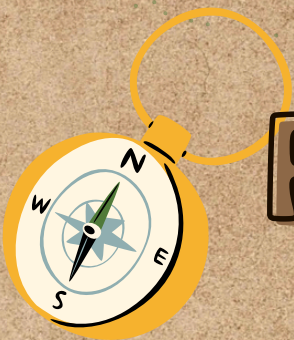




ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS 2º BIMESTRE



ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS 5º ANO



EDUCAÇÃO MUNICIPAL



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE 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



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA, ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA - 5º ANO - 2º Bimestre

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta	(EF15LP01) Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressas, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.	➤ Reconstrução das condições de produção e recepção de textos. ➤ Identificação da finalidade de texto de diferentes gêneros.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Apresentar o gênero textual a ser trabalhado, explicando suas principais características e sua função social, por meio de diferentes recursos didáticos, como cartaz, material impresso, slides, videoaula ou exemplos reais do cotidiano dos estudantes.

Organizar a leitura do texto em três momentos complementares: leitura silenciosa, para o contato individual com o texto; leitura compartilhada, em duplas ou pequenos grupos; e leitura coletiva, mediada pelo professor.

Após a leitura, estimular os alunos a identificarem o tema do texto e a reconhecerem para que ele foi produzido, onde circula, quem o produziu e a quem se destina, por meio de perguntas orais que favoreçam a identificação de informações explícitas e implícitas.

Orientar os estudantes a localizarem palavras desconhecidas, buscando seus significados no dicionário, bem como a observarem aspectos da organização textual, como quantidade de parágrafos, estrutura e linguagem utilizada.

No processo de reconstrução das condições de produção e recepção do texto, promover rodas de conversa e atividades de análise que possibilitem aos alunos:

- identificar o autor ou instituição responsável pelo texto, o contexto de produção e a intenção comunicativa;
- reconhecer o público-alvo e refletir sobre a adequação da linguagem ao destinatário;
- comparar textos do mesmo gênero que circulam em contextos diferentes, observando local de circulação, forma de apresentação, linguagem e finalidade;
- discutir situações-problema sobre a circulação do texto, refletindo se ele manteria sua função social ao ser direcionado a outro público ou divulgado em outro espaço;

reconstruir oralmente ou por escrito as condições de produção e recepção do texto, por meio de quadro-síntese, respostas orais mediadas ou pequenos registros escritos.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta	(EF05LP15) ler/assistir e compreender, com autonomia, notícias, reportagens, vídeos em vlogs argumentativos, dentre outros gêneros do campo político-cidadão, de acordo com as	➤ Compreensão em leitura. ➤ Leitura e compreensão de notícias e reportagens (impressas e em outras mídias), vídeos em



	convenções dos gêneros e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	vlogs, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Selecionar notícias, reportagens e vídeos de <i>vlogs</i> argumentativos adequados à faixa etária, que abordem temas de interesse social, considerando a situação comunicativa e o assunto tratado. Apresentar o gênero textual (texto escrito ou oral (notícia, reportagem)) ou multimodal (textos que combinam diferentes linguagens, como: texto escrito, imagens, gráficos, vídeos, áudios, emojis ou recursos visuais) que será trabalhado, explicitando suas características, finalidade, contexto de circulação e público-alvo. Organizar a leitura ou a exibição do material de forma orientada, favorecendo a compreensão global do texto, ou seja, planejar antes, durante e depois do contato com o texto ou vídeo, para que os alunos compreendam o conteúdo como um todo e não apenas partes soltas. Antes da leitura ou exibição, é importante ativar conhecimentos prévios. Apresentar o título, imagens ou trechos curtos e perguntar: “Sobre o que vocês acham que o texto vai falar?” ou “Qual pode ser o objetivo desse vídeo?”. Esse momento cria expectativa e dá sentido à leitura. Também vale explicar o gênero e o objetivo da atividade. Durante a leitura ou exibição, o ideal é não deixar que os alunos apenas “consumam” o material. A leitura pode ser: compartilhada (professor e alunos alternando parágrafos), • silenciosa com pausas estratégicas, • ou acompanhada de perguntas orientadoras. No caso de vídeos, é interessante: • Exibir uma primeira vez sem interrupções para compreensão global; • Depois, exibir novamente pausando em pontos importantes; • Propor anotações simples (palavras-chave, ideia principal). Perguntas que ajudam na compreensão global: • Quem são os envolvidos? • Qual é o assunto principal? • O que aconteceu? • Qual é a mensagem central? • O texto informa, explica ou defende uma opinião? Após a leitura ou exibição, organize um momento de sistematização. Pode ser: • Uma roda de conversa; • Um resumo coletivo no quadro; • Um mapa mental; • Identificação da ideia principal e das ideias secundárias.		



Nos textos multimodais, direcionar a atenção para os recursos verbais e não verbais, como imagens, gráficos, legendas, tom de voz, entonação e expressões faciais, analisando como esses elementos contribuem para a construção do sentido.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta	(EF05LP16) Comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê.	➤ Comparação de notícias e reportagens sobre o mesmo fato. ➤ Identificação de tema. ➤ Reconhecimento de posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Selecionar duas ou mais notícias, reportagens ou conteúdos digitais (jornais impressos, sites, vídeos jornalísticos) que tratem do mesmo fato ou acontecimento, preferencialmente relacionados a temas de interesse social e do cotidiano dos estudantes.

Realizar a leitura ou exibição orientada de cada texto, garantindo que os alunos compreendam o tema central e o fato abordado. Retomar coletivamente:

- Sobre o que os textos tratam;
- Qual é o fato noticiado;
- Se todos abordam o mesmo tema.

Propor a comparação entre os textos, orientando os alunos a observarem:

- Informações semelhantes e diferentes;
- Dados que aparecem em um texto e não em outro;
- A forma como o fato é apresentado em cada mídia (linguagem, extensão, imagens, destaque das informações).

