em algoritmos com sequência, repetição e seleção condicional.

Além disso, há um detalhe interessante: construir os próprios pinos com garrafas reutilizadas já reforça, na prática, a discussão sobre o uso e a reutilização de materiais.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): a EF05CI04 pode ser integrada à ERER trabalhando a relação entre uso sustentável dos recursos naturais e conhecimentos de comunidades quilombolas, povos indígenas e comunidades tradicionais, evitando tratar sustentabilidade apenas como economia doméstica de água.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes pequenos situações, imagens ou relatos sobre formas de relação com a água, o solo e outros recursos naturais em comunidades quilombolas e povos indígenas, dando preferência a exemplos do Tocantins quando disponíveis. Contextualize que são povos diversos e que suas práticas não devem ser generalizadas.

Divida a turma em grupos e entregue uma situação-problema relacionada ao cotidiano, como desperdício de água, excesso de materiais descartáveis, descarte inadequado de resíduos ou desperdício de alimentos.

Cada grupo deverá responder: Como utilizamos esse recurso? Qual é o problema? Que impactos esse comportamento pode causar? Que conhecimentos e práticas de cuidado com a natureza podemos conhecer a partir de diferentes comunidades? O que poderíamos mudar em nossa escola ou em casa?

Como produto final, cada grupo elabora uma “Carta de compromisso com os recursos”, propondo duas ou três atitudes possíveis para a realidade da turma.

A EF05CI04 é desenvolvida pela identificação dos usos dos recursos e pela proposição de práticas sustentáveis. A ERER amplia o trabalho ao reconhecer que povos indígenas, comunidades quilombolas e populações tradicionais produzem conhecimentos e práticas de relação com o território e a natureza, valorizando esses saberes como conhecimento e não apenas como curiosidade cultural.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Vida e Evolução	(**EF05CI07**) Justificar a relação entre o funcionamento do sistema circulatório, a distribuição dos nutrientes pelo organismo e a eliminação dos resíduos produzidos. (**EF05CI09**) 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.).	Integração entre os sistemas digestivo, respiratório e circulatório: - sistema excretor; - hábitos saudáveis; - trocas gasosas; - hábitos alimentares; - vida saudável.
O QUE A HABILIDADE PROPÕE?		

- EF05CI07: Essa habilidade propõe que o estudante compreenda e consiga explicar a relação entre diferentes processos do organismo, e não apenas memorizar os órgãos do sistema circulatório. O estudante deve compreender que os nutrientes obtidos dos alimentos, depois de processados pelo sistema digestório e absorvidos, chegam ao sangue; o sistema circulatório transporta essas substâncias pelo organismo, levando-as às células; e participa do transporte de substâncias que precisam ser eliminadas pelo organismo.

Articulação com EF05LP05

- EF05CI09: Essa habilidade propõe discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais entre crianças e jovens, relacionando-os aos hábitos cotidianos. Os estudantes devem analisar aspectos como tipos e quantidades de alimentos consumidos, diversidade alimentar, frequência das refeições, prática de atividade física e outros hábitos relacionados à saúde.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Simulação: Organize a sala ou o pátio como se fosse um grande organismo. Defina diferentes pontos representando intestino, coração, vasos sanguíneos, células do corpo e órgãos responsáveis pela eliminação de resíduos.

Distribua papéis entre os estudantes: alguns serão nutrientes, outros representarão o sangue, as células, os resíduos e os diferentes órgãos envolvidos.

A simulação começa no intestino: os “nutrientes” são absorvidos e passam para o sangue. Os estudantes que representam o sangue seguem pelos “vasos”, passam pelo coração e transportam os nutrientes até as células.

Quando os nutrientes chegam às células, ocorre uma troca: as células recebem os nutrientes e entregam cartões representando resíduos produzidos pelo organismo. O sangue deverá então transportá-los até os locais relacionados à sua eliminação.

Depois da primeira rodada, apresente um desafio: “E se o sangue deixasse de circular por determinada região do corpo?” Bloqueie um dos caminhos e peça que os estudantes observem o que acontece com a distribuição dos nutrientes e com o transporte dos resíduos.

Ao final, a turma precisa explicar coletivamente: Por que o sistema circulatório é indispensável para as células do nosso corpo? O que aconteceria se os nutrientes não chegassem até elas? E se os resíduos não fossem transportados?

O professor registra as explicações e constrói com a turma um esquema final:

Nutrientes → sangue → coração/vasos → células → resíduos → sangue → eliminação.

Essa proposta atende especialmente ao verbo "justificar" da EF05CI07, porque os estudantes primeiro vivenciam e simulam o processo e, depois, utilizam o que observaram para explicar as relações entre circulação, distribuição de nutrientes e transporte dos resíduos.

Gamificação – Pescaria:

Prepare peixes de papel com clips e uma vara com ímã. No verso de cada peixe, coloque um desafio relacionado ao percurso dos nutrientes e dos resíduos pelo organismo.

Organize a turma em equipes. A cada rodada, um estudante pesca um peixe e sua equipe precisa resolver o desafio para conquistar os pontos.

Os desafios podem ter categorias diferentes:

- Peixe Nutriente: explicar como determinado nutriente chega às células.
- Peixe Transporte: indicar qual é o papel do sangue e dos vasos sanguíneos.
- Peixe Resíduo: explicar o que acontece com substâncias que precisam ser eliminadas.
- Peixe "E se...?": resolver situações como: *"E se o sangue não conseguisse chegar a determinada parte do corpo?"*
- Peixe Dourado: a equipe deve organizar cartões com intestino → sangue → coração/vasos → células → resíduos → transporte para eliminação, explicando as relações.

Para fortalecer a gamificação, os peixes podem valer pontuações diferentes conforme a complexidade. A equipe só recebe os pontos quando justifica a resposta. Se apenas indicar uma palavra ou órgão sem explicar a relação, não recebe a pontuação completa.

Ao final, vence a equipe que acumular mais pontos, mas faça um desafio coletivo final: toda a turma precisa construir oralmente o percurso completo dos nutrientes e dos resíduos, cada estudante acrescentando uma etapa.

Assim, a pescaria não fica apenas como brincadeira de perguntas e respostas: ela exige relacionar, explicar, solucionar situações e justificar, que é justamente o ponto central da EF05CI07.

Estudo de caso:

Divida a turma em pequenos grupos e entregue a cada um a ficha de um personagem fictício com informações sobre sua rotina: alimentação, quantidade e variedade dos alimentos, horários das refeições, consumo de água, atividades físicas e tempo dedicado a atividades sedentárias.

Cada personagem deverá apresentar uma rotina diferente, evitando associar características físicas a “saudável” ou “não saudável”.

Os grupos assumem o papel de “Investigadores da Saúde” e analisam o caso para descobrir: quais hábitos merecem atenção; quais podem contribuir positivamente para a saúde; quais poderiam favorecer desequilíbrios nutricionais; e que mudanças poderiam ser propostas.

Depois, cada grupo recebe algumas cartas de intervenção, como “aumentar a variedade dos alimentos”, “praticar atividade física regularmente”, “substituir refeições por lanches”, “reduzir determinado grupo alimentar” ou “manter longos períodos sem alimentação”. Eles precisam decidir quais recomendações seriam adequadas ao caso e justificar suas escolhas.

Para finalizar, os grupos apresentam suas decisões e a turma compara as diferentes situações, percebendo que saúde não pode ser avaliada apenas pela aparência corporal e que distúrbios nutricionais estão relacionados a diversos fatores.

A atividade contempla a EF05CI09 porque coloca o estudante como protagonista na análise de hábitos, discussão de possíveis consequências e proposição de alternativas, em vez de apenas receber uma lista pronta sobre alimentação saudável.

Gamificação – Bingo:

Entregue aos estudantes cartelas contendo diferentes hábitos e situações, como: alimentação variada, consumo de água, prática de atividade física, excesso de alimentos ultraprocessados, longos períodos sem alimentação, pouca variedade alimentar, sono adequado, sedentarismo, entre outros.

Em vez de simplesmente sortear as palavras da cartela, o professor sorteia situações-problema envolvendo personagens fictícios.

Por exemplo: *"Uma criança costuma substituir refeições por alimentos ultraprocessados e apresenta pouca variedade na alimentação."* Os estudantes analisam a situação e procuram na cartela o hábito ou fator correspondente.

Quem identificar deverá marcar a casa. Porém, para validar a marcação, alguns estudantes são chamados a justificar a relação entre a situação sorteada e o item escolhido.

Inclua também casas especiais, como "Desafio da Saúde". Quando uma delas for sorteada, a turma precisa propor uma mudança possível para melhorar os hábitos do personagem apresentado.

Quem completar uma linha anuncia "Bingo!", mas só confirma a vitória após escolher duas casas marcadas e explicar corretamente como aqueles hábitos podem se relacionar à saúde e aos desequilíbrios nutricionais.

Dessa maneira, o bingo desenvolve a EF05CI09 porque os estudantes precisam analisar hábitos alimentares e de atividade física, estabelecer relações com possíveis distúrbios nutricionais e discutir alternativas, sem expor peso, alimentação ou características corporais dos próprios colegas.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.

Objeto de Conhecimento: Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

EF05CI09 + EF05CO08 – "Verdade ou cilada?

Apresente aos estudantes algumas postagens fictícias, previamente preparadas pelo professor, simulando conteúdos encontrados na internet sobre alimentação e saúde. Misture informações fundamentadas com afirmações duvidosas, como promessas de resultados rápidos, proibição completa de determinados alimentos ou recomendações sem indicação de fonte.

Em pequenos grupos, os estudantes assumem o papel de "Investigadores da Informação". Cada grupo recebe uma postagem e deverá procurar pistas para classificá-la como:

CONFIÁVEL | PRECISA SER VERIFICADA | NÃO CONFIÁVEL

Para tomar a decisão, deverão observar critérios como: Quem publicou? Há autoria? A fonte é reconhecida? Apresenta evidências? A informação aparece em outras fontes confiáveis? Há intenção de vender algum produto? Utiliza frases exageradas ou promete resultados milagrosos?

Depois da análise da confiabilidade, entra o desafio de Ciências: os estudantes verificam o que aquela informação afirma sobre alimentação, atividade física ou distúrbios nutricionais e discutem se ela poderia levar crianças e jovens a adotarem hábitos inadequados.

Ao final, cada grupo apresenta seu "Veredito", mostrando a postagem, sua classificação e as evidências utilizadas para chegar à conclusão.

A EF05CI09 é desenvolvida pela discussão das relações entre hábitos alimentares, atividade física e distúrbios nutricionais. A EF05CO08 entra de maneira muito consistente porque os estudantes precisam avaliar criticamente informações disponíveis na internet e distinguir conteúdos confiáveis dos não confiáveis.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): a EF05CI09 pode ser integrada à ERER por meio da valorização da diversidade alimentar e dos saberes afro-brasileiros, discutindo alimentação e saúde sem estabelecer uma única cultura alimentar como padrão.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente à turma diferentes alimentos e preparações presentes na cultura alimentar brasileira que tenham relações históricas com matrizes africanas e afro-brasileiras, contextualizando suas origens, transformações e presença em diferentes regiões do país.

Em grupos, os estudantes recebem imagens ou fichas de diferentes alimentos e preparações e investigam aspectos como: ingredientes utilizados, variedade de alimentos, formas de preparo, presença desses alimentos no cotidiano e contribuições nutricionais.

Depois, proponha o desafio: cada grupo deverá montar uma “Mesa de saberes”, selecionando alimentos variados para compor uma situação fictícia de alimentação ao longo de um dia. A escolha deverá considerar diversidade e equilíbrio, e não apenas retirar ou classificar alimentos como “bons” ou “ruins”.

Na socialização, os grupos explicam suas escolhas e discutem como quantidade, variedade, frequência da alimentação e prática de atividade física podem estar relacionadas à saúde e à prevenção de desequilíbrios nutricionais.

A EF05CI09 é contemplada pela análise dos hábitos alimentares e sua relação com a saúde. A ERER aparece na valorização das contribuições africanas e afro-brasileiras para a formação da cultura alimentar brasileira, reconhecendo conhecimentos, histórias e práticas que muitas vezes são trabalhados apenas como curiosidades.

Um cuidado importante é não afirmar que determinado alimento é “africano” apenas por associação popular. O ideal é trabalhar com referências historicamente contextualizadas e mostrar que a alimentação brasileira resulta de encontros, adaptações e intercâmbios entre diferentes povos.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Terra e Universo	(**EF05CI10**) Identificar algumas constelações no céu, com o apoio de recursos (como mapas celestes e	Constelações e mapas celestes - universo; - dimensões do universo.

	aplicativos digitais, entre outros), e os períodos do ano em que elas são visíveis no início da noite.	

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05CI10, de Ciências, propõe que os estudantes aprendam a observar e reconhecer algumas constelações no céu, compreendendo também que sua visibilidade muda ao longo do ano.

Articulação com EF05MA14 e EF05MA15.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Apresente aos estudantes imagens de 3 ou 4 constelações, mostrando o desenho formado pelas estrelas e seus nomes.

Depois, entregue as mesmas constelações sem os nomes. Em duplas, os estudantes observam o formato das estrelas e tentam identificar qual constelação está representada, comparando com as imagens apresentadas anteriormente.

Após a identificação, informe em qual período do ano cada uma pode ser observada no início da noite e peça que os estudantes organizem as imagens de acordo com esses períodos.

Para finalizar, cada dupla escolhe uma constelação e a reproduz em uma folha preta utilizando pontos brancos, adesivos ou pequenos círculos de papel, registrando abaixo:

Nome da constelação: _____

Quando pode ser observada: _____

Assim, trabalhamos diretamente os dois pontos principais da habilidade: identificar algumas constelações e reconhecer os períodos do ano em que podem ser observadas, sem tornar a atividade muito complexa.

Gamificação – Batata quente.

Organize os estudantes em círculo e utilize uma bola ou outro objeto para representar a “batata quente”. Antes do jogo, apresente brevemente algumas constelações e os períodos do ano em que podem ser observadas no início da noite, utilizando imagens ou um mapa celeste simples.

Coloque uma música e os estudantes passam a “batata”. Quando a música parar, quem estiver com o objeto retira uma carta-desafio.

As cartas podem trazer desafios variados, como: identificar uma constelação pela imagem; relacionar a constelação ao período do ano em que é visível; encontrar determinada constelação em um mapa celeste; completar uma informação; ou analisar duas imagens e indicar qual corresponde à constelação solicitada.