Estimular o reconhecimento de posições e opiniões distintas sobre o mesmo fato ou tema, levando os estudantes a identificar:

- Se os textos apresentam apenas informações ou também opiniões;
- Diferentes pontos de vista ou enfoques adotados pelos autores;
- Marcas linguísticas que indicam opinião (adjetivos, expressões avaliativas, escolhas lexicais).

Orientar os alunos a refletirem sobre critérios de confiabilidade, considerando:

- A fonte da informação (autor, veículo, instituição);
- A presença de dados verificáveis (datas, locais, números, fontes citadas);
- A clareza e organização das informações;

A distinção entre fato e opinião.



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta	(EF35LP23) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.	➤ Apreciação de poemas e outros textos versificados. ➤ Observação de rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Selecionar poemas, cantigas, quadrinhas, parlendas, letras de canção ou outros textos em versos, adequados à faixa etária e ao contexto da turma. Promover um momento de apreciação do texto, priorizando a fruição estética - <i>colocar, em primeiro lugar, a experiência sensível e prazerosa do contato com o texto ou material, antes de transformá-lo em exercício ou atividade avaliativa. Começar oferecendo uma leitura expressiva, com entonação adequada, pausas e variações de voz, no caso de poemas, contos ou textos literários. Se for um vídeo ou material multimodal, exiba-o integralmente na primeira vez, sem interrupções, apenas para que a turma vivencie a experiência - e o contato sensível com a linguagem poética. A leitura pode ser realizada pelo professor, pelos alunos ou por meio de recursos sonoros e audiovisuais, valorizando ritmo, sonoridade e expressividade.</i> Após a escuta ou leitura, estimular os alunos a comentarem livremente: • O que sentiram ao ouvir ou ler o texto; • Quais palavras, versos ou trechos chamaram mais atenção; • Que imagens ou ideias o poema despertou. Orientar a observação dos elementos sonoros e estruturais do texto, levando os estudantes a identificar: • Rimas (sons semelhantes no final ou no interior dos versos); • Aliterações (repetição de sons consonantais); • O modo como o texto está organizado em versos, estrofes ou refrãos. Propor questionamentos que favoreçam a construção de sentido, tais como: • As rimas tornam o poema mais agradável ou marcante? Por quê? • A repetição de sons ajuda a dar ritmo ao texto? • Como a divisão dos versos e estrofes contribui para a leitura e o entendimento do poema? • O refrão, quando presente, reforça alguma ideia ou sentimento? Estimular os alunos a relacionarem esses elementos ao efeito de sentido, refletindo sobre como a forma do texto (sons, ritmo e organização) contribui para expressar sentimentos, ideias ou imagens poéticas.		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO



Leitura/escuta	(EF15LP17) Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pelas ilustrações e por outros efeitos visuais.	➤ Apreciação de poemas visuais e concretos.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Selecionar poemas visuais, poemas concretos, ciberpoemas ou outros textos poéticos que explorem recursos visuais, adequados à faixa etária e ao contexto da turma. Promover um momento de apreciação estética, priorizando a observação e a fruição (apreciar, sentir e vivenciar) do texto, antes de qualquer análise mais sistematizada. O poema pode ser apresentado em cartaz, material impresso, projeção digital ou em ambiente virtual, permitindo que os alunos tenham contato direto com o formato visual do texto. Após a observação inicial, estimular os alunos a comentarem livremente: • O que perceberam ao observar o poema; • Quais elementos visuais chamaram mais atenção; • Que ideias, imagens ou sensações o texto provocou. Orientar a apreciação dos efeitos de sentido criados pelos recursos visuais, levando os estudantes a observar: • O formato do texto na página; • A distribuição e diagramação das letras e palavras; • O uso de cores, tamanhos, espaços, linhas ou formas; • A presença de ilustrações ou outros elementos gráficos. Propor questionamentos como: • O formato do poema ajuda a compreender a mensagem? De que forma? • As palavras estão organizadas de maneira diferente de um poema tradicional? Por quê? • O visual do texto contribui para o sentido ou para a emoção que ele transmite? Estimular os alunos a relacionarem os aspectos visuais à construção de sentido, refletindo sobre como a combinação entre linguagem verbal e não verbal amplia as possibilidades de leitura e interpretação do poema.		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta	(EF35LP27) Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.	➤ Leitura e compreensão de poemas visuais e concretos. ➤ Exploração de sons, jogos de palavras, imagens poéticas e recursos visuais e sonoros.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE		



Selecionar poemas visuais, poemas concretos, cantigas, letras de canção ou outros textos poéticos, adequados à faixa etária e ao contexto da turma.

Promover a leitura ou apreciação do texto, priorizando a compreensão global e o contato sensível com a linguagem poética. A leitura pode ser realizada pelo professor, pelos alunos ou por meio de recursos sonoros e audiovisuais, permitindo que os estudantes percebam ritmo, sonoridade e expressividade do texto.

Após a leitura, estimular os alunos a identificarem:

- O tema do poema;
- As ideias ou imagens poéticas presentes no texto;
- Palavras ou expressões que chamaram mais atenção.

Orientar a exploração dos elementos sonoros e linguísticos, levando os estudantes a observar:

- Rimas, repetições e jogos de palavras;
- Sons que se repetem e contribuem para o ritmo do poema;
- Sentidos figurados e imagens poéticas criadas pela linguagem.

Nos poemas visuais e concretos, direcionar a atenção para os recursos visuais, como:

- Disposição das palavras no espaço da página;
- Uso de formas, tamanhos, cores e linhas;
- Relação entre elementos verbais e não verbais.

Propor questionamentos que favoreçam a compreensão e a construção de sentidos, tais como:

- Como os sons e as palavras contribuem para o significado do poema?
- O formato visual ajuda a compreender ou intensifica a mensagem? De que forma?
- Que imagens ou sensações o poema desperto?

Estimular os alunos a relacionarem sons, palavras, imagens e recursos visuais ao sentido do texto, compreendendo como esses elementos atuam juntos na construção da linguagem poética.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF05LP19) Argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social, com base em conhecimentos sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes.	➤ Produção de argumentos orais sobre os fatos organizados na reportagem.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Trabalhar a partir de reportagens, notícias e conteúdos informativos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, adequados à faixa etária e relacionados a temas do cotidiano e de interesse coletivo.

Promover a leitura, escuta ou exibição orientada da reportagem, garantindo que os alunos compreendam:

- O tema abordado;



- O fato principal;
- As informações que explicam o acontecimento.

Retomar coletivamente os fatos apresentados no texto, organizando as informações por meio de perguntas como:

- O que aconteceu?
- Onde e quando aconteceu?
- Quem está envolvido?
- Por que esse fato é importante?

Estimular a produção de argumentos orais, orientando os alunos a expressarem suas opiniões com base nas informações da reportagem, e não apenas em achismos. Propor questionamentos como:

- O que você pensa sobre esse acontecimento?
- Qual informação da reportagem ajuda a defender sua opinião?
- Por que esse fato merece atenção da comunidade?

Orientar os estudantes a:

- Organizar a fala de forma clara (opinião + justificativa);
- Utilizar dados, exemplos ou informações retiradas do texto;
- Empregar linguagem adequada à situação comunicativa.

Promover rodas de conversa, debates orientados ou exposições orais, incentivando os alunos a:

- Ouvir atentamente os colegas;
- Respeitar pontos de vista diferentes;
- Concordar ou discordar de maneira argumentada e respeitosa.

Durante as interações, o professor pode intervir para:

- Retomar os fatos apresentados na reportagem;
- Auxiliar na reformulação de argumentos;

Diferenciar opinião pessoal de argumento fundamentado em informações do texto.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF35LP28) Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.	➤ Declamação de poema.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Selecionar poemas adequados à faixa etária, considerando o nível de compreensão, a extensão do texto e a possibilidade de exploração da expressividade oral.

Promover um momento de leitura e apreciação do poema, priorizando a compreensão global do texto, o reconhecimento do tema e das emoções ou ideias expressas. A leitura pode ser realizada pelo professor, como modelo de declamação, ou de forma coletiva, permitindo que os alunos percebam ritmo, pausas e entonação.



Orientar os alunos quanto aos elementos da declamação, destacando:

- A entonação da voz, de acordo com o sentido do poema;
- O uso adequado de pausas;
- A postura corporal e a expressão facial;
- A articulação clara das palavras.

Propor atividades de ensaio, individuais ou em pequenos grupos, incentivando os alunos a:

- Experimentar diferentes formas de dizer o poema;
- Ajustar a voz e o ritmo conforme o conteúdo do texto;
- Interpretar o poema, relacionando a leitura oral ao seu significado.

Estimular a declamação em situações organizadas, como:

- Apresentações para a turma;
- Declamações em rodas de leitura;
- Momentos culturais ou projetos literários da escola.

Durante as apresentações, orientar a escuta respeitosa dos colegas e, ao final, promover comentários mediadores sobre:

- Clareza da fala;
- Adequação da entonação;

Relação entre a forma de declamar e o sentido do poema.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF15LP12). Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.	➤ Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Aspectos não linguísticos, ou paralinguísticos, são os elementos da fala que não estão nas palavras em si, mas que influenciam o significado da mensagem.

Quando falamos, não comunicamos apenas pelo vocabulário. Comunicamos também pelo modo como falamos. Esses aspectos ajudam o ouvinte a entender intenções, emoções e atitudes.

Proponha situações de escuta e interação oral, utilizando relatos orais, debates, entrevistas, apresentações, vídeos, reportagens audiovisuais, vlogs ou encenações, adequados à faixa etária dos estudantes.

Promover atividades de escuta atenta, orientando os alunos a observarem não apenas o que é dito, mas como é dito, chamando a atenção para elementos como:

- Direção do olhar;
- Gestos;



- Movimentos da cabeça (de concordância ou discordância);
- Expressão corporal e facial;
- Riso;
- Tom, intensidade e entonação da voz.

Após a escuta ou observação, estimular os alunos a comentarem:

- O que perceberam nos gestos e expressões do falante;
- Que sentimentos, intenções ou atitudes esses elementos parecem indicar;
- Se a fala verbal e os gestos transmitem a mesma mensagem.

Propor questionamentos que favoreçam a atribuição de significado aos aspectos paralinguísticos, tais como:

- O tom de voz ajuda a entender a opinião do falante? De que forma?
- Os gestos e expressões corporais reforçam ou contradizem o que está sendo dito?
- O movimento da cabeça indica concordância ou discordância?
- O olhar do falante contribui para a compreensão da mensagem?

Orientar os estudantes a compreenderem que os aspectos não linguísticos complementam a linguagem verbal e são fundamentais para a interpretação do sentido da fala em diferentes situações comunicativas.

Como atividade prática, propor que os alunos:

- Reproduzam pequenas falas ou trechos orais, variando gestos, tom de voz e expressões;

Observem como essas mudanças interferem no significado da mensagem.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Produção de texto	(EF35LP15) Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	➤ Escrita colaborativa de pontos de vistas sobre temas polêmicos. ➤ Uso de registro formal.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Selecionar temas relacionados a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, como regras de convivência, uso de tecnologias, cuidado com o meio ambiente, respeito às diferenças, entre outros.

Promover um momento de discussão oral, a partir de textos informativos, reportagens, situações-problema ou relatos do cotidiano, garantindo que os alunos compreendam o tema/assunto e reconheçam que ele pode gerar opiniões diferentes.