Se o estudante tiver dificuldade, poderá escolher um colega para formar uma “dupla de astrônomos” e resolver o desafio junto. Assim, ninguém é eliminado do jogo.

Cada resposta correta rende uma estrela para a turma. O objetivo é coletivo: conquistar, por exemplo, 10 estrelas para completar o “Céu da Turma”.

Dessa forma, a gamificação trabalha diretamente a EF05CI10, pois os estudantes precisam observar, reconhecer e identificar constelações com apoio de representações do céu e relacioná-las aos períodos em que são visíveis, de maneira mais leve e participativa.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

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

Objeto de Conhecimento: Arquitetura de computadores.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes a seguinte situação: “Uma equipe de astrônomos precisa utilizar um computador para estudar e registrar informações sobre as constelações. Mas os componentes do computador estão todos misturados. Vamos organizar essa central de observação?”

Disponibilize cartões com imagens de teclado, mouse, microfone, câmera, monitor, impressora, processador, HD/SSD e pen drive. Em outro conjunto, coloque cartões com ações relacionadas ao estudo do céu, como inserir o nome de uma constelação, visualizar um mapa celeste, registrar uma imagem, processar informações e guardar os registros da observação.

Em grupos, os estudantes precisam associar cada ação ao componente adequado e classificá-lo como entrada, saída, processamento ou armazenamento.

Depois, entregue a cada grupo uma imagem simples de uma constelação. Eles deverão identificá-la com apoio de um mapa celeste impresso ou digital, verificar o período do ano em que pode ser observada no início da noite e preencher uma pequena "Ficha do Astrônomo" com nome e período de visibilidade.

Para finalizar, apresente situações rápidas: "Quero digitar o nome da constelação: qual componente utilizo?"; "Quero visualizar o mapa celeste?"; "Quero guardar minha pesquisa?"; "Qual componente processa essas informações?"

Assim, a EF05CI10 trabalha a identificação das constelações e seus períodos de visibilidade, enquanto a EF05CO05 permite compreender como dispositivos de entrada e saída, processador e armazenamento participam de uma atividade de pesquisa e registro.

Aqui eu considero a integração possível e coerente, mas não tão forte quanto outras que já fizemos. Se você quiser uma integração mais natural para a EF05CI10, entre as habilidades de Computação que já trabalhamos, a EF05CO06 ou a EF05CO08 pode oferecer possibilidades melhores.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): a EF05CI10 pode ser integrada à ERER trabalhando diferentes formas de observar e interpretar o céu, valorizando especialmente os conhecimentos astronômicos de povos indígenas e de diferentes povos africanos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes uma constelação conhecida pela astronomia ocidental e explique que diferentes povos, ao observar o mesmo céu, podem identificar outros desenhos, atribuir outros nomes e construir diferentes significados para os conjuntos de estrelas.

Em seguida, apresente imagens ou pequenos textos sobre conhecimentos do céu de povos indígenas brasileiros e de povos africanos, mostrando como a observação dos astros pode estar relacionada à orientação, aos períodos do ano, às atividades cotidianas, às narrativas e às tradições culturais.

Entregue aos grupos um mapa simples do céu. Os estudantes deverão localizar algumas estrelas ou constelações e comparar as diferentes formas de interpretação apresentadas.

Para finalizar, construa com a turma um painel chamado “Um céu, diferentes olhares”, registrando de um lado as constelações estudadas e, de outro, conhecimentos e interpretações do céu presentes em diferentes culturas.

A EF05CI10 é desenvolvida pela observação e identificação de constelações e pela utilização de mapas celestes. A ERER amplia o estudo ao mostrar que o conhecimento sobre o céu não foi produzido exclusivamente pela tradição científica europeia, valorizando conhecimentos de povos indígenas e africanos e reconhecendo a diversidade de saberes sobre a natureza.

Para o contexto tocantinense, essa atividade pode ficar ainda mais significativa utilizando conhecimentos astronômicos de povos indígenas presentes no Tocantins, desde que sejam utilizadas fontes confiáveis e específicas, evitando generalizações.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA			
COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA - 5º ANO – 4º BIMESTRE			
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**	**DESCRITOR SAETO**
Números	(**EF05MA06**) Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100% respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando	Cálculo de porcentagens e representação fracionária.	D26 – Resolver problema envolvendo noções de porcentagem (25%, 50%, 100%).

	estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.		

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05MA06, de Matemática, propõe que os estudantes compreendam porcentagens simples relacionando-as a frações conhecidas e a situações do cotidiano, sem depender inicialmente de fórmulas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem baseada em problemas:

Apresente uma situação-problema: uma família fictícia possui R$ 1.000,00 disponíveis para organizar determinados gastos do mês. A turma terá o desafio de ajudá-la a distribuir esse valor.

Organize os estudantes em pequenos grupos e entregue cartões indicando percentuais e categorias, por exemplo:

10% – lazer

25% – alimentação

50% – despesas da casa

75% - conjunto de despesas

100% – orçamento total

Os grupos deverão descobrir quanto cada porcentagem representa, utilizando estratégias próprias. Podem fazer cálculo mental, desenhos, decomposição, divisão ou calculadora para conferir os resultados.

Depois, proponha mudanças no problema: “Se o orçamento fosse R$ 800,00, quanto corresponderia a 50%?”; “Se uma compra de R$ 200,00 tivesse desconto de 25%, qual seria o desconto?”; “Se 75% de determinado valor já foi utilizado, qual porcentagem ainda resta?”

Cada grupo registra não apenas a resposta, mas também como pensou para encontrá-la.

Ao final, compare as diferentes estratégias utilizadas pelos estudantes, mostrando relações importantes:

10% → décima parte

25% → quarta parte

50% → metade

75% → três quartos

100% → total

Dessa forma, os estudantes aprendem porcentagem a partir da resolução de um problema, tomam decisões, testam estratégias e explicam seus raciocínios, em vez de começar pela aplicação mecânica de uma fórmula.

Gamificação – Jogo da memória.

Prepare cartas em pares, mas sem informações idênticas. O estudante deverá encontrar cartas que representam valores equivalentes.

Alguns pares podem ser:

10% ↔ décima parte

25% ↔ quarta parte

50% ↔ metade

75% ↔ três quartos

100% ↔ inteiro

Para avançar no cálculo de porcentagens, acrescente pares envolvendo situações numéricas, como:

50% de R$ 100 ↔ R$ 50

25% de R$ 200 ↔ R$ 50

10% de R$ 300 ↔ R$ 30

75% de R$ 100 ↔ R$ 75

Organize os estudantes em pequenos grupos e coloque as cartas viradas para baixo. A cada rodada, o estudante vira duas cartas. Se considerar que formam um par, precisa explicar a relação entre elas.

O ponto só é conquistado se a associação e a justificativa estiverem corretas. Se encontrar “25% de R$ 200” e “R$ 50”, por exemplo, poderá explicar que 25% correspondem à quarta parte e que a quarta parte de 200 é 50.

Inclua algumas cartas especiais de “Desafio Financeiro”. Quem encontrar uma delas deverá resolver uma situação curta envolvendo desconto, economia ou gasto. Se acertar, ganha uma jogada extra.

Ao final, vence quem acumular mais pares.

Dessa maneira, o jogo trabalha a EF05MA06 em dois níveis: primeiro, o estudante associa porcentagens às frações correspondentes; depois, utiliza essas relações para calcular 10%, 25%, 50%, 75% e 100% em situações numéricas e de educação financeira.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO06) Reconhecer que os dados podem ser armazenados em um dispositivo local ou remoto.

Objeto de Conhecimento: Armazenamento de dados.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente uma situação fictícia: uma turma recebeu R$ 400,00 para organizar uma pequena ação escolar e precisa planejar como utilizar o dinheiro.

Em grupos, os estudantes recebem cartões com indicações de 10%, 25%, 50%, 75% ou 100% e deverão calcular quanto cada percentual representa dos R$ 400,00, utilizando cálculo mental, estratégias pessoais ou calculadora.

Depois dos cálculos, cada grupo produz uma pequena tabela com a distribuição do orçamento.

Na segunda etapa, apresente duas opções para guardar esse planejamento:

1. Salvar o arquivo em um computador ou pen drive.
2. Salvar o arquivo em um serviço de armazenamento remoto/nuvem.

Os grupos deverão identificar qual situação representa armazenamento local e qual representa armazenamento remoto. Em seguida, recebem situações para decidir onde os dados poderiam ser armazenados, como: “Precisamos acessar o orçamento somente neste computador”; “Precisamos acessar o planejamento em diferentes dispositivos”; “O arquivo está salvo em um pen drive”; “O documento foi armazenado na nuvem”.

Para finalizar, cada grupo registra seu orçamento e indica: “Nossos dados poderiam ser armazenados _____porque _____.”

Assim, a EF05MA06 é desenvolvida pelo cálculo e compreensão de porcentagens em uma situação de educação financeira, enquanto a EF05CO06 é trabalhada pela identificação das possibilidades de armazenamento local e remoto dos dados produzidos.

Essa integração é mais significativa se os estudantes realmente produzirem algum registro do orçamento, mesmo que seja inicialmente em papel, para depois discutirem onde esse dado poderia ser armazenado digitalmente.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Os símbolos Adinkra podem ser usados na integração da EF05MA06 com a ERER, e a relação pode ficar bastante significativa se eles não forem usados apenas como decoração. O ideal é apresentar brevemente sua origem e alguns de seus significados, vinculados especialmente aos povos Akan da África Ocidental, sobretudo de Gana e Costa do Marfim.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente à turma alguns símbolos Adinkra, explicando seus significados e contextualizando-os culturalmente. Selecione poucos símbolos para que o foco não se perca.

Depois, entregue a cada grupo uma malha com 100 quadradinhos. Os estudantes deverão criar uma composição visual inspirada em um símbolo Adinkra, utilizando diferentes partes da malha conforme percentuais determinados.

Por exemplo, o professor pode estabelecer que a composição deverá utilizar:

10% para uma parte do desenho;

25% para outra;

50% para determinada área;

75% para uma transformação ou preenchimento;

100% representando a malha inteira.

Os estudantes precisam descobrir quantos quadradinhos correspondem a cada porcentagem e relacioná-los às ideias de décima parte, quarta parte, metade, três quartos e inteiro.

Depois, podem receber desafios com malhas ou quantidades diferentes de 100 para evitar que a atividade fique simples demais, calculando, por exemplo, 25% de 40, 50% de 60 ou 75% de 80.

Para finalizar, cada grupo apresenta o símbolo que serviu como referência, seu significado e explica como utilizou as porcentagens na composição.

Dessa forma, a EF05MA06 trabalha efetivamente as relações entre porcentagens e frações e o cálculo de porcentagens, enquanto a ERER possibilita conhecer e valorizar um sistema simbólico africano como produção histórica, cultural e intelectual.

Um cuidado importante: eu evitaria pedir aos estudantes que simplesmente “inventem um Adinkra”. É mais adequado conhecer símbolos existentes, seus significados e contextos e, a partir deles, produzir uma composição artística inspirada nessas referências, respeitando o patrimônio cultural.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO

Números	(**EF05MA08**) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.	Problemas: multiplicação e divisão de números racionais cuja representação decimal é finita por números naturais.	D20 – Resolver problema com números naturais, envolvendo diferentes significados da multiplicação ou divisão.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05MA08 propõe que os estudantes avancem na compreensão e utilização da multiplicação e da divisão para resolver e elaborar situações-problema. Ela trabalha tanto com números naturais quanto com números racionais de representação decimal finita, ou seja, números como 2,5; 4,75; 10,50 etc., respeitando o que a habilidade estabelece para multiplicadores e divisores naturais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem baseada em problemas:

Apresente uma situação-problema: a turma organizará uma festa fictícia e precisa calcular quantidades e custos para atender determinado número de pessoas.

Divida os estudantes em pequenos grupos e entregue a cada grupo uma situação diferente, por exemplo:

“Cada suco custa R$ 4,50. Quanto será gasto na compra de 8 sucos?”

“Uma caixa possui 36 doces que serão distribuídos igualmente entre 6 mesas. Quantos doces ficarão em cada mesa?”

“Cada pacote contém 12 copos. Quantos copos haverá em 7 pacotes?”

Os grupos deverão resolver os problemas escolhendo suas próprias estratégias: cálculo mental, estimativa, desenhos, decomposição, algoritmo convencional ou calculadora para conferência.

Depois, vem a etapa principal da metodologia ativa: cada grupo recebe os dados de uma situação e deverá elaborar um novo problema de multiplicação ou divisão para desafiar outro grupo.

O grupo que recebe o problema precisa resolvê-lo e explicar qual operação utilizou, qual estratégia escolheu e por quê. Se encontrar alguma informação insuficiente ou incoerente no problema criado pelos colegas, deverá apontá-la e sugerir uma correção.

Para finalizar, compare as diferentes estratégias utilizadas para chegar aos resultados.

Assim, a EF05MA08 é trabalhada de forma completa, pois os estudantes não apenas resolvem problemas: eles também elaboram situações envolvendo multiplicação e divisão, trabalham com números naturais e decimais e experimentam diferentes estratégias de cálculo.

Gamificação – Quebra-cabeça:

Prepare um quebra-cabeça dividido em várias peças. Cada peça só poderá ser conquistada quando a equipe resolver corretamente um desafio de multiplicação ou divisão.

Organize a turma em pequenos grupos e entregue a cada um envelope com desafios de diferentes níveis, envolvendo números naturais e números decimais.

Os desafios podem apresentar situações como:

“Uma caixa contém 24 garrafas. Quantas garrafas há em 6 caixas?”

“Um ingresso custa R$ 12,50. Quanto custam 4 ingressos?”

“48 livros serão distribuídos igualmente entre 6 turmas. Quantos livros cada turma receberá?”

A cada resposta correta, a equipe recebe uma peça do quebra-cabeça. Porém, para conquistá-la, precisa explicar qual operação utilizou e como chegou ao resultado, podendo recorrer a cálculo mental, estimativa, decomposição ou algoritmo.

Algumas peças podem conter o símbolo “Desafio do Matemático”. Nesse caso, em vez de resolver um problema pronto, a equipe deverá elaborar um problema de multiplicação ou divisão para outra equipe resolver.

Quando todas as peças forem conquistadas, os estudantes montam o quebra-cabeça e descobrem uma imagem ou mensagem final preparada pelo professor.