Orientar a organização das ideias de forma coletiva, conduzindo os alunos a:

- Explicitar sua opinião sobre o tema;
- Levantar argumentos que justifiquem esse ponto de vista;
- Utilizar informações, exemplos ou fatos relacionados à situação discutida.



Propor a escrita colaborativa do texto, em duplas, grupos ou com produção coletiva mediada pelo professor, destacando a estrutura básica da argumentação, como:

- Apresentação do tema;
- Exposição do ponto de vista;
- Justificativas ou argumentos;
- Conclusão ou retomada da opinião defendida.

Durante o processo de escrita, orientar o uso do registro formal, chamando a atenção para:

- Linguagem adequada à situação comunicativa;
- Clareza e organização das ideias;
- Uso de conectivos que auxiliem na argumentação (porque, portanto, além disso, por isso);
- Respeito às normas básicas da escrita.

Estimular a revisão coletiva do texto, promovendo ajustes na linguagem, na organização dos argumentos e na clareza das ideias, sempre com a mediação do professor.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Produção de texto	(EF05LP17) Produzir roteiro para edição de uma reportagem digital sobre temas de interesse da turma, a partir de buscas de informações, imagens, áudios e vídeos na internet, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	➤ Produção de roteiro para edição de uma reportagem digital considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Proponha a produção a partir de temas de interesse da turma, relacionados ao cotidiano escolar, à comunidade ou a questões sociais relevantes.

Promover um momento de compreensão do gênero reportagem digital, retomando suas características principais, como:

- Finalidade informativa;
- Organização das informações;
- Linguagem adequada ao público;
- Uso de diferentes recursos (texto, imagem, áudio e vídeo).

Orientar os alunos na definição do tema/assunto da reportagem, considerando:

- O que será noticiado;
- Porque esse tema é importante;
- Para quem a reportagem será produzida (situação comunicativa).

Organizar a busca e seleção de informações, imagens, áudios e vídeos, orientando os estudantes a:

- Pesquisar em fontes adequadas e confiáveis;



- Selecionar informações relevantes para o tema;
- Relacionar os materiais coletados ao conteúdo da reportagem.

Orientar a produção do roteiro, destacando que ele deve organizar, de forma sequencial, os elementos da reportagem digital, como:

- Abertura/apresentação do tema;
- Exposição das informações principais;
- Indicação de imagens, vídeos ou áudios que acompanham cada parte;
- Encerramento ou conclusão.

Durante a elaboração do roteiro, estimular os alunos a:

- Manter coerência entre tema, informações e recursos utilizados;
- Utilizar linguagem clara e adequada ao público-alvo;
- Respeitar a finalidade comunicativa da reportagem.

A produção do roteiro pode ser realizada de forma individual, em duplas ou em grupos, com mediação do professor, favorecendo a troca de ideias e a organização coletiva do trabalho.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Produção de texto	(EF35LP05TO) Planejar e produzir, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	➤ Planejamento e produção de poemas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Promover momentos de leitura e apreciação de poemas, cantigas, quadrinhas, cordéis ou letras de canção, adequados à faixa etária, retomando:

- O tema do texto;
- A forma de organização em versos e estrofes;
- Os efeitos de sentido criados por rimas, repetições e escolhas de palavras.

Orientar o planejamento do poema, conduzindo os alunos a refletirem sobre:

- O que desejam expressar (tema, sentimento, ideia ou mensagem);
- Para quem o poema será produzido (colegas, comunidade escolar, exposição na escola, meio digital);
- A finalidade do texto (emocionar, divertir, sensibilizar, informar poeticamente).

Propor atividades de planejamento coletivo ou individual, como:

- Levantamento de palavras relacionadas ao tema;
- Construção de bancos de rimas;



- Escolha do tipo de poema (quadrinha, poema livre, cordel, poema visual);
- Definição da organização dos versos e estrofes.

Orientar a produção do poema, incentivando os alunos a:

- Experimentar diferentes formas de escrita poética;
- Utilizar rimas, repetições, jogos de palavras ou linguagem figurada, quando pertinente;
- Organizar o texto de acordo com o planejamento realizado.

Durante o processo de escrita, promover momentos de revisão e aprimoramento, com mediação do professor, incentivando ajustes:

- Na escolha das palavras;
- Na organização dos versos;

Na clareza da ideia ou sentimento expresso.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística e semiótica	(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: C\QU, G\GU, R\RR, AS\SO\SU, em início de palavras: ja\jo\ju, z inicial; O ou U\E ou I em sílaba final; M e N nasalizando final de sílaba; NH; ➤ ã e ão em final de substantivos e adjetivos. ➤ Escrita de palavras com regras de correspondência fonema--grafema contextuais e morfológicas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Trabalhar cada correspondência em uma sequência breve, repetível:

1. Escuta e percepção do som (consciência fonológica): identificar o som alvo (lembrar que estão tratando do som (fonema) e não apenas da letra escrita. Às vezes uma mesma letra pode representar sons diferentes, e um mesmo som pode ser representado por letras diferentes) em palavras conhecidas.
2. Descoberta da regra (regularidade): comparar palavras e explicitar “quando uso X / quando uso Y”.
3. Classificação/agrupamento: separar palavras em duas colunas (ex.: C × QU).
4. Aplicação em contexto: leitura de frases/texto curto com foco na correspondência.
5. Produção e revisão: escrita guiada (frases/minitexto) + revisão coletiva destacando a regra.

Essa rotina garante sistematização e evita que a ortografia vire apenas “decoreba”.

Sugestões objetivas por correspondência ortográfica:

a) C / QU (som /k/)



- Descoberta da regra: observar em quais vogais aparece C e em quais aparece QU.
- Atividade rápida: “Complete a palavra” (ca__a / __eijo / __arto) e justificar a escolha.
- Aplicação: minitexto com lacunas para inserir C ou QU e depois leitura coletiva.

b) G / GU (som /g/)

- Descoberta da regra: comparar palavras com G e GU e perceber a “função” do U antes de E/I.
- Atividade rápida: quadro de duas colunas (G × GU) + jogo “qual coluna?” (o professor dita palavras e a turma classifica).
- Aplicação: produção de frases com 3 palavras do grupo “G” e 3 do grupo “GU”.

c) R / RR

- Descoberta da regra: explorar posição no meio da palavra e diferença de som “mais fraco/mais forte” (de modo simples, sem tecnicismo excessivo).
- Atividade rápida: completar palavras com R ou RR e depois ler em voz alta para perceber o efeito sonoro.
- Aplicação: caça-palavras/caça-erro em um pequeno parágrafo com R/RR.

d) AS / SO / SU

- Observação orientada: localizar ocorrências em palavras e perceber padrão de uso conforme o som/posição.
- Atividade rápida: “Banco de palavras” (os alunos sugerem palavras; professor organiza em três colunas: AS / SO / SU).
- Aplicação: ditado interativo (o aluno dita e justifica, o colega escreve e revisa).

e) JA / JO / JU no início de palavras

- Exploração: lista de palavras do cotidiano iniciadas por JA/JO/JU (construída pela turma).
- Atividade rápida: “Qual começa com...?” (cartões com sílabas; formar palavras e registrar).
- Aplicação: produção de frases a partir de imagens (cada frase deve conter uma palavra iniciada com JA/JO/JU).

f) Z inicial

- Exploração: caça a palavras com Z no início em rótulos, textos curtos, listas, dicionário.
- Atividade rápida: “Z de...” (cada aluno contribui com uma palavra; montar mural/varal).
- Aplicação: pequeno glossário ilustrado com palavras de Z inicial.

g) O ou U / E ou I em sílaba final

- Estratégia central: trabalhar com famílias de palavras e consulta ao dicionário para confirmar grafia.
- Atividade rápida: completar final de palavras (ex.: -O/-U; -E/-I) e justificar com “palavra da família” (quando possível).
- Aplicação: reescrita orientada de frases, destacando as sílabas finais.

h) M e N nasalizando final de sílaba

- Percepção auditiva: comparar palavras com e sem nasalização (produção oral e escuta).
- Atividade rápida: sublinhar a sílaba final de palavras e marcar onde aparece M/N.
- Aplicação: ditado reflexivo (o aluno escreve e depois explica por que usou M ou N naquela sílaba).

i) NH



- Exploração: localizar NH em textos/poemas/cantigas e montar lista coletiva.
- Atividade rápida: completar palavras com NH e depois formar frases curtas.
- Aplicação: jogo “memória ortográfica” (pares: palavra + imagem / palavra + palavra).

Promover atividades de escuta e percepção dos sons da fala, levando os alunos a identificar a nasalização presente em palavras terminadas em –ã e –ão, por meio de exemplos do cotidiano, como:

- irmã, manhã, maçã (final em Ã);
- balão, limão, portão, coração (final em ÃO).

Orientar a observação das regularidades ortográficas, destacando que:

- Algumas palavras terminam em Ã, geralmente no feminino de certos substantivos e adjetivos;
- Outras terminam em ÃO, forma bastante frequente em substantivos da língua portuguesa.

Propor atividades de análise e comparação de palavras, como:

- Leitura e agrupamento de palavras terminadas em Ã e ÃO;
- Comparação entre singular e plural (ex.: *irmã/irmãs, balão/balões*);
- Identificação da terminação correta em frases e pequenos textos.

Estimular a produção escrita por meio de:

- Completar palavras ou frases com Ã ou ÃO, justificando a escolha;
- Produção de listas de substantivos e adjetivos com essas terminações;
- Escrita de frases ou pequenos textos que utilizem palavras terminadas em Ã e ÃO.

Durante as atividades, orientar os alunos a refletirem sobre a escrita, verbalizando:

- Como o som nasal aparece na palavra;
- Qual terminação gráfica representa melhor esse som naquele caso;
- A importância de observar a palavra inteira, e não apenas o som final.

Organizar situações didáticas que favoreçam a reflexão sobre a escrita das palavras, compreendendo que a escolha das letras não depende apenas do som, mas também do contexto da palavra e de sua estrutura morfológica. O uso de jogos pedagógicos contribui para tornar esse processo mais significativo e motivador.

➤ **Jogo da classificação ortográfica:**

Organizar cartões com palavras que apresentem diferentes correspondências fonema-grafema já estudadas. Os alunos devem:

- ler as palavras;
- classificá-las em colunas no quadro ou em cartazes (ex.: C/QU, G/GU, R/RR, Ã/ÃO, M/N, NH);
- justificar oralmente a escolha da grafia.

Esse jogo favorece a análise consciente da regra ortográfica.



➤ **Bingo ortográfico:**

Preparar cartelas com palavras que apresentem regularidades contextuais e morfológicas. O professor dita as palavras e os alunos:

- localizam a palavra correta na cartela;
- após o bingo, explicam oralmente por que aquela palavra foi escrita daquela forma.

A atividade reforça a escuta atenta, a memória visual e a reflexão sobre a escrita.

➤ **Jogo “Qual é a regra?”**

Apresentar uma palavra (oralmente ou escrita) e pedir que os alunos indiquem:

- qual regra ortográfica está sendo utilizada;
- em que contexto ela ocorre.

Exemplo: *guerra* → uso de GU antes de E para manter o som /g/.

Esse jogo pode ser realizado em grupos, promovendo a argumentação e a troca de saberes.