A EF05MA08 é desenvolvida porque os estudantes resolvem e elaboram problemas de multiplicação e divisão, trabalham com números naturais e decimais e utilizam diferentes estratégias para encontrar e justificar as soluções.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO07) Reconhecer a necessidade de um sistema operacional para a execução de programas e gerenciamento do hardware.

Objeto de Conhecimento: Sistema operacional.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize os estudantes em grupos e entregue a cada um a imagem de um computador desmontado em partes: hardware, sistema operacional e programas.

Para conquistar cada parte e colocar o computador fictício em funcionamento, os grupos deverão resolver situações-problema de multiplicação e divisão envolvendo números naturais e decimais.

Depois de resolver os desafios, os estudantes precisam organizar as partes na seguinte lógica:

Hardware → Sistema Operacional → Programas

Em seguida, apresente situações para análise:

“O computador possui hardware, mas não possui sistema operacional. Os programas conseguirão funcionar normalmente?”

“Um programa precisa utilizar o teclado e o monitor. O que permite que o programa se comunique com esses componentes?”

“Instalamos vários programas. Qual software é responsável por gerenciar os recursos do computador?”

Após compreenderem essa relação, cada grupo recebe um desafio final de Matemática: elaborar uma situação-problema de multiplicação ou divisão relacionada ao contexto de computadores, programas ou arquivos. O problema é entregue a outro grupo para resolução.

Assim, a EF05MA08 é trabalhada pela resolução e elaboração de problemas de multiplicação e divisão com diferentes estratégias, enquanto a EF05CO07 é desenvolvida pela compreensão de que o sistema operacional é necessário para permitir a execução dos programas e gerenciar os recursos de hardware.

A integração não exige que os estudantes utilizem computadores; ela pode ser realizada completamente com materiais impressos e manipuláveis.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): a interação funcionará muito bem, porque cada estação trabalhará um contexto africano diferente, enquanto todos praticam a EF05MA08. Isso também evita transformar a ERER em um conteúdo separado da Matemática.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Rotação por Estações e os quatro contextos africanos.

Organize quatro estações. Os grupos permanecem alguns minutos em cada uma e depois fazem a rotação. Em todas as estações, além de resolver o desafio, os estudantes encontram uma pequena imagem, mapa ou informação cultural sobre o contexto estudado.

Estação 1 – Reino do Congo

Apresente uma informação curta sobre o Reino do Congo. Depois, proponha problemas de multiplicação com números naturais. Exemplo didático: uma exposição possui 7 conjuntos com 18 imagens cada. Quantas imagens há no total?

Estação 2 – Ifé

Apresente imagens das produções artísticas de Ifé e uma breve contextualização. Os estudantes resolvem problemas de divisão. Exemplo: 84 cartões de uma exposição serão distribuídos igualmente em 7 mesas. Quantos ficarão em cada mesa?

Estação 3 – Daomé

Contextualize brevemente o antigo Reino do Daomé. Nesta estação, trabalhe situações com valores decimais. Exemplo: cada reprodução de um material educativo custa R$ 8,50. Quanto custarão 6 reproduções?

Estação 4 – Reino do Benin

Apresente referências sobre as produções artísticas e culturais do Reino do Benin. Aqui, o desafio pode ser diferente: os estudantes recebem números e informações e precisam elaborar um problema de multiplicação ou divisão para outra equipe resolver.

Em cada estação, os estudantes podem escolher como resolver: cálculo mental, estimativa, decomposição, desenho ou algoritmo. Ao trocar de estação, levam uma “Ficha de Viagem Matemática”, na qual registram a estratégia utilizada e a resposta.

No final, faça uma rápida socialização perguntando não apenas “Qual foi a resposta?”, mas também “O que vocês conheceram sobre essas sociedades africanas durante o percurso?”.

A integração fica muito boa porque a EF05MA08 trabalha resolução e elaboração de problemas, multiplicação, divisão, números naturais e decimais e diferentes estratégias de cálculo. A ERER possibilita conhecer Congo, Ifé, Daomé e Benin como sociedades africanas com histórias, conhecimentos, organizações políticas e produções culturais próprias.

A Rotação por Estações permite que cada contexto africano tenha seu próprio espaço e evita colocar Congo, Ifé, Daomé e Benin apenas como nomes dentro dos enunciados matemáticos.

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Geometria	(**EF05MA14**) Utilizar e compreender diferentes representações para a localização de objetos no plano, como mapas, células em planilhas eletrônicas e coordenadas geográficas, a fim de desenvolver as primeiras noções de coordenadas cartesianas. (**EF05MA15**) Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.	Plano cartesiano: coordenadas cartesianas (1º quadrante) e representação de deslocamentos no plano cartesiano.	D1 – Identificar a localização/movimentação de objeto em mapas, croquis e outras representações gráficas.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?

- Na EF05MA14, o foco está em compreender diferentes formas de representar a localização de um objeto. O estudante deve perceber que uma posição pode ser indicada em mapas, coordenadas geográficas, células de planilhas eletrônicas e outras representações organizadas por linhas e colunas. Essa habilidade introduz as primeiras ideias necessárias para compreender o sistema de coordenadas cartesianas.
- Na EF05MA15, ocorre um avanço: o estudante passa a utilizar o plano cartesiano no 1º quadrante para localizar pontos e representar movimentações. Deve interpretar e indicar coordenadas, descrever trajetos e compreender mudanças de direção, sentido e giros.

Articulação com EF15AR11; EF35EF07; EF35EF08; EF05CI10.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

EF05MA14

Aprendizagem baseada em investigação:

Entregue a cada grupo uma malha quadriculada representando um espaço conhecido, como a sala de aula, a escola, uma praça ou um bairro fictício. Identifique as colunas com letras e as linhas com números, formando posições como A3, B5 e C2.

Cada grupo deverá posicionar secretamente alguns objetos ou símbolos na malha e elaborar pistas para que outro grupo descubra onde eles estão.

Na primeira rodada, as pistas podem utilizar referências espaciais, como “próximo à biblioteca” ou “à direita da quadra”.

Na segunda, os estudantes devem tornar a localização mais precisa utilizando linhas e colunas: “Está na coluna C, linha 4”.

Depois, trocam as malhas entre os grupos. Cada equipe interpreta as informações recebidas e marca onde acredita que os objetos estejam.

Ao final, compare as diferentes formas utilizadas para indicar uma mesma localização e questione: qual delas permitiu encontrar o objeto com maior precisão? Por quê?

Como ampliação, apresente rapidamente uma planilha eletrônica e mostre que suas células seguem uma lógica semelhante: A1, B2, C4 etc. Também pode ser apresentado um mapa digital para mostrar que outros sistemas, como as coordenadas geográficas, permitem localizar lugares com precisão.

Assim, o estudante parte de uma situação concreta, investiga, cria referências, testa as pistas dos colegas e percebe a necessidade de sistemas mais precisos de localização. Esse processo prepara a compreensão posterior das coordenadas cartesianas, que é justamente a intenção da EF05MA14.

Gamificação – Batalha naval:

Cada dupla recebe duas malhas quadriculadas, com colunas identificadas por letras e linhas por números. Em uma delas, cada estudante posiciona secretamente seus “navios”.

Para realizar uma jogada, precisa informar uma localização, por exemplo: “B4”. O adversário verifica a posição e responde “água” ou “acertou”.

À medida que o jogo avança, o estudante registra as coordenadas já utilizadas na segunda malha, criando estratégias para descobrir onde estão os demais navios.

Para aproximar ainda mais da EF05MA14, depois da partida faça uma pequena ampliação: apresente uma planilha eletrônica e pergunte o que ela tem em comum com a malha da Batalha Naval. Os estudantes poderão perceber que uma célula como C5 também é localizada pelo encontro de uma coluna com uma linha.

Eu escolheria a Batalha Naval porque há uma progressão muito clara:

linha + coluna → localização precisa → registro da posição → estratégia de localização → compreensão inicial de coordenadas.

O Jogo da Velha pode funcionar, mas a localização é um recurso secundário do jogo. Na Batalha Naval, localizar é a própria essência da atividade, ficando muito mais alinhada à EF05MA14.

EF05MA15

Aprendizagem corporal e colaborativa.:

Construa no chão da sala ou do pátio um plano cartesiano grande, apenas com o 1º quadrante, utilizando fita adesiva. Marque os eixos e as coordenadas.

Um estudante será o “personagem” e ficará inicialmente em uma coordenada, por exemplo, (2,2).

O grupo recebe comandos de movimento, como: deslocar três unidades; mudar de direção; realizar um giro de 90°; avançar duas unidades; parar e identificar a nova coordenada.

O estudante executa os movimentos fisicamente sobre o plano cartesiano enquanto os colegas acompanham e registram as coordenadas pelas quais ele passa.

Depois, ocorre a inversão: cada grupo cria uma pequena sequência de movimentos, como uma "coreografia matemática", indicando ponto inicial, deslocamentos, mudanças de direção, sentido e giros.

Outro grupo deverá executar a sequência sem conhecer previamente o ponto final. Ao terminar, verifica a coordenada alcançada.

O desafio aumenta quando o professor determina: "A coreografia precisa começar em (1,1), ter pelo menos duas mudanças de direção, um giro e terminar em (5,6)."

Gamificação – Caça ao tesouro:

Prepare um plano cartesiano do 1º quadrante e distribua nele diferentes símbolos de tesouros, obstáculos e pontos de bônus.

Organize a turma em equipes. Cada equipe recebe um marcador e inicia em uma coordenada determinada, por exemplo, (1,1).

A equipe sorteia um comando de movimentação e precisa executá-lo corretamente no plano cartesiano, indicando as coordenadas pelas quais passa. Os comandos podem envolver avançar determinada quantidade de unidades, mudar de direção ou sentido e realizar giros.

Algumas coordenadas possuem recompensas:

Tesouro – ganha pontos.

Chave - permite abrir um tesouro.

Obstáculo - precisa encontrar outra trajetória.

Portal - desloca o jogador para uma nova coordenada indicada.

Desafio – a equipe precisa descrever o trajeto realizado utilizando coordenadas.

Para conquistar o tesouro final, não basta chegar ao ponto: a equipe precisa registrar o ponto inicial, as coordenadas percorridas, as mudanças de direção e o ponto de chegada.

Uma etapa interessante é permitir que as próprias equipes criem uma rota secreta até um tesouro. Outra equipe deverá interpretar as instruções e descobrir a coordenada final.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Listas e grafos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes um plano cartesiano no 1º quadrante contendo diferentes pontos identificados por coordenadas.

Em pequenos grupos, os estudantes recebem um ponto inicial e um ponto final. Para realizar o percurso, precisam construir uma lista ordenada das coordenadas pelas quais deverão passar.

Por exemplo:

(1,1) → (2,1) → (3,1) → (3,2) → (3,3)

Depois de criar a lista, outro grupo deverá representar o percurso no plano cartesiano seguindo exatamente a sequência recebida.

Em seguida, proponha manipulações na lista, explorando diretamente a EF05CO01:

“Insira a coordenada (4,3) na sequência.”

“Retire a terceira coordenada.”

“Troque a posição de duas coordenadas.”

"Acrescente uma nova coordenada ao final."

A cada alteração, os estudantes verificam como o percurso também se modifica no plano cartesiano.

Para finalizar, cada grupo representa graficamente a lista modificada e descreve as mudanças de direção e de sentido ocorridas durante o novo percurso.

A integração fica bem consistente:

EF05MA15 → localização, coordenadas cartesianas, deslocamentos, direção e sentido.

EF05CO01 → criação de listas ordenadas e realização de manipulações simples, como inserir, retirar ou reorganizar itens.

O ponto central da integração é fazer o estudante compreender que um percurso no plano cartesiano pode ser representado como uma sequência organizada de informações.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Para EF05MA14 e EF05MA15, uma integração muito boa com ERER é trabalhar a representatividade negra nos espaços sociais e profissionais.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Prepare uma malha representando uma cidade fictícia, com diferentes espaços: escola, universidade, hospital, biblioteca, laboratório, museu, teatro, centro esportivo, empresa, prefeitura, entre outros.

Distribua pela malha imagens de pessoas negras exercendo diferentes profissões e ocupando diferentes espaços sociais: professora, médica, cientista, escritora, engenheira, artista, atleta, pesquisador, empresário, entre outros.

Na EF05MA14, os estudantes localizam essas pessoas e os espaços utilizando linhas e colunas e registram suas posições. Depois, comparam essa forma de localização com mapas e outras representações.

Na EF05MA15, a mesma representação evolui para um plano cartesiano no 1º quadrante. Os estudantes recebem desafios para identificar coordenadas e representar trajetos entre diferentes pontos, descrevendo direção, sentido e giros.

Por exemplo: “Parta da biblioteca, onde está a escritora, e construa um percurso até o laboratório onde está a cientista. Registre as coordenadas percorridas e descreva as mudanças de direção.”

Para finalizar, promova uma conversa curta sobre as imagens: “Por que é importante vermos pessoas negras representadas em diferentes profissões e espaços da sociedade?”

Dessa forma, a ERER não fica apenas como tema decorativo. A atividade trabalha representação positiva, protagonismo negro, diversidade profissional e enfrentamento de estereótipos, enquanto a Matemática desenvolve localização, coordenadas e movimentação no plano.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO
Grandezas e Medidas	(**EF05MA21**) Reconhecer volume como grandeza associada a sólidos geométricos e medir volumes por meio de empilhamento de cubos, utilizando, preferencialmente, objetos concretos.	Noção de volume.	Não possui descritor específico correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05MA21 propõe que os estudantes compreendam o conceito de volume de maneira concreta e visual, relacionando-o ao espaço ocupado por um sólido geométrico.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Antes da atividade, os próprios estudantes confeccionam pequenas caixas cúbicas de papel a partir de um molde simples. Isso já torna a proposta mais participativa.

Se não for possível confeccionar, podem ser utilizadas caixinhas pequenas de tamanho semelhante, como embalagens reaproveitadas, blocos de madeira ou peças de encaixe disponíveis na escola.

Porque a habilidade pede, preferencialmente, a experiência concreta de empilhar e manipular objetos.

Aprendizagem baseada em desafios:

Organize os estudantes em pequenos grupos e disponibilize cubinhos de encaixe, blocos, dados, cubos confeccionados em papel ou pequenas caixas de mesmo tamanho.

Apresente o desafio:

“Vocês receberam 24 cubos iguais. Construam três sólidos diferentes utilizando exatamente os 24 cubos. Será que sólidos com formatos diferentes podem ter o mesmo volume?”