➤ **Dominó ortográfico:**

Criar peças de dominó contendo:

- de um lado, palavras;
- do outro, a regra ortográfica correspondente.

Os alunos devem associar corretamente palavra e regra, favorecendo a compreensão das regularidades da escrita de forma lúdica.

➤ **Ditado reflexivo em forma de jogo:**

Realizar um ditado em que, após escrever a palavra, o aluno:

- explica oralmente ou por escrito porque escolheu aquela grafia;
- compara sua escrita com a de colegas.

O foco não é o acerto imediato, mas a reflexão sobre o processo de escrita.

➤ **Caça-palavras e caça-erro ortográfico:**

Propor textos curtos com:

- palavras corretas para localizar uma determinada regularidade;
- palavras com grafia incorreta para que os alunos identifiquem, corrijam e justifiquem a correção.

Essa atividade desenvolve a atenção ortográfica e a autonomia na revisão textual.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística e semiótica	(EF05LP03) Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.	➤ Conhecimento das diversas grafias do alfabeto.



- Acentuação de palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.
- Acento agudo e circunflexo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Promover atividades de escuta e percepção da sílaba tônica, levando os alunos a identificar, por meio da leitura em voz alta, a sílaba mais forte das palavras. A partir dessa escuta, orientar a classificação das palavras em:

- Oxítonas (sílabas tônicas na última sílaba);
- Paroxítonas (sílabas tônicas na penúltima sílaba);
- Proparoxítonas (sílabas tônicas na antepenúltima sílaba).

Orientar a observação das regularidades da acentuação, destacando que:

- As proparoxítonas são sempre acentuadas;
- Algumas oxítonas e paroxítonas recebem acento conforme a terminação da palavra;
- O acento agudo (´) e circunflexo (^) indicam, além da tonicidade, a abertura ou fechamento da vogal.

Propor atividades de análise e comparação, como:

- Leitura e classificação de palavras quanto à tonicidade;
- Identificação do tipo de acento utilizado e da vogal acentuada;
- Comparação entre palavras semelhantes com e sem acento, observando mudanças de pronúncia e significado.

Estimular a produção escrita, por meio de:

- Completar palavras ou frases com a acentuação correta;
- Reescrita de textos curtos, revisando os acentos;
- Produção de listas de palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.

Durante as atividades, orientar os alunos a refletirem sobre a escrita, verbalizando:

- Qual é a sílaba tônica da palavra;
- Porque a palavra recebe ou não acento;
- Qual tipo de acento é utilizado (agudo ou circunflexo).

➤ **Jogo da sílaba tônica**

Objetivo: Identificar a sílaba tônica das palavras.

Como jogar: O professor apresenta palavras oralmente ou em cartões. Os alunos batem palmas ou levantam cartões indicando onde está a sílaba mais forte (última, penúltima ou antepenúltima). Em seguida, classificam as palavras em oxítonas, paroxítonas ou proparoxítonas.

➤ **Bingo da acentuação**



Objetivo: Reconhecer palavras acentuadas e o tipo de acento.

Como jogar:

- Preparar cartelas com palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas (com e sem acento).
- O professor dita as palavras; os alunos marcam na cartela.
- Ao marcar, o aluno explica:
 - se a palavra é oxítona, paroxítona ou proparoxítona;
 - se usa acento agudo ou circunflexo.

➤ **Trilha da acentuação**

Objetivo: Aplicar regras de acentuação ao longo do jogo.

Como jogar: Criar uma trilha no chão ou em cartaz. Cada casa traz um desafio:

- identificar a sílaba tônica;
- colocar o acento correto;
- justificar o uso ou não do acento.

Avança quem responde corretamente.

➤ **Jogo “acento certo”**

Objetivo: Diferenciar acento agudo e circunflexo.

Como jogar: Apresentar palavras incompletas (ex.: cafe, avo, voce). Os alunos escolhem qual acento usar (´ ou ^) e justificam a escolha. Pode ser feito em duplas ou grupos.

➤ **Dominó da acentuação**

Objetivo: Relacionar palavra, tonicidade e tipo de acento.

Como jogar: As peças contêm:

- de um lado, uma palavra;
- do outro, a classificação (oxítona/paroxítona/proparoxítona ou agudo/circunflexo).

Os alunos associam corretamente palavra e classificação. Contribuição: Reforça as regularidades da acentuação gráfica.

➤ **Ditado reflexivo de acentuação**

Objetivo: Refletir sobre o uso do acento gráfico.

Como jogar: O professor dita palavras ou frases. Após a escrita, os alunos explicam:

- Qual é a sílaba tônica;
- Porque a palavra recebe ou não acento;
- Qual tipo de acento foi utilizado.



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística e semiótica	(EF35LP16) Identificar e reproduzir, em notícias, manchetes, lides e corpo de notícias simples para público infantil e cartas de reclamação (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.	➤ Identificação e reprodução em notícias (digitais ou impressas): lide e corpo da notícia.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Apresentar a estrutura da notícia, explicando seus principais elementos: • Manchete (título); • Lide (primeiro parágrafo, que apresenta as informações principais); • Corpo da notícia (desenvolvimento das informações). Realizar a leitura orientada da notícia, conduzindo os alunos a identificarem, no texto: • O lide, destacando que nele costumam aparecer as respostas às perguntas: <i>O que aconteceu? Onde? Quando? Quem está envolvido?</i>; • O corpo da notícia, observando como as informações são ampliadas, detalhadas ou explicadas ao longo dos parágrafos. Propor atividades que favoreçam a identificação do lide e do corpo da notícia, como: • Destacar, com cores diferentes, o lide e o corpo do texto; • Reorganizar trechos de uma notícia, separando lide e desenvolvimento; • Comparar duas notícias simples, identificando como cada uma organiza o lide e o corpo. Orientar a reprodução da estrutura da notícia, propondo que os alunos: • Elaborem um lide a partir de um fato conhecido da escola ou da comunidade; • Organizem o corpo da notícia, acrescentando informações de forma clara e objetiva; • Respeitem a linguagem informativa e a organização própria do gênero. A produção pode ser realizada de forma individual, em duplas ou coletiva, com mediação do professor, garantindo atenção à formatação e diagramação simples do texto (parágrafos, título, disposição das informações).		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística e semiótica	(EF05LP21) Analisar o padrão entonacional, a expressão facial e corporal e as escolhas de variedade e registro linguísticos de <i>vloggers</i> de <i>vlogs</i> opinativos ou argumentativos.	➤ Análise de variedade e registro linguísticos de <i>vloggers</i> de <i>vlogs</i> opinativos ou argumentativos.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE		



Promover a exibição orientada do *vlog*, garantindo que os alunos compreendam o tema abordado e a opinião defendida pelo *vlogger*. É importante que, nesse primeiro momento, os alunos assistam ao vídeo de forma global, sem interrupções, para compreender a mensagem como um todo.

Orientar a análise da variedade e do registro linguístico, levando os alunos a observar:

- O tipo de linguagem utilizada (mais formal ou mais informal);
- O uso de expressões do cotidiano, gírias ou marcas da oralidade;
- A adequação da linguagem ao público-alvo e à situação comunicativa.

Propor questionamentos como:

- O *vlogger* fala de maneira formal ou informal? Por quê?
- A linguagem utilizada combina com o público que assiste ao *vlog*?
- O modo de falar ajuda a convencer o ouvinte? De que forma?

Articular essa análise às marcas da oralidade e da expressividade, chamando a atenção para:

- O tom de voz e a entonação utilizada para defender opiniões;
- Pausas, ênfases e ritmo da fala;
- Expressões faciais e corporais que reforçam o ponto de vista apresentado.

Estimular os alunos a perceberem que as escolhas linguísticas não são aleatórias, mas estão relacionadas à intenção comunicativa, ao tema e ao contexto de circulação do *vlog*.

Como atividade de sistematização, propor que os alunos:

- Comparem dois *vlogs* sobre o mesmo tema, identificando semelhanças e diferenças no registro linguístico;

Indiquem qual *vlog* consideram mais adequado ou convincente, justificando com base na linguagem utilizada.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística e semiótica	(EF05LP28) Observar, em ciberpoemas e minicontos infantis em mídia digital, os recursos multissemióticos presentes nesses textos digitais.	➤ Forma de composição de textos poéticos visuais. ➤ Observação em ciberpoemas recursos multissemióticos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Promover um momento de leitura e observação global do texto digital, permitindo que os alunos tenham contato livre com o material, sem interrupções, para perceberem o texto como um todo, considerando a integração entre linguagem verbal e não verbal.

Em seguida, orientar a observação da forma de composição do texto poético visual, levando os alunos a identificarem:

- a disposição das palavras e versos na tela;
- o uso de cores, tamanhos de letras, fontes e animações;
- a presença de imagens, ícones, sons ou movimentos;
- a relação entre texto escrito, imagem e outros recursos digitais.



Propor questionamentos que favoreçam a análise dos recursos multissemióticos, tais como:

- Quais elementos, além das palavras, ajudam a construir o sentido do texto?
- O formato visual do poema ou miniconto interfere na compreensão da mensagem? De que forma?
- As imagens, cores ou sons reforçam alguma ideia ou sentimento?

Estimular os alunos a refletirem sobre como esses recursos contribuem para a construção de sentidos, destacando que, nos textos digitais, a leitura envolve múltiplas linguagens que atuam de forma integrada.

Como atividade de sistematização, propor que os alunos:

- comparem um poema impresso com um ciberpoema, identificando semelhanças e diferenças na forma de composição; indiquem quais recursos digitais tornam o texto mais expressivo ou envolvente.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística e semiótica	(EF35LP31) Identificar, em textos versificados, efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos rítmicos e sonoros e de metáforas.	➤ Forma de composição de textos poéticos visuais. ➤ Recursos rítmicos e sonoros. ➤ Metáforas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Promover um momento de leitura e apreciação do texto, priorizando a compreensão global e a fruição estética. A leitura pode ser realizada pelo professor, de forma expressiva, ou pelos alunos, permitindo que percebam o ritmo, a sonoridade e a organização do poema.

Após a leitura, estimular os alunos a identificarem:

- O tema do texto;
- As ideias ou imagens que o poema transmite;
- Trechos que chamaram mais atenção pela forma ou pelo som.

Orientar a análise dos recursos rítmicos e sonoros, levando os estudantes a observar:

- Rimas, repetições e aliterações;
- Ritmo criado pela organização dos versos e estrofes;
- Efeitos produzidos pela repetição de palavras ou sons.

Direcionar a atenção também para a forma de composição do texto poético, especialmente nos poemas visuais, observando:

- A disposição dos versos no espaço da página;
- O uso de recursos visuais que dialogam com o sentido do poema;
- A relação entre forma e conteúdo na construção dos significados.

Orientar a identificação de metáforas, explicando que se trata do uso de palavras ou expressões com sentido figurado, para criar imagens poéticas. Propor questionamentos como:

- Há palavras ou expressões que não estão sendo usadas em seu sentido literal?



- Que comparação ou imagem o poeta cria com essa expressão?
- Que efeito essa metáfora provoca no leitor?