Cada grupo deverá planejar e construir seus sólidos. Depois, os estudantes registram para cada construção:

- quantidade de cubos utilizada;
- quantidade de cubos no comprimento;
- quantidade na largura;
- quantidade de camadas;
- volume total em unidades cúbicas.

Em seguida, proponha um novo desafio: construir um sólido com volume de 18 unidades cúbicas, mas com formato diferente do construído por outra equipe.

Os grupos circulam pela sala observando as construções dos colegas e verificam se os volumes indicados estão corretos. Para conferir, podem contar os cubos ou analisar como eles foram organizados em cada camada.

Para finalizar, apresente dois sólidos visualmente diferentes, mas construídos com a mesma quantidade de cubos, e questione: “Qual ocupa maior volume?” A discussão ajudará os estudantes a perceber que formas diferentes podem ter o mesmo volume quando são constituídas pela mesma quantidade de unidades cúbicas.

A atividade desenvolve a EF05MA21 porque o estudante constrói o conceito de volume pela investigação e manipulação: constrói → empilha → conta → compara → registra → justifica.

Gamificação – Trilha

Organize os estudantes em equipes e prepare uma trilha com casas numeradas. Cada equipe terá um marcador e utilizará um dado para avançar.

Ao parar em determinadas casas, a equipe deverá cumprir um desafio utilizando cubinhos de encaixe, blocos ou cubos de papel.

As casas podem apresentar diferentes comandos:

“Construa um sólido com volume de 12 unidades cúbicas.”

“Utilize 18 cubos e organize-os em 3 camadas.”

“Observe o sólido apresentado e descubra seu volume.”

“Construa dois sólidos diferentes com o mesmo volume.”

“Complete a construção para que ela tenha volume de 20 unidades cúbicas.”

“Compare dois sólidos e descubra qual possui maior volume.”

“Desafio surpresa: retire 4 cubos da construção. Qual é o novo volume?”

A equipe joga o dado, avança e realiza o desafio da casa. Se resolver corretamente e explicar como determinou o volume, permanece na posição. Se não conseguir, retorna uma casa.

Algumas casas podem trazer vantagens, como “Cubo de Ouro – avance duas casas” ou “Mestre do Volume – escolha outra equipe para cumprir um desafio”.

Vence a equipe que chegar primeiro ao final da trilha, mas somente depois de cumprir o “Desafio Final”: construir, com os cubos disponíveis, um sólido com o volume determinado pelo professor e explicar como comprovou esse volume.

A EF05MA21 é trabalhada durante todo o jogo, pois os estudantes manipulam, empilham, acrescentam, retiram e contam cubos, comparando diferentes sólidos e compreendendo o volume como a quantidade de unidades cúbicas que ocupa o espaço da construção.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Listas e grafos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Resolução colaborativa de problema:

Apresente uma situação: uma empresa precisa organizar caixas cúbicas em diferentes pontos de uma rede de distribuição.

No chão ou em uma cartolina grande, monte uma rede com pontos conectados por caminhos. Cada ponto representa um depósito e cada caminho representa uma rota entre depósitos. Essa rede será o grafo, sem começar pela explicação formal de vértices e arestas.

Em cada depósito, coloque uma ficha indicando uma quantidade de cubos, por exemplo:

Depósito A – 12 cubos

Depósito B – 18 cubos

Depósito C – 24 cubos

Depósito D – 16 cubos

As equipes recebem missões, como: “O Depósito A precisa enviar cubos ao Depósito C, mas só pode utilizar os caminhos existentes. Encontre uma rota possível.”

Ao chegar ao destino, a equipe utiliza a quantidade de cubos indicada para organizar o carregamento e determinar seu volume em unidades cúbicas.

Depois entram os imprevistos do jogo: uma rota é fechada, um novo depósito é acrescentado ou uma nova ligação entre dois depósitos é criada. Os estudantes precisam reorganizar a rede e encontrar uma nova solução.

No final, faça a sistematização:

Os depósitos são os vértices.

As rotas são as arestas.

A rede formada é um grafo.

As caixas cúbicas permitem determinar o volume da carga.

Aqui as habilidades aparecem em ações diferentes, mas dentro do mesmo problema:

EF05CO02 → interpretar e modificar uma rede formada por vértices e arestas.

EF05MA21 → determinar e comparar o volume das cargas por meio de unidades cúbicas.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Na integração será possível compreender o conceito de volume por meio da construção, empilhamento e contagem de unidades cúbicas, utilizando materiais concretos, ao mesmo tempo em que valoriza diferentes experiências culturais relacionadas às infâncias e brincadeiras africanas e afro-brasileiras.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Para integrar a ERER, antes da construção apresente brevemente imagens de brinquedos e brincadeiras de diferentes contextos africanos e afro-brasileiros, conversando sobre a diversidade das formas de brincar e criar. A proposta não é copiar esses objetos, mas utilizá-los como ponto de partida para valorizar diferentes experiências culturais relacionadas à infância.

Organize os estudantes em pequenos grupos e disponibilize pequenas caixas de papel confeccionadas previamente ou pelos próprios estudantes a partir de moldes. Também podem ser utilizadas embalagens pequenas de tamanhos semelhantes, desde que funcionem como unidades de medida.

Cada grupo recebe uma quantidade de caixinhas e o desafio de construir livremente um objeto, brinquedo ou estrutura por meio do empilhamento.

Após a construção, os estudantes deverão:

- contar quantas caixinhas foram utilizadas;
- identificar quantas unidades há em cada camada;
- determinar o volume da construção em unidades cúbicas;
- reorganizar as mesmas caixinhas para criar uma construção diferente;
- comparar as duas construções e verificar se o volume foi alterado.

Ao final, organize uma pequena exposição chamada “Infâncias, culturas e volumes”. Cada grupo apresenta sua construção e completa:

“Nossa construção utiliza _____unidades e possui volume de _____unidades cúbicas.”

Finalize perguntando: “Se mudarmos a forma da construção, mas continuarmos usando a mesma quantidade de caixinhas, o volume muda?”

Assim, os estudantes chegam à compreensão de volume pela própria experiência de construir, desmontar, reorganizar, contar e comparar, enquanto a ERER amplia o trabalho para a valorização da diversidade cultural das infâncias.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO	DESCRITOR SAETO

Probabilidade e Estatística	(**EF05MA23**) Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis).	Cálculo de probabilidade de eventos equiprováveis (que apresenta as mesmas chances de ocorrer).	Não possui descritor numerado correspondente.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05MA23 propõe que os estudantes compreendam a ideia de probabilidade como a chance de determinado resultado acontecer em uma situação aleatória, quando todas as possibilidades têm a mesma chance de ocorrer.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem por Investigação:

Organize os estudantes em pequenos grupos e entregue a cada grupo um objeto para realizar um experimento aleatório: moeda, dado comum ou uma sacola com fichas de cores diferentes, garantindo inicialmente que os resultados sejam equiprováveis.

Antes de realizar o experimento, cada grupo deverá investigar quais são os resultados possíveis e fazer uma previsão sobre o que poderá acontecer.

Por exemplo, com um dado:

Resultados possíveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

Pergunta investigativa: “Qual é a chance de sair o número 5?”

Os estudantes discutem e concluem que existe 1 resultado favorável entre 6 resultados possíveis: 1/6.

Depois, realizam o lançamento do dado várias vezes e registram os resultados em uma tabela.

Em seguida, recebem novos desafios, como:

“Qual é a probabilidade de sair um número par?”

"Qual é a probabilidade de sair um número maior que 4?"

"É mais provável sair um número par ou sair o número 3?"

Os grupos discutem, fazem previsões, realizam os experimentos e comparam o que imaginaram com os resultados obtidos.

No final, cada grupo apresenta uma conclusão sobre a pergunta: "Mesmo tendo a mesma chance, os resultados precisam aparecer a mesma quantidade de vezes durante o experimento?"

A discussão permite compreender que equiprovável significa ter a mesma chance de ocorrer, e não necessariamente aparecer a mesma quantidade de vezes em uma pequena quantidade de tentativas.

Assim, os estudantes constroem o conceito de probabilidade a partir da investigação, em vez de apenas receberem a regra pronta.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

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

Objeto de Conhecimento: Lógica computacional.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

A turma trabalha em pequenos grupos. Cada grupo recebe um dado e, antes dos lançamentos, analisa os seis resultados possíveis: 1, 2, 3, 4, 5 e 6.

Em seguida, apresente condições lógicas que definem diferentes eventos:

- Evento A – sair número par E maior que 3.
- Resultados favoráveis: 4 e 6.
- Probabilidade: 2/6.
- Evento B – sair número 1 OU número 5.

- Resultados favoráveis: 1 e 5.
- Probabilidade: 2/6.
- Evento C – NÃO sair número par.
- Resultados favoráveis: 1, 3 e 5.
- Probabilidade: 3/6.

Depois de analisar as possibilidades, os grupos lançam o dado várias vezes. A cada lançamento, além de registrar o número obtido, precisam determinar se cada sentença é verdadeira ou falsa.

Por exemplo, saiu 6:

“É par E maior que 3.” → verdadeiro.

“É 1 OU 5.” → falso.

“NÃO é par.” → falso.

Na segunda etapa, os próprios grupos criam uma sentença lógica utilizando E, OU ou NÃO. Depois, trocam a sentença com outro grupo, que deverá:

1. identificar quais resultados do dado tornam a sentença verdadeira;
2. determinar a probabilidade de a sentença ser verdadeira;
3. realizar alguns lançamentos para testar;
4. registrar quando a sentença foi verdadeira ou falsa.

A integração acontece de forma direta:

EF05MA23 → o estudante identifica os resultados possíveis e favoráveis e determina a probabilidade de ocorrência.

EF05CO03 → o estudante utiliza E (conjunção), OU (disjunção) e NÃO (negação) para construir e analisar condições, classificando-as como verdadeiras ou falsas.

Um fechamento interessante é perguntar: “Qual sentença criada pela turma tem maior probabilidade de ser verdadeira em um lançamento do dado? Como podemos provar isso sem precisar lançar o dado?”

Essa pergunta leva os estudantes a usar simultaneamente raciocínio lógico e probabilístico.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): O ideal é que a ERER apareça no contexto e na valorização de referências negras, enquanto a aprendizagem central continua sendo a probabilidade de eventos equiprováveis.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Prepare fichas com imagens ou nomes de personalidades negras brasileiras de diferentes áreas, como literatura, ciência, artes, esporte e educação. Organize inicialmente a mesma quantidade de fichas para cada categoria, garantindo resultados equiprováveis.

Por exemplo, coloque em uma caixa 8 fichas: 2 de literatura, 2 de ciência, 2 de artes e 2 de esporte. Antes de cada retirada, os estudantes analisam as possibilidades e respondem questões como: “Qual é a probabilidade de sortear uma personalidade da ciência?”, “Literatura e esporte têm a mesma chance de serem sorteados? Por quê?” e “O que aconteceria com a probabilidade se acrescentássemos mais uma ficha de determinada categoria?”

Cada ficha sorteada também pode trazer uma informação curta sobre a personalidade representada. Assim, o sorteio não serve apenas como “decoração” para a Matemática: ele amplia referências sobre a participação e o protagonismo da população negra em diferentes áreas da sociedade.

Depois, os estudantes podem modificar a composição da caixa e analisar o que acontece quando os resultados deixam de ser equiprováveis. Isso ajuda, inclusive, a compreender melhor o conceito exigido pela EF05MA23.

A integração fica assim:

EF05MA23 → resultados possíveis → resultados equiprováveis → resultados favoráveis → determinação e comparação de probabilidades.

ERER → representatividade → conhecimento de personalidades negras → valorização das contribuições da população negra → ampliação de referências positivas e enfrentamento de estereótipos.

Essa proposta também combina muito bem com a EF05CO03 que você está trabalhando: “sortear alguém da Ciência OU da Literatura”, “sortear alguém do Esporte E do sexo feminino”, “NÃO sortear alguém das Artes”, analisando quando cada sentença é verdadeira ou falsa.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS		
COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA - 5º ANO – 4º BIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Natureza, ambiente e qualidade de vida	**(EF05GE10)** Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e algumas formas de poluição dos cursos de água e dos oceanos (esgotos, efluentes industriais, marés negras etc.). (**EF05GE11)** Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.	**Qualidade ambiental** • Os problemas ambientais relacionados aos cursos de água e os oceanos; • Os impactos das ações humanas sobre a natureza. **Diferentes tipos de poluição** • Poluição dos rios, lagos e mares; • Problemas ambientais de sua cidade e região; • Onde é depositado o lixo de sua cidade?

	(EF05GE12) Identificar órgãos do poder público e canais de participação social responsáveis por buscar soluções para a melhoria da qualidade de vida (em áreas como meio ambiente, mobilidade, moradia e direito à cidade) e discutir as propostas implementadas por esses órgãos que afetam a comunidade em que vive.	• Tratamento do esgoto e resíduos sólidos em seu município. **Gestão pública da qualidade de vida** • Os órgãos públicos responsáveis pela preservação/ conservação dos recursos naturais; IBAMA e suas funções; • NATURATINS e preservação ambiental; • As ONGs Ambientais.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?

- A habilidade EF05GE10, de Geografia para o 5º ano, propõe que os estudantes compreendam o que caracteriza a qualidade ambiental das águas e reconheçam situações que provocam sua degradação, especialmente em rios, córregos, lagos e oceanos.
- A habilidade EF05GE11 propõe que os estudantes investiguem problemas ambientais presentes nos espaços próximos de sua realidade, especialmente no entorno da escola e de suas residências, compreendam suas causas e consequências e pensem em possíveis soluções, incluindo o uso de tecnologias.
- A habilidade EF05GE12 propõe que os estudantes compreendam quem são os responsáveis pela organização e melhoria dos espaços onde vivem e conheçam formas pelas quais a população pode participar das decisões e reivindicar seus direitos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem baseada em investigação:

Organize os estudantes em equipes e apresente a cada uma um “caso ambiental” diferente. Em vez de explicar previamente os tipos de poluição, entregue evidências para que eles descubram o que está acontecendo.

Cada caso pode conter fotografias, pequenos textos, mapas ou dados simples. Por exemplo:

- Caso 1: rio próximo a uma área urbana recebendo esgoto;
- Caso 2: curso d’água com lixo acumulado nas margens;
- Caso 3: água próxima a uma área industrial recebendo efluentes;
- Caso 4: ambiente marinho atingido por derramamento de petróleo;
- Caso 5: curso d’água preservado, com vegetação nas margens, para servir de comparação.

Cada equipe recebe uma “Ficha de Perícia Ambiental” e investiga quatro questões: quais características do ambiente podem ser observadas; quais indícios mostram preservação ou degradação; qual pode ser a fonte da poluição; e quais consequências podem ocorrer para os seres vivos e para as pessoas.

Depois, acontece a etapa principal: a comparação. As equipes recebem informações de outro caso e precisam estabelecer diferenças e semelhanças entre os dois ambientes, justificando qual apresenta melhores condições ambientais e quais evidências sustentam essa conclusão.

Para finalizar, monte coletivamente um “Painel de Diagnóstico das Águas”, organizando os casos do ambiente mais preservado ao mais degradado. Cada grupo deve justificar a posição atribuída ao seu caso.

Dessa forma, não apresentamos primeiro uma lista de tipos de poluição. Os estudantes constroem esse conhecimento analisando situações, comparando evidências e defendendo suas conclusões, trabalhando diretamente os verbos “reconhecer” e “comparar” presentes na EF05GE10.

Aprendizagem baseada em problema:

Comece apresentando a seguinte situação-problema:

"A nossa comunidade apresenta algum problema ambiental que interfere na qualidade de vida das pessoas? O que poderíamos fazer para ajudar a solucioná-lo?"

Em pequenos grupos, os estudantes fazem um levantamento de situações que já observaram no caminho de casa para a escola ou nas proximidades de onde vivem: lixo acumulado, esgoto a céu aberto, queimadas, terrenos abandonados, desperdício de água, poluição, ausência de arborização, degradação de espaços públicos ou do patrimônio histórico.

Em seguida, disponibilize um mapa simples do bairro ou um desenho esquemático do entorno da escola. Cada grupo marca no mapa os problemas identificados.

Depois, escolhe um deles para investigar utilizando uma ficha:

Problema identificado: _____

Onde ocorre: _____

Possíveis causas: _____

Consequências: _____

Quem é afetado: _____

Como poderia ser resolvido: _____

Alguma tecnologia poderia ajudar? Como? _____

Na etapa de criação, os grupos elaboram uma proposta concreta de solução. A tecnologia não precisa ser algo complexo: pode envolver aplicativo para comunicar problemas urbanos, registro fotográfico, mapa digital, sistema de coleta seletiva, iluminação eficiente, sensores, divulgação por meios digitais ou outras possibilidades adequadas ao problema.

Para finalizar, cada grupo apresenta sua proposta em uma “Assembleia de Soluções da Comunidade”. A turma analisa quais propostas são possíveis, quais dependem da participação dos moradores e quais necessitam da atuação do poder público.

Essa atividade ainda prepara muito bem para a EF05GE12, porque, depois de propor as soluções, os estudantes podem investigar qual órgão público seria responsável por cada problema e quais canais a comunidade poderia utilizar para encaminhar suas demandas.

Simulação de participação social:

Apresente uma situação-problema próxima da realidade dos estudantes, por exemplo:

“Os moradores identificaram vários problemas no bairro: lixo acumulado em um terreno, rua sem condições adequadas para pedestres, falta de iluminação e poluição de um córrego. Como a comunidade pode buscar soluções?”

Distribua entre os estudantes diferentes papéis: moradores, representantes de órgãos públicos, associação de moradores, conselho municipal, estudantes e outros representantes da comunidade.

Cada grupo recebe uma demanda e precisa descobrir três pontos principais:

1. Qual é o problema?
2. Qual órgão público pode atuar nessa situação?
3. Qual canal de participação a população pode utilizar para apresentar a demanda?

Depois, organize uma “Audiência da Comunidade”. Os representantes dos moradores apresentam o problema; os demais participantes discutem responsabilidades, possibilidades de encaminhamento e propostas de solução.

Por exemplo:

Problema: poluição de um córrego.

Órgão responsável: setor/secretaria municipal responsável pelo meio ambiente.

Canal de participação: ouvidoria, conselho, audiência pública ou protocolo de solicitação.

Proposta: fiscalização, limpeza, ações educativas e medidas para impedir novos descartes.

Na etapa final, apresente algumas ações hipoteticamente implementadas pelo poder público e peça aos estudantes que avaliem: “Essa proposta realmente ajudaria a comunidade?”, “Quem seria beneficiado?”, “O problema seria resolvido completamente ou parcialmente?” e “O que poderia ser melhorado?”

Assim, a EF05GE12 não fica restrita à memorização de órgãos públicos. Os estudantes vivenciam, de forma simulada, como a participação social pode funcionar na prática.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Algoritmos com seleção condicional.

A EF05GE11 exige que o estudante identifique um problema ambiental e proponha soluções, enquanto a EF05CO04 permite organizar essas soluções como uma sequência lógica de ações, incluindo decisões condicionais e repetições.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente um problema ambiental próximo da realidade dos estudantes, como descarte inadequado de lixo, desperdício de água, esgoto a céu aberto ou poluição de um espaço público.

Após analisar o problema, cada grupo deverá criar um algoritmo que represente uma possível solução.

Exemplo:

Problema: lixo descartado inadequadamente próximo à escola.

INÍCIO

↓

Observar o local

↓

Identificar o tipo de resíduo

↓

SE o resíduo for reciclável → separar para coleta seletiva

SE não for reciclável → encaminhar para descarte adequado

↓

Verificar se ainda existem resíduos no local

↓

SE SIM → repetir a identificação e a separação

SE NÃO → finalizar a ação

↓

Registrar o problema e comunicar aos responsáveis

↓

FIM

Depois, outro grupo recebe o algoritmo e precisa simulá-lo, seguindo exatamente as instruções. Se encontrar uma etapa que não funciona ou uma situação que o algoritmo não prevê, deverá indicar onde precisa ser corrigido.

Para ampliar o desafio, os estudantes podem representar o algoritmo com palavras, desenhos, setas e símbolos.

A integração acontece diretamente:

EF05GE11 → identificar problema ambiental → analisar causas e consequências → propor solução.

EF05CO04 → organizar a solução → estabelecer sequência → utilizar condição ("SE...") → utilizar repetição → simular e verificar o algoritmo.

Produto: "Fluxograma de soluções ambientais", reunindo os algoritmos criados pela turma para diferentes problemas do entorno.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): a articulação da EF05GE12 com a ERER é muito forte, porque será possível compreender a atuação do poder público e os canais de participação social, refletindo sobre igualdade racial, direito à cidade e acesso da população aos serviços públicos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes um mapa fictício de uma comunidade com diferentes espaços: escola, posto de saúde, praça, biblioteca, ponto de ônibus, área de lazer, ruas pavimentadas e não pavimentadas.

Junto ao mapa, apresente situações-problema, por exemplo:

"Em uma região da comunidade, onde vive grande parte da população negra, há poucas áreas de lazer, transporte público insuficiente e ausência de espaços culturais."

"Moradores querem apresentar essas necessidades ao poder público. Como podem participar e a quem devem procurar?"

Os grupos recebem a missão de construir um "Caminho dos direitos". Para cada problema, precisam estabelecer:

PROBLEMA → DIREITO RELACIONADO → ÓRGÃO PÚBLICO QUE PODE ATUAR → CANAL DE PARTICIPAÇÃO → REIVINDICAÇÃO DA COMUNIDADE → POSSÍVEL MELHORIA.

Por exemplo:

Falta de espaço cultural → direito à cultura → órgão municipal responsável pela cultura → conselho/ouvidoria → solicitação de implantação ou melhoria de espaço cultural → ampliação do acesso da comunidade.

Depois, apresente uma questão mais provocadora:

"Se determinados grupos da população têm menos acesso a serviços, equipamentos e espaços públicos, podemos dizer que todos estão usufruindo igualmente do direito à cidade?"

Os estudantes discutem e registram suas conclusões. Nesse momento, introduza a reflexão sobre equidade racial e explique, em linguagem adequada ao 5º ano, que garantir direitos também exige observar desigualdades que atingem grupos de maneiras diferentes.

Como produto, a turma pode construir um "Mapa de uma comunidade com equidade", acrescentando ao mapa inicial as melhorias que consideram necessárias para garantir qualidade de vida e acesso aos direitos para todos.

A EF05GE12 aparece quando o estudante identifica órgãos, canais de participação e analisa propostas para a comunidade.

A ERER aparece na análise das desigualdades, na discussão sobre equidade racial, participação social da população negra e garantia do direito à cidade.

Nesse caso, é necessário evitar transformar a atividade apenas em uma apresentação sobre racismo. O ponto mais forte da integração é fazer o estudante perceber que equidade racial também envolve quem participa das decisões e como os diferentes grupos da população acessam os direitos e os espaços da cidade.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS		
COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA - 5º ANO – 4º BIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**

Registros da história: linguagens e culturas.	**(EF05HI08)** Identificar formas de marcação da passagem do tempo em distintas sociedades, incluindo os povos indígenas originários e os povos africanos.	Observação de como o ritmo da natureza interfere no modo de vida das pessoas; Sociedades industriais, indígenas ou quilombolas.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05HI08 propõe que os estudantes compreendam que diferentes sociedades desenvolveram maneiras próprias de perceber, organizar e marcar a passagem do tempo, reconhecendo especialmente os conhecimentos dos povos indígenas originários e dos povos africanos.

Essa habilidade possui uma articulação muito forte e direta com a ERER, porque a própria redação da EF05HI08 determina a inclusão dos povos indígenas originários e dos povos africanos, permitindo trabalhar seus conhecimentos como parte constitutiva do conteúdo histórico, e não apenas como tema complementar.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem por investigação:

Comece sem apresentar o conteúdo. Escreva apenas a pergunta:

“Se não existissem relógios nem o calendário que usamos hoje, como poderíamos perceber e organizar a passagem do tempo?”

Os estudantes levantam hipóteses. Depois, entregue imagens ou objetos que funcionem como pistas: Sol, Lua, estrelas, períodos de chuva e seca, floração, plantio, colheita, relógio, calendário e mudanças observadas na natureza.

Cada grupo deverá organizar as pistas conforme os critérios que considerar adequados e explicar: “Como essa pista poderia ajudar uma sociedade a perceber que o tempo está passando?”

Na segunda etapa, apresente pequenos textos, imagens ou relatos previamente selecionados sobre formas específicas de marcação do tempo em diferentes sociedades, incluindo obrigatoriamente referências a povos indígenas originários e povos africanos. É importante identificar qual povo ou sociedade está sendo estudado, evitando generalizações como “os indígenas faziam...” ou “os africanos utilizavam...”.

Os grupos confrontam as informações recebidas com suas hipóteses iniciais e registram:

Sociedade/povo → elemento utilizado como referência → o que era observado → para que essa marcação do tempo era importante.

Na etapa final, cada grupo constrói uma “Roda do Tempo” de uma das sociedades estudadas. Em vez de uma linha do tempo convencional, a representação pode mostrar ciclos relacionados à natureza, como chuva, seca, plantio, colheita, fases da Lua ou outras referências efetivamente encontradas na fonte estudada.

Depois, as rodas são comparadas. A turma discute: “Todos organizam o tempo da mesma maneira?”, “O que influencia a maneira como uma sociedade organiza o tempo?” e “Por que esses conhecimentos também fazem parte da História?”

Assim, a EF05HI08 é trabalhada de forma ativa e já incorpora naturalmente a ERER, valorizando os conhecimentos indígenas e africanos como conhecimentos históricos e culturais.

Desafio dos marcadores do tempo:

Objetivo: identificar e relacionar diferentes formas de marcação da passagem do tempo utilizadas por distintas sociedades, incluindo povos indígenas originários e povos africanos.

Materiais: prepare três tipos de cartas:

- Cartas “Povos/Sociedades”: apresentam o nome de um povo ou sociedade estudada.
- Cartas “Marcadores do Tempo”: apresentam elementos como fases da Lua, posição do Sol, estrelas, períodos de chuva e seca, ciclos das plantas, calendários etc.

- Cartas “Usos do Tempo”: apresentam situações relacionadas ao plantio, colheita, celebrações, deslocamentos, organização de atividades comunitárias, entre outras, sempre de acordo com as fontes estudadas.

Como jogar: As cartas ficam embaralhadas e viradas para baixo. A cada rodada, o estudante retira uma carta de cada grupo e verifica se consegue estabelecer uma relação historicamente correta entre elas.

Por exemplo:

POVO/SOCIEDADE + MARCADOR DO TEMPO + UTILIZAÇÃO

Se a associação estiver correta, o estudante precisa explicar para a turma a relação existente e fica com as três cartas. Se estiver incorreta, as cartas retornam ao jogo.

Para evitar que o jogo dependa apenas da sorte, inclua cartas “Desafio”, com perguntas como:

- “Por que observar a natureza pode ajudar a marcar o tempo?”
- “Duas sociedades podem utilizar o mesmo fenômeno natural de maneiras diferentes?”
- “Por que não podemos afirmar que todos os povos africanos marcam o tempo da mesma maneira?”
- “Que diferenças você percebe entre o calendário que usamos e a forma de organização temporal apresentada no jogo?”

Vence não simplesmente quem acumular mais cartas, mas quem conseguir formar e justificar corretamente mais conjuntos.

A EF05HI08 é desenvolvida porque os estudantes identificam, relacionam e comparam formas de marcação do tempo.

A ERER está integrada ao próprio conteúdo do jogo, pois os conhecimentos de povos indígenas originários e de sociedades africanas aparecem como conhecimentos históricos específicos, evitando tratá-los como grupos homogêneos.

Uma possibilidade interessante é, depois do jogo, entregar uma carta em branco para cada estudante criar uma carta baseada no que aprendeu. Assim, além de jogar, ele precisa demonstrar que compreendeu o conteúdo.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.

Objeto de Conhecimento: Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Em vez de deixar os estudantes fazerem uma pesquisa livre, o professor disponibiliza previamente diferentes páginas ou trechos impressos de conteúdos encontrados na internet. Inclua fontes com diferentes níveis de confiabilidade: páginas de universidades, museus e instituições de pesquisa, além de conteúdo sem autoria, sem referências ou com afirmações generalizantes.

Cada dupla recebe uma missão, por exemplo:

"Descubra como determinado povo ou sociedade observa e organiza a passagem do tempo e verifique se a informação encontrada é confiável."

Os estudantes analisam cada fonte utilizando um pequeno "Semáforo da Confiabilidade":

CONFIÁVEL – apresenta autoria ou instituição responsável, referências e informações que podem ser confirmadas em outras fontes.

PRECISA VERIFICAR – apresenta algumas informações, mas faltam autoria, referências ou outros elementos que permitam confirmar o conteúdo.

NÃO CONFIÁVEL – apresenta informações sem fonte, afirmações duvidosas ou generalizações sem evidências.

Depois da avaliação, os estudantes utilizam somente as informações consideradas confiáveis para preencher uma ficha:

- Povo/sociedade: _____
- Como marca ou percebe a passagem do tempo: _____
- Elementos observados: _____
- Relação com natureza/cultura: _____

- Fonte consultada: _____
- Por que consideramos essa fonte confiável: _____

Para finalizar, apresente duas afirmações sobre o mesmo tema, provenientes de fontes diferentes, e peça que a turma decida em qual delas confiaria e justifique a escolha com evidências.

A integração ocorre diretamente:

EF05HI08 → investigar e comparar diferentes formas de marcação da passagem do tempo, incluindo conhecimentos de povos indígenas originários e povos africanos.

EF05CO08 → acessar, analisar, comparar e avaliar criticamente informações disponíveis na internet, distinguindo conteúdos confiáveis dos não confiáveis.

Um cuidado importante nessa atividade é evitar pesquisas genéricas como "Como os africanos marcavam o tempo?". É melhor selecionar um povo ou sociedade específica e trabalhar com fontes institucionais ou acadêmicas adequadas ao 5º ano. Isso fortalece tanto a aprendizagem histórica quanto a ERER.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Registros da história: linguagens e culturas	**(EF05HI09)** Comparar pontos de vista sobre temas que impactam a vida cotidiana no tempo presente, por meio do acesso a diferentes fontes, incluindo orais.	Pesquisa sobre temas impactantes e relevantes da atualidade.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05HI09 propõe que os estudantes compreendam que um mesmo acontecimento ou problema do presente pode ser percebido e interpretado de maneiras diferentes pelas pessoas e pelos grupos sociais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem baseada em debate:

Apresente uma questão próxima da realidade da turma. Por exemplo:

“Os espaços públicos da comunidade atendem igualmente às necessidades de todas as pessoas?”

Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo recebe uma fonte diferente sobre a questão: fotografia, pequeno texto, notícia, gráfico simples ou depoimento de um morador.

Inclua também uma fonte oral. Pode ser um áudio previamente gravado ou uma pequena entrevista realizada pelos próprios estudantes com familiares, funcionários da escola ou membros da comunidade.

Cada grupo analisa sua fonte procurando responder:

- Quem está falando ou produzindo essa informação?
- Qual é o ponto de vista apresentado?
- Que argumentos ou informações sustentam esse ponto de vista?
- Com quais aspectos concordamos ou discordamos? Por quê?

Em seguida, faça a dinâmica “Troca de Perspectivas”. Os grupos trocam as fontes entre si, mas não suas conclusões. O novo grupo analisa a mesma fonte e registra sua interpretação.

Depois, as duas análises são colocadas lado a lado. Os estudantes verificam onde houve concordância, divergência e quais informações sustentaram cada interpretação.

Para finalizar, cada estudante responde individualmente:

“Depois de conhecer diferentes fontes e pontos de vista, qual é a minha conclusão sobre o tema? Quais informações me ajudaram a chegar a essa conclusão?”

Assim, a atividade trabalha exatamente o núcleo da EF05HI09: o estudante não apenas manifesta sua opinião, mas aprende a comparar diferentes perspectivas antes de construir seu posicionamento.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.

Objeto de Conhecimento: Uso de tecnologias computacionais

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Aprendizagem baseada em tomada de decisão:

Apresente uma situação fictícia:

"Uma cooperativa recebeu uma nova tecnologia capaz de realizar automaticamente parte do trabalho que hoje é feito pelas pessoas. A tecnologia pode aumentar a produção, mas também modificará funções e exigirá que os trabalhadores aprendam novas habilidades. A cooperativa deve adotar essa tecnologia?"

Cada estudante recebe secretamente um personagem com interesses diferentes, por exemplo:

- trabalhador que realiza atualmente aquela função;
- trabalhador jovem interessado em aprender a usar a tecnologia;
- responsável pela cooperativa;
- consumidor;
- profissional responsável pela manutenção da tecnologia;
- trabalhador que teme perder sua função;
- representante responsável pela formação dos trabalhadores.

Em vez de pesquisar ou fazer uma apresentação, a turma participa de uma rodada de decisões.

O professor apresenta acontecimentos progressivamente:

1ª situação: “A tecnologia aumenta a produção.”

Os estudantes se posicionam: ADOTAR / NÃO ADOTAR / PRECISO DE MAIS INFORMAÇÕES.

2ª situação: “Algumas funções deixarão de ser realizadas da mesma maneira.”

Eles podem mudar de posição.

3ª situação: “A cooperativa oferecerá formação para os trabalhadores aprenderem novas funções.”

Nova decisão.

4ª situação: “Alguns trabalhadores consideram que a mudança facilitará o trabalho; outros estão preocupados.”

Nova decisão.

A cada rodada, o estudante precisa justificar sua escolha considerando o ponto de vista do personagem que recebeu.

No final, revele os personagens e discuta: “Por que pessoas diferentes tomaram decisões diferentes diante da mesma mudança tecnológica?”

Depois, cada estudante registra duas perspectivas diferentes que apareceram durante o jogo e sua própria conclusão sobre a adoção da tecnologia.

Aqui a integração fica mais evidente:

EF05HI09 → compreender e comparar diferentes pontos de vista sobre uma questão que afeta a vida atual.

EF05CO10 → analisar criticamente como uma tecnologia pode modificar o trabalho e produzir diferentes impactos na sociedade.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): A EF05HI09 possui uma articulação muito forte com a ERER, principalmente porque trabalha diferentes pontos de vista sobre questões que impactam a sociedade no presente. Isso permite abordar situações relacionadas à igualdade racial, representatividade, racismo e valorização da diversidade a partir de diferentes fontes.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente à turma uma situação atual relacionada à representatividade racial, por exemplo:

"Uma escola percebeu que sua biblioteca possui muitos livros, mas poucos apresentam protagonistas negros ou foram escritos por autores negros. Isso é um problema? Por quê?"

Em diferentes pontos da sala, coloque quatro posicionamentos:

- "É importante ampliar a representatividade."
- "Não faz diferença quem são os personagens ou autores."
- "É importante, mas precisamos conhecer melhor o assunto."
- "Tenho outro ponto de vista."

Os estudantes escolhem inicialmente uma posição.

Em seguida, o professor apresenta gradativamente diferentes fontes: depoimento de uma criança negra sobre representatividade, fala de um escritor ou escritora negra, trecho de documento educacional, dados sobre diversidade na literatura ou outra fonte adequada à faixa etária.

Após cada nova fonte, o estudante pode permanecer em sua posição ou mudar de lugar. Entretanto, deverá explicar qual informação influenciou sua decisão.

No fechamento, a turma discute:

- "O que mudou quando ouvimos diferentes vozes?"
- "Algum ponto de vista que não havíamos considerado apareceu?"

- “Por que é importante ouvir pessoas que vivenciam diferentes experiências?”
- “Nosso posicionamento inicial mudou depois de conhecermos outras fontes?”

A EF05HI09 é trabalhada diretamente porque os estudantes acessam diferentes fontes, inclusive orais, identificam e comparam pontos de vista e constroem suas conclusões.

A ERER entra de maneira significativa ao trabalhar representatividade, autoria negra, diferentes experiências sociais e valorização das vozes e produções da população negra.

Essa integração é especialmente interessante porque não transforma a ERER em um conteúdo adicional: a questão étnico-racial se torna justamente o tema sobre o qual os diferentes pontos de vista serão analisados.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Registros da história: linguagens e culturas	**(EF05HI01TO)** Inventariar os patrimônios materiais e imateriais da humanidade e analisar mudanças e permanências desses patrimônios ao longo do tempo. **(EF05HI01aTO)** Conhecer as histórias das cidades tocantinenses, valorizar e resgatar suas tradições e memórias, como também compreender nossa própria identidade, por meio de diferentes fontes. (**EF05H01bTO**) Reconhecer-se como indivíduo, parte de um contexto e construtor de sua própria história.	Os patrimônios materiais e imateriais da humanidade; Patrimônio material e imaterial do Tocantins; A formação da identidade tocantinense através da pluralidade cultural e contribuição dos diversos povos.

O QUE AS HABILIDADES PROPÕEM?

- A habilidade EF05HI01TO propõe que os estudantes conheçam, identifiquem e organizem diferentes patrimônios culturais materiais e imateriais da humanidade e compreendam que esses patrimônios podem sofrer transformações ou permanecer ao longo do tempo.
- A habilidade EF05HI01aTO propõe que os estudantes conheçam e investiguem a história das cidades tocantinenses, compreendendo como suas tradições, memórias e diferentes grupos sociais contribuem para a construção da identidade local e tocantinense.
- A habilidade EF05HI01bTO propõe que o estudante compreenda que possui uma história própria, mas que essa história é construída nas relações com a família, a escola, a comunidade e a sociedade da qual faz parte.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Curadoria colaborativa:

Apresente à turma o desafio:

"Nossa turma foi escolhida para montar um pequeno museu sobre patrimônios culturais. O que merece fazer parte desse acervo e como podemos contar sua história?"

Disponibilize diferentes imagens, fotografias, pequenos textos, objetos ou registros de patrimônios culturais. Inclua exemplos locais, brasileiros e de outros lugares do mundo.

Cada grupo assume a função de "Equipe de Curadoria" e escolhe alguns patrimônios para compor sua parte da exposição.

Para cada patrimônio escolhido, os estudantes produzem uma ficha de inventário:

- Nome do patrimônio: _____
- Local: _____
- Material ou imaterial: _____
- O que representa: _____
- Como era no passado: _____

- Como é atualmente: _____
- O que permaneceu: _____
- O que mudou: _____
- Por que deve ser preservado: _____

Depois vem o desafio da curadoria: o espaço do “museu” é limitado. Cada grupo precisa selecionar apenas dois patrimônios entre os que investigou e justificar por que considera importante preservá-los.

Com as escolhas, a turma monta o “Museu Vivo dos Patrimônios” na própria sala. Em vez de apenas fazer apresentações, os estudantes circulam pela exposição com uma missão: encontrar um patrimônio material, um imaterial, um que tenha sofrido muitas mudanças e outro que apresente fortes permanências.

Ao final, discutem a questão:

“Um patrimônio precisa permanecer exatamente igual ao longo do tempo para continuar sendo patrimônio?”

Essa pergunta ajuda a compreender que cultura e patrimônio também passam por transformações.

Essa dinâmica trabalha especialmente bem o verbo “inventariar” da EF05HI01TO, porque os estudantes deixam de ser apenas receptores de informações e passam a atuar como pesquisadores e curadores de um acervo cultural.

Jogo pedagógico: “Patrimônio: mudou ou permaneceu?”

Objetivo: identificar patrimônios materiais e imateriais e analisar suas mudanças e permanências ao longo do tempo.

Prepare cartas com imagens e pequenas informações sobre diferentes patrimônios culturais. Cada patrimônio terá duas cartas: uma representando características do passado e outra mostrando características do presente.

As cartas ficam embaralhadas e distribuídas pela sala. O desafio das equipes é encontrar os pares “passado + presente” correspondentes ao mesmo patrimônio.

Quando uma equipe forma um par, precisa cumprir três desafios:

1. Classificar: é patrimônio material ou imaterial?
2. Comparar: o que mudou ao longo do tempo?
3. Identificar: o que permaneceu?

Exemplo:

- Carta 1 – manifestação cultural realizada no passado, com determinada forma de organização.
- Carta 2 – a mesma manifestação atualmente.

A equipe só conquista o par se conseguir explicar pelo menos uma mudança e uma permanência.

Para aumentar o desafio, inclua cartas especiais:

- “GUARDIÃO” – explique por que esse patrimônio deve ser preservado.
- “INVENTÁRIO” – registre nome, local, tipo e característica do patrimônio.
- “VIAGEM NO TEMPO” – explique como você imagina que esse patrimônio poderá estar no futuro, justificando o que deveria ser preservado.
- “PERDEU A PISTA” – a equipe precisa consultar uma fonte disponibilizada pelo professor antes de responder.

A pontuação pode valorizar o conhecimento, e não apenas a velocidade: 1 ponto pela classificação correta, 1 pela mudança identificada, 1 pela permanência e 1 pela justificativa sobre preservação.

Ao final, os pares conquistados pelas equipes formam um grande “Inventário da turma”, que pode permanecer exposto na sala.

Para aproximar ainda mais do DCT do Tocantins, o jogo pode incluir patrimônios de Porto Nacional e do Tocantins, além de patrimônios afro-brasileiros, indígenas e de outras partes do Brasil.

Apresente a pergunta investigativa:

"Se os livros não contassem a história da nossa cidade, como poderíamos descobri-la?"

A partir das respostas, explique que fotografias, objetos, documentos, lugares e principalmente as memórias das pessoas também podem funcionar como fontes para conhecer o passado.

Cada estudante escolhe uma pessoa da família ou da comunidade para realizar uma pequena entrevista. A turma constrói coletivamente algumas perguntas, como:

- "Como era a cidade quando você era criança?"
- "Quais lugares eram importantes para as pessoas?"
- "Quais festas, costumes ou tradições você lembra?"
- "O que mudou na cidade?"
- "O que continua existindo?"
- "Existe alguma história sobre a cidade que você considera importante contar às crianças de hoje?"

Na aula seguinte, os estudantes trazem os relatos. Não é necessário gravar; podem fazer anotações com ajuda da família.

Na sala, cada estudante escolhe uma memória que considere significativa e a registra em uma ficha:

MEMÓRIA → QUEM CONTOU → ÉPOCA APROXIMADA → LUGAR → O QUE ESSA MEMÓRIA REVELA SOBRE A CIDADE.

Depois, disponibilize outras fontes, como fotografias antigas e atuais, mapas, pequenos textos, imagens de construções ou documentos. Os estudantes procuram alguma fonte que dialogue com a memória coletada.

O desafio passa a ser descobrir:

- “O relato e as outras fontes contam a mesma coisa?”
- “Existe alguma diferença?”
- “O que mudou?”
- “O que permaneceu?”

Para finalizar, a turma constrói um “Varal das memórias da nossa cidade”, reunindo relatos, fotografias, desenhos e pequenas descobertas dos estudantes.

No caso da sua turma, essa atividade pode ser direcionada para Porto Nacional. Isso torna a EF05HI01aTO muito concreta, porque os estudantes percebem que a história que estudam também está nas pessoas, nos lugares, nas tradições e nas memórias que fazem parte do espaço onde vivem.

Jogo pedagógico: “Jogo dos Erros – Nossa cidade ontem e hoje”

Objetivo: conhecer aspectos da história das cidades tocantinenses, identificando mudanças, permanências, tradições e elementos da memória e da identidade local por meio da comparação de fontes históricas.

Prepare pares de imagens de um mesmo lugar da cidade: uma fotografia antiga e uma fotografia atual. No caso de Porto Nacional, podem ser utilizados espaços históricos, ruas, praças, igrejas, construções, paisagens ou outros locais significativos.

A proposta funciona como um “jogo dos 7 erros”, mas os “erros” são, na verdade, transformações históricas.

As equipes recebem um par de imagens e têm um tempo determinado para encontrar diferenças entre o passado e o presente.

Por exemplo, poderão observar:

- construções que surgiram ou desapareceram;

- mudanças nas ruas e calçadas;
- meios de transporte;
- iluminação;
- vegetação;
- formas de ocupação dos espaços;
- características das construções;
- elementos que permaneceram preservados.

Cada diferença encontrada precisa ser marcada e registrada. Porém, para pontuar, não basta apontar a diferença. A equipe precisa classificá-la como:

- MUDANÇA – algo que se transformou ao longo do tempo.
- PERMANÊNCIA – algo que continua presente e ajuda a preservar a memória da cidade.

Depois vem a “Rodada da memória”. O professor apresenta uma informação histórica, fotografia, pequeno relato oral ou documento relacionado ao local. A equipe precisa descobrir o que aquela fonte acrescenta às informações obtidas pelas imagens.

Uma rodada especial pode ser chamada “Não é erro!”. O professor destaca um elemento antigo que permanece atualmente e pergunta:

- “Por que esse elemento pode ser importante para a memória e a identidade da cidade?”

A equipe ganha um ponto extra se relacioná-lo à preservação da história local.

Ao final, vence a equipe que acumular mais pontos pela identificação correta e, principalmente, pelas justificativas apresentadas.

Para Porto Nacional, esse jogo pode ficar especialmente interessante utilizando fotografias históricas e atuais dos mesmos espaços da cidade. Nesse caso, os estudantes estarão literalmente “procurando as marcas do tempo” na cidade onde vivem.

Aprendizagem baseada em autobiografia:

Apresente à turma uma mala, caixa ou envelope e lance o desafio:

"Se você precisasse contar um pouco da sua história utilizando apenas cinco elementos, o que colocaria nesta mala?"

Cada estudante recebe cinco cartões:

- PESSOA → alguém importante em sua trajetória.
- LUGAR → um espaço que faz parte de sua história.
- ACONTECIMENTO → uma experiência ou momento significativo.
- APRENDIZAGEM → algo que aprendeu e que considera importante.
- ESCOLHA/AÇÃO → algo que fez ou decidiu e que contribuiu para sua trajetória.

Não é necessário trazer objetos pessoais ou fotografias. Os estudantes podem representar cada elemento por desenho, palavra, símbolo ou pequeno texto, preservando aquilo que não desejarem compartilhar.

Depois, eles organizam os cinco cartões em uma sequência que represente sua trajetória e escolhem dois para compartilhar com um colega.

Na segunda etapa, proponha uma mudança de perspectiva. Entregue três cartões maiores:

- "Minha história"
- "História dos grupos dos quais faço parte"
- "História da comunidade"

O estudante deverá relacionar alguns elementos de sua "mala" a esses contextos. Por exemplo, uma festa familiar pode estar relacionada a uma tradição cultural; uma experiência escolar conecta sua trajetória à história da escola; uma atividade comunitária relaciona sua história ao lugar onde vive.

Para finalizar, cada estudante completa:

- “Eu faço parte da História porque...”

As respostas formam um painel coletivo chamado “Nós também construímos História”.

A atividade trabalha o núcleo da EF05HI01bTO porque vai além de montar uma linha do tempo pessoal: o estudante percebe que sua história é construída nas relações com outras pessoas e contextos e que suas próprias ações também participam dessa construção.

Jogo pedagógico: “Passa ou repassa – Eu também faço história”

Objetivo: reconhecer o indivíduo como sujeito histórico, relacionando identidade, experiências, pertencimento e participação nos diferentes contextos sociais.

Organize a turma em duas ou três equipes. A cada rodada, uma equipe recebe uma pergunta ou situação. Os estudantes têm um tempo curto para discutir.

Se souberem, respondem. Se não souberem ou preferirem não responder, dizem “PASSA”. A próxima equipe pode responder ou “REPASSAR”.

As perguntas podem ser organizadas em três níveis.

Rodada 1 – Quem sou eu na História?

Exemplos:

- “Verdadeiro ou falso: somente pessoas famosas fazem parte da História.” Resposta: Falso.
- “Uma criança pode ser considerada sujeito histórico?” Resposta: Sim.
- “Complete: Minha história é construída pelas minhas experiências, relações e _____.” Possibilidade: escolhas/ações.

Rodada 2 – Eu e os outros.

- “Cite dois grupos dos quais uma pessoa pode fazer parte.” Possibilidades: família, escola, comunidade, grupo cultural, esportivo etc.

- “Uma tradição familiar pode fazer parte da construção da identidade de uma pessoa? Explique.”
- “Duas crianças que vivem na mesma cidade necessariamente possuem histórias iguais?” Resposta: Não.

Rodada 3 – Desafio do sujeito histórico.

Nesta rodada, em vez de perguntas diretas, apresente situações.

- “Uma estudante participa de uma ação para melhorar a biblioteca da escola. Ela está contribuindo para construir a história daquele espaço? Por quê?”
- “Uma criança aprende uma tradição com seus avós e depois a compartilha com outras pessoas. O que essa situação revela sobre história, memória e identidade?”
- “Uma turma organiza uma campanha para cuidar de um espaço da comunidade. Como essa ação pode fazer parte da história dos estudantes e da comunidade?”

Para deixar o jogo mais dinâmico, inclua a rodada “Quem constrói a História?”. O professor apresenta rapidamente diferentes personagens — criança, professora, agricultor, artista, avó, trabalhador, estudante, pessoa famosa etc. — e as equipes levantam uma placa “SIM” ou “NÃO” para indicar se aquela pessoa pode ser considerada sujeito histórico. A expectativa é que percebam que todas as pessoas participam da construção da História.

A pontuação pode ser simples: resposta correta, 1 ponto; resposta correta com justificativa, 2 pontos; desafio resolvido coletivamente, 3 pontos.

O fechamento pode ser feito com uma única pergunta para toda a turma:

“Depois do jogo, por que podemos afirmar que cada um de nós também constrói a História?”

Assim, o Passa ou Repassa não fica apenas na memorização. Os estudantes precisam aplicar a ideia central da EF05HI01bTO

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas.

Objeto de Conhecimento: Uso de tecnologias computacionais.

A EF05HI01aTO propõe investigar a história das cidades tocantinenses utilizando diferentes fontes, enquanto a EF05CO11 permite que o estudante analise e escolha qual tecnologia computacional é mais adequada para acessar, registrar, organizar, preservar ou comunicar essas informações.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

A articulação pode partir da seguinte questão:

“Qual tecnologia é mais adequada para registrar e preservar as histórias e memórias da nossa cidade?”

Por exemplo, diante de diferentes necessidades, os estudantes precisam escolher a tecnologia mais apropriada:

- registrar o relato de um morador → gravador de áudio ou vídeo;
- registrar uma construção histórica → câmera/fotografia digital;
- localizar um lugar histórico → mapa digital;
- organizar fotografias antigas e atuais → apresentação, álbum ou arquivo digital;
- guardar documentos e registros → armazenamento digital;
- divulgar uma memória da cidade → vídeo, podcast ou exposição digital.

Sugestão de atividade: “Tecnologia a serviço da memória”

Apresente diferentes missões relacionadas à história de uma cidade tocantinense. Para cada missão, disponibilize várias possibilidades tecnológicas.

Exemplo:

Missão: “Queremos preservar o relato de uma moradora que conhece histórias antigas da cidade.”

Qual seria mais adequado?

A) calculadora

B) gravador de áudio

C) editor de desenho

D) planilha

Os estudantes escolhem a tecnologia e, principalmente, justificam por que ela é mais adequada para resolver aquele problema.

Depois, cada grupo recebe uma missão diferente e precisa decidir:

PROBLEMA → TECNOLOGIAS DISPONÍVEIS → ESCOLHA → JUSTIFICATIVA → UTILIZAÇÃO.

Assim, nenhuma das habilidades fica apenas como contexto da outra: EF05HI01aTO → história das cidades tocantinenses + tradições + memórias + diferentes fontes. EF05CO11 → identificar uma necessidade + comparar tecnologias + escolher a mais adequada + justificar sua utilização.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): EF05HI01TO + ERER = O trabalho pode envolver patrimônios afro-brasileiros como manifestações culturais, celebrações, saberes, lugares de memória, formas de expressão, música, dança, culinária e outros bens culturais reconhecidos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Gamificação + tomada de decisão:

Organize a sala como um “leilão cultural”. Projete ou apresente imagens de diferentes patrimônios afro-brasileiros, um de cada vez. É importante trabalhar com patrimônios reais e contextualizados, como capoeira, samba de roda do Recôncavo Baiano, jongo no Sudeste e Ofício das Baianas de Acarajé, entre outros.

Cada equipe recebe a mesma quantidade de moedas fictícias.

O professor apresenta um patrimônio e conta brevemente sua história. Em seguida, revela informações sobre como essa manifestação ou patrimônio existia no passado e como se apresenta atualmente.

Antes do “leilão”, as equipes discutem três questões oralmente:

- “O que permaneceu?”
- “O que mudou?”
- “Por que esse patrimônio é importante para a história e a cultura afro-brasileira?”

Depois começa o leilão. A pergunta não será “Quanto vale esse patrimônio?”, porque patrimônio cultural não deve ser reduzido a valor financeiro. As moedas representam o investimento que a equipe faria em ações de preservação.

Por exemplo:

- “Vocês têm 20 moedas de investimento cultural. Quanto destinariam para ações de preservação desse patrimônio?”

A equipe que fizer o maior investimento precisa justificar sua decisão. Se a justificativa demonstrar compreensão histórica, mantém a escolha. Caso contrário, outra equipe pode apresentar uma justificativa melhor.

No decorrer do jogo, introduza situações inesperadas:

- “Essa tradição está deixando de ser conhecida pelas novas gerações. O que vocês fariam?”
- “O espaço onde essa manifestação acontece está ameaçado.”
- “Os jovens começaram a utilizar recursos digitais para divulgar essa manifestação. Isso representa mudança ou perda da tradição?”
- “Algumas características mudaram, mas outras permaneceram. Ela continua sendo patrimônio?”

No final, não há uma equipe “dona” dos patrimônios. A turma utiliza os investimentos realizados para decidir coletivamente quais ações seriam necessárias para preservar e valorizar todos eles.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS		
COMPONENTE CURRICULAR: ENSINO RELIGIOSO - 5º ANO – 4º BIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	**HABILIDADE**	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Crenças Religiosas e Filosofia de Vida	(**EF05ER06**) Identificar o papel dos sábios e anciãos na comunicação e preservação da tradição oral.	Ancestralidade e tradição oral. O papel dos sábios e anciãos na tradição oral.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05ER06 propõe que os estudantes compreendam a importância dos sábios e anciãos na transmissão, preservação e continuidade dos conhecimentos, memórias, valores e tradições de diferentes grupos e comunidades por meio da oralidade.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem experimental:

O professor seleciona previamente uma narrativa curta relacionada a uma tradição cultural, adequada à idade dos estudantes. Apenas um pequeno grupo poderá ouvir a narrativa diretamente do professor.

Esses estudantes terão a missão de escutar atentamente, pois não poderão escrever, fotografar ou gravar.

Depois, cada um conta oralmente a narrativa para outro colega. Esse colega deverá transmiti-la para outro, formando pequenas “gerações” de transmissão.

PROFESSOR → 1ª GERAÇÃO → 2ª GERAÇÃO → 3ª GERAÇÃO.

Ao final, o último estudante de cada sequência conta a história para toda a turma. Só então o professor apresenta novamente a narrativa inicial.

A turma compara oralmente:

“O que permaneceu?”

“O que mudou?”

“Quais partes foram mais difíceis de preservar?”

“O que ajudou a lembrar?”

“Por que ouvir atentamente foi importante?”

Depois vem a conexão histórica e cultural. Explique que, em diferentes comunidades, determinadas pessoas possuem a responsabilidade e o reconhecimento social de guardar e transmitir conhecimentos, histórias, memórias e ensinamentos. É nesse contexto que podemos compreender o papel de sábios e anciãos.

Para aprofundar, faça uma segunda rodada, mas agora permita que os estudantes utilizem estratégias próprias da oralidade para preservar melhor a mensagem: repetição, ritmo, gestos, palavras-chave ou canto.

Compare os resultados das duas rodadas.

A questão final pode ser:

“Se uma comunidade transmite conhecimentos principalmente pela oralidade, qual é a importância das pessoas que conhecem, preservam e ensinam essas histórias às novas gerações?”

Jogo pedagógico: Dominó da tradição oral.

Objetivo: identificar o papel dos sábios e anciãos na transmissão e preservação de histórias, memórias, conhecimentos, valores e tradições por meio da oralidade.

Organize a turma em pequenos grupos e entregue um conjunto de peças de dominó. Em vez de números, cada lado da peça apresenta uma palavra, imagem ou pequena situação.

As associações podem ser construídas assim:

- ANCIÃO ↔ MEMÓRIA DA COMUNIDADE
- ORALIDADE ↔ TRANSMISSÃO PELA FALA
- ESCUTA ↔ APRENDIZAGEM
- HISTÓRIA ↔ GERAÇÕES
- SÁBIO ↔ CONHECIMENTOS
- CANTO ↔ TRADIÇÃO ORAL
- CONSELHO ↔ EXPERIÊNCIA
- NARRATIVA ↔ PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA
- GERAÇÃO MAIS VELHA ↔ TRANSMISSÃO
- GERAÇÃO MAIS NOVA ↔ CONTINUIDADE

Mas há uma regra importante: não basta encaixar a peça.

Para realizar a jogada, o estudante precisa explicar oralmente a relação entre os dois lados.

Por exemplo:

Na mesa está “ANCIÃO”. O estudante coloca “MEMÓRIA DA COMUNIDADE” e explica:

“Os anciãos podem preservar memórias da comunidade e transmiti-las às novas gerações.”

Se a relação e a explicação forem adequadas, a peça permanece. Caso contrário, o grupo pode contestar e discutir qual seria a associação correta.

Para tornar o jogo mais desafiador, algumas peças podem apresentar situações, como:

“Uma pessoa mais velha ensina às crianças uma história que aprendeu quando era jovem.”

O estudante deverá identificar que a situação representa transmissão de conhecimentos entre gerações por meio da tradição oral.

Ao final, faça uma rodada chamada “Peça que fala”: cada estudante escolhe uma das conexões formadas no dominó e explica o que ela ensina sobre o papel dos sábios e anciãos.

O diferencial é que o próprio jogo privilegia a oralidade: para avançar, o estudante precisa falar, ouvir, estabelecer relações e justificar sua compreensão, exatamente em sintonia com a EF05ER06.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.

Objeto de Conhecimento: Uso de tecnologias computacionais.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Organize a sala em uma grande linha evolutiva. Disponibilize imagens ou objetos que representem diferentes formas de comunicação e registro: conversa presencial, carta, fotografia, rádio, gravador, telefone, televisão, computador, celular, podcast e vídeo.

Apresente o desafio:

“Se um ancião quiser transmitir uma história ou um conhecimento para as próximas gerações, quais dessas tecnologias poderiam ajudá-lo? O que muda quando um conhecimento que antes era transmitido somente pela fala passa a ser gravado e compartilhado digitalmente?”

Os estudantes recebem situações e precisam se posicionar fisicamente próximos à tecnologia que consideram mais adequada.

Por exemplo:

- “Uma anciã quer que sua história possa ser ouvida daqui a muitos anos.”

- “Um sábio quer ensinar uma tradição para pessoas que vivem longe.”
- “Uma comunidade deseja preservar um canto transmitido oralmente.”

Depois de escolher, os estudantes justificam suas decisões.

Na segunda etapa, introduza situações para análise crítica:

- “Se gravarmos uma história, o ancião deixa de ser importante?”
- “Um vídeo consegue transmitir tudo o que aprendemos conversando diretamente com uma pessoa?”
- “Uma história publicada na internet pode alcançar mais pessoas. Isso traz apenas benefícios?”
- “Como podemos utilizar tecnologias sem desvalorizar quem possui e transmite esses conhecimentos?”

Para finalizar, a turma constrói oralmente uma conclusão coletiva sobre a questão:

“A tecnologia substitui ou pode ajudar a preservar a tradição oral?”

A expectativa é que compreendam que as tecnologias podem ampliar as possibilidades de registro, preservação e circulação dos conhecimentos, mas não anulam o papel social, cultural e comunitário dos sábios e anciãos.

Essa proposta também abre uma ótima possibilidade para ERER, principalmente ao abordar a importância da oralidade e dos mais velhos em comunidades quilombolas e em tradições afro-brasileiras, sem tratar essas comunidades de forma genérica.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): Reconhecer a importância dos mais velhos na preservação e transmissão de saberes, histórias e memórias em comunidades quilombolas, valorizando a tradição oral e os conhecimentos afro-brasileiros.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

Apresente aos estudantes um pequeno vídeo, áudio ou relato de uma pessoa mais velha de uma comunidade quilombola contando uma história, explicando uma tradição, um saber, uma celebração, um modo de fazer ou uma memória da comunidade.

Depois da escuta, proponha a pergunta:

"Se ninguém tivesse ouvido e transmitido esse conhecimento para as gerações seguintes, o que poderia ter acontecido?"

SUGESTÃO
Histórias e tradições dos Quilombolas
https://www.youtube.com/watch?v=f0mGbT4wAks&t=13s

A turma conversa sobre quais conhecimentos estavam presentes no relato e como eles chegaram até aquela pessoa.

Em seguida, faça a dinâmica "Teia da memória". Os estudantes ficam em círculo. Com um novelo de barbante, o primeiro estudante diz algo que pode ser transmitido oralmente entre gerações — uma história, um ensinamento, um canto, um saber, uma memória — e passa o novelo para outro colega, mantendo uma parte do fio.

O próximo acrescenta outro elemento e passa adiante. Ao final, forma-se uma grande teia.

O professor problematiza:

"O que acontece com a teia se uma geração deixar de transmitir aquilo que sabe?"

"Por que os mais velhos podem ter um papel importante nessa continuidade?"

"Como podemos valorizar e respeitar esses conhecimentos?"

A teia representa a conexão entre:

ANCESTRAIS → MAIS VELHOS → ORALIDADE → NOVAS GERAÇÕES → CONTINUIDADE DA MEMÓRIA.

A EF05ER06 é desenvolvida pelo reconhecimento do papel dos sábios e anciãos na transmissão oral.

A ERER aparece na valorização das memórias, saberes, ancestralidade e protagonismo de comunidades negras e quilombolas.

Um cuidado importante é trabalhar com uma comunidade quilombola específica e uma fonte real, em vez de afirmar genericamente que "os quilombolas fazem" determinada prática. Para aproximar da realidade tocantinense, inclusive podemos utilizar uma comunidade quilombola do Tocantins como referência.

UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Crenças Religiosas e Filosofia de Vida	(**EF05ER07**) Reconhecer, em textos orais, ensinamentos relacionados a modos de ser e viver.	Ensinamentos relacionados a modos de ser e viver.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade EF05ER07 propõe que os estudantes aprendam a ouvir, compreender e identificar ensinamentos presentes em textos transmitidos oralmente, percebendo como esses ensinamentos podem expressar valores, comportamentos e formas de compreender a vida.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aprendizagem baseada em dilemas:

O professor conta oralmente uma narrativa curta que apresente uma situação envolvendo escolhas, atitudes e consequências. Evite entregar o texto escrito inicialmente, pois a escuta precisa fazer parte da experiência.

Antes de revelar o final da narrativa, interrompa a história exatamente no momento em que o personagem precisa tomar uma decisão.

Apresente a pergunta:

- “Se você estivesse nessa situação, o que faria?”

Delimite três espaços da sala:

CAMINHO A – uma possível decisão.

CAMINHO B – outra decisão.

OUTRO CAMINHO – os estudantes podem propor uma terceira possibilidade.

Cada estudante se posiciona no espaço correspondente à decisão que considera mais adequada. Em pequenos grupos formados pelas escolhas, conversam e elaboram uma justificativa.

Depois, o professor termina de contar a narrativa.

A turma compara as decisões que tomou com o desfecho e discute:

- “Qual ensinamento aparece nessa história?”
- “Que atitude do personagem contribuiu para esse ensinamento?”
- “Esse ensinamento pode orientar alguma situação da nossa convivência?”

Em seguida, apresente oralmente uma segunda narrativa, de outra tradição ou contexto cultural, que trabalhe um ensinamento semelhante. O desafio passa a ser descobrir:

- “As duas histórias ensinam exatamente a mesma coisa?”
- “O que há de semelhante?”
- “O que cada uma apresenta de diferente sobre a maneira de ser, viver ou conviver?”

Para finalizar, cada grupo transforma o ensinamento identificado em uma frase curta de conselho para a convivência, como “Antes de agir...”, “Quando alguém precisar...” ou “Para convivermos melhor...”.

Assim, o estudante não recebe previamente “a moral da história”. Ele vivencia o conflito, toma uma posição e depois constrói a compreensão do ensinamento presente no texto oral, que é justamente o núcleo da EF05ER07.

Jogo: “Boliche dos ensinamentos”

Objetivo: reconhecer, a partir da escuta de textos orais, ensinamentos relacionados às formas de ser, viver e conviver.

Materiais: 10 garrafas PET ou pinos de boliche numerados de 1 a 10, uma bola e cartões numerados apenas para o professor com os desafios correspondentes.

Antes do jogo, conte oralmente uma narrativa curta para toda a turma. Pode ser um conto, história tradicional, relato ou outra narrativa que apresente ensinamentos sobre convivência, respeito, solidariedade, responsabilidade, cooperação ou outros modos de ser e viver.

Depois da escuta, divida a turma em equipes. A cada rodada, um estudante lança a bola. O número do pino derrubado indica o desafio que a equipe deverá responder oralmente.

Os desafios podem ser:

1. Qual foi o principal ensinamento da história?
2. Que atitude de um personagem contribuiu para esse ensinamento?
3. Que atitude poderia ter sido diferente?
4. Que valor aparece na narrativa?
5. Como esse ensinamento pode ser aplicado na escola?
6. Como ele pode ser aplicado na convivência familiar?
7. O que poderia acontecer se ninguém seguisse esse ensinamento?
8. Escolha um personagem e dê a ele um conselho.
9. Conte uma situação do cotidiano relacionada ao ensinamento, sem precisar ser uma experiência pessoal.
10. Complete: “Essa história nos ensina que...”

A equipe ganha 1 ponto quando identifica adequadamente o ensinamento e mais 1 ponto quando consegue justificar sua resposta utilizando elementos da narrativa.

Para deixar o jogo mais interessante, após algumas rodadas conte uma segunda narrativa oral com outro ensinamento. Os mesmos pinos permanecem, mas agora as respostas precisam considerar a nova história. Em algumas jogadas, o professor pode pedir que comparem os ensinamentos das duas narrativas.

Uma regra importante: os estudantes não recebem o texto escrito durante o jogo. Eles precisam recorrer à escuta, à compreensão e à memória, preservando o caráter oral previsto na EF05ER07.

O boliche deixa de ser apenas uma forma de sortear perguntas: cada jogada exige que o estudante retome e interprete o texto oral para avançar no jogo.

BNCC DA COMPUTAÇÃO

Habilidade: (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.

Objeto de Conhecimento: Lista e grafos.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

O professor conta oralmente uma narrativa curta que apresente um ensinamento relacionado à convivência, respeito, solidariedade, responsabilidade ou cooperação.

Após a escuta, cada grupo recebe tiras com os principais acontecimentos da narrativa, porém fora de ordem.

Exemplo:

- [personagem encontra um problema]
- [personagem toma uma decisão]
- [outra pessoa é afetada pela decisão]
- [acontece uma consequência]
- [personagem modifica sua atitude]
- [surge um aprendizado]

Primeiro desafio: os estudantes organizam as tiras na sequência em que os acontecimentos ocorreram.

Depois começa a parte de Computação. Explique que aquela sequência pode ser representada como uma lista:

LISTA = [acontecimento 1, acontecimento 2, acontecimento 3, acontecimento 4...]

Em seguida, proponha manipulações.

- “Remova o acontecimento 3. A história ainda faz sentido?”
- “Troque a posição dos acontecimentos 2 e 4. O que aconteceu com a narrativa?”
- “Insira um novo acontecimento entre as posições 3 e 4.”
- “Mova o último acontecimento para o início. O ensinamento continua sendo o mesmo?”
- “Acrescente um acontecimento que poderia modificar o final da história.”

O diferencial está na última etapa. Depois de manipular a lista, cada grupo responde oralmente:

“Com essas mudanças, o ensinamento da história permaneceu ou também mudou? Por quê?”

Assim, o estudante percebe que alterar os elementos ou a ordem de uma lista pode modificar o resultado – nesse caso, o desenvolvimento da narrativa e até seu ensinamento.

EDUCAÇÃO PARA RELAÇÕES ÉTNICO RACIAL (ERER): reconhecer ensinamentos relacionados aos modos de ser, viver e conviver presentes em textos de tradição oral, valorizando conhecimentos de matrizes africanas.

SUGESTÃO PEDAGÓGICA

O professor apresenta oralmente alguns provérbios, previamente pesquisados e contextualizados quanto ao povo ou à região de origem, evitando atribuições genéricas como “provérbio africano”.

Depois de ouvir cada provérbio, os estudantes recebem situações do cotidiano. O desafio é descobrir qual ensinamento se relaciona melhor a cada situação.

Por exemplo, podem aparecer situações envolvendo:

- ajudar alguém que enfrenta uma dificuldade;

- resolver um problema coletivamente;
- respeitar pessoas mais velhas;
- compartilhar conhecimentos;
- ouvir antes de tomar uma decisão;
- cuidar da comunidade.

Em vez de responder por escrito, os grupos escolhem um provérbio e criam uma pequena cena, sem revelar qual escolheram.

A turma assiste e tenta descobrir:

- “Qual ensinamento está sendo representado?”
- “Que modo de ser ou viver aparece nessa situação?”
- “Qual provérbio se relaciona à cena?”

Depois, o grupo revela sua escolha e explica a relação.

Essa proposta tem uma vantagem: a ERER não aparece apenas por meio de imagens ou personalidades negras. O próprio conhecimento trabalhado — oralidade, provérbios, ensinamentos e formas de compreender a convivência — torna-se o centro da atividade.

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.

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - 5º Ano do Ensino Fundamental https://central.to.gov.br/download/206944?utm_source=chatgpt.com

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE MATEMÁTICA – 5º Ano do Ensino Fundamental https://central3.to.gov.br/arquivo/357223/?utm_source=chatgpt.com

Matriz de Recomposição Ensino Fundamental Anos Iniciais 2º Semestre https://central.to.gov.br/download/300066?utm_source=chatgpt.com

Resenha: O Pequeno Príncipe https://www.youtube.com/watch?v=3aSIR8m5-_g

Resenha do livro: "Que sufoco" - Dicas de livros infantis: Ana Clara https://www.youtube.com/watch?v=5NFFUeNWizQ

Resenha infantil / Cinco Fábulas da África https://www.youtube.com/watch?v=JFRDJ10sdAA

Ciberpoema - Pôr do Sol https://www.youtube.com/watch?v=P-JDbYsFdcE

Chá - Ana Gruszynski, Sérgio Capparelli, Autoria Corporativa (W2Haus) https://www.youtube.com/watch?v=Wuv5dEOWINI

Emicida - Livro "Amoras" - Versão Animada https://www.youtube.com/watch?v=Avt7s8XgDjs&t=59s

Histórias e tradições dos Quilombolas https://www.youtube.com/watch?v=f0mGbT4wAks&t=13s