Estimular os alunos a relacionarem ritmo, sonoridade, forma e metáforas aos efeitos de sentido do texto, refletindo sobre como esses elementos contribuem para tornar o poema mais expressivo e significativo.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA, ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - 5º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Artes Visuais	(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.	Matrizes estéticas e culturais ➤ Reconhecer os elementos da cultura das comunidades quilombolas do Tocantins, que influenciaram nas produções visuais locais e regionais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Apresentar imagens, fotografias, vídeos, obras de arte, artesanato ou registros visuais que representem manifestações culturais das comunidades quilombolas, como:

- Grafismos;
- Cores e formas recorrentes;
- Objetos artesanais;
- Pinturas, desenhos e elementos decorativos ligados ao cotidiano, às festas e às tradições.

Estimular a observação e a conversa coletiva, orientando os alunos a identificarem:

- Quais elementos visuais aparecem nas imagens;
- De onde esses elementos podem ter surgido;
- Como eles representam a cultura, a história e o modo de vida das comunidades quilombolas.

Propor questionamentos simples, como:

- O que essas imagens mostram sobre a cultura quilombola?
- Quais cores, formas ou símbolos aparecem com mais frequência?
- Esses elementos também aparecem em produções visuais da nossa região?

Estimular a relação entre cultura e identidade, levando os estudantes a compreenderem que as produções visuais expressam histórias, costumes e saberes transmitidos ao longo do tempo.

Como atividade prática, propor:

- Releituras artísticas (desenho, pintura, colagem) inspiradas nos elementos observados;
- Produções visuais que representem aspectos da cultura quilombola, respeitando seus significados;



Exposições ou murais com as produções dos alunos.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Dança	(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem ➤ Aprimorar a consciência corporal e o movimento, com relação à dança nos aspectos individual e na interação com o grupo.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Promover atividades de exploração corporal, levando os alunos a reconhecerem as partes do corpo (cabeça, braços, mãos, pernas, pés, tronco) e a perceberem como elas se movimentam isoladamente e em conjunto. Utilizar comandos simples, como: • Mover apenas uma parte do corpo; • Movimentar duas ou mais partes ao mesmo tempo; • Perceber o corpo parado e em movimento. Propor movimentos dançados individuais, estimulando os alunos a: • Experimentar diferentes formas de movimento (rápido, lento, contínuo, pausado); • Perceber equilíbrio, postura e coordenação; • Relacionar movimentos corporais a estímulos sonoros, como músicas ou ritmos variados. Desenvolver atividades de dança em grupo, incentivando: • A observação e a imitação de movimentos dos colegas; • A construção de movimentos coletivos simples; • A interação corporal respeitosa no espaço compartilhado. Estimular a reflexão por meio de perguntas simples, como: • Quais partes do corpo você utilizou nesse movimento? • Como seu corpo se movimenta quando dança sozinho? • O que muda quando você dança junto com o grupo? Como atividade prática, propor: • Sequências de movimentos criadas individualmente e depois realizadas em grupo; • Pequenas coreografias coletivas, valorizando a participação de todos; • Jogos corporais que envolvam deslocamento, ritmo e coordenação.		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO



Dança	(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	➤ Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Promover atividades de exploração do espaço individual, orientando os alunos a: • Movimentar-se no próprio lugar, sem sair do espaço delimitado; • Experimentar deslocamentos pequenos e controlados; • Reconhecer os limites do próprio corpo no espaço. Estimular a experimentação de diferentes formas de deslocamento, como: • Caminhar, correr, saltar, deslizar, girar; • Deslocar-se para frente, para trás e para os lados; • Variar a velocidade dos movimentos (lento, moderado e rápido). Desenvolver atividades no espaço compartilhado, incentivando os alunos a: • Deslocar-se pelo ambiente respeitando a presença dos colegas; • Ajustar seus movimentos ao dividir o espaço; • Perceber trajetos coletivos e movimentos em grupo. Propor dinâmicas em duplas ou pequenos grupos, favorecendo: • Deslocamentos sincronizados; • Imitação e criação de caminhos corporais; • Pequenas sequências de movimento realizadas em conjunto. Estimular a reflexão por meio de perguntas simples, como: • Como foi se movimentar sozinho no espaço? • O que muda quando precisamos dividir o espaço com os colegas? • Foi necessário prestar mais atenção ao outro durante o deslocamento?		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Música	(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.	Elementos da linguagem ➤ Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, rap, forró, indígenas, africanas e outras. Materialidades



➤ Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

➤ Elementos da Linguagem

Promover momentos de escuta atenta, apresentando diferentes canções e orientando os alunos a perceberem:

- Diferenças de ritmo (mais rápido ou mais lento);
- Variações de intensidade (sons fortes e fracos);
- Mudanças de altura (sons graves e agudos).

Estimular a exploração dos elementos musicais, levando os estudantes a identificar:

- O ritmo característico de cada canção;
- A melodia (linha musical cantada ou tocada);
- O timbre, observando diferentes vozes, instrumentos ou sons corporais utilizados;
- Como esses elementos se combinam para criar a música.

Propor jogos, brincadeiras e atividades práticas, como:

- Marcar o ritmo da música com palmas, pés ou percussão corporal;
- Cantar trechos das canções variando intensidade e velocidade;
- Acompanhar a música com gestos e movimentos corporais simples.

Estimular a comparação entre os ritmos apresentados, por meio de perguntas simples:

- Essa música é mais lenta ou mais rápida?
- O som é mais forte ou mais suave?
- Que instrumentos ou sons conseguimos identificar?
- Essa música lembra alguma festa, dança ou manifestação cultural?

Como atividade de criação, propor:

- Criação de pequenos ritmos usando o corpo ou objetos do cotidiano;
- Experimentação de sons inspirados nos estilos musicais trabalhados;
- Composição coletiva de sequências rítmicas simples.

➤ Materialidade:

Estimular a escuta atenta, levando os alunos a identificar sons presentes no cotidiano escolar e fora dele, como:

- Sons do próprio corpo (palmas, estalos, batidas no corpo, voz);
- Sons do ambiente (vento, chuva, passos, objetos da sala);
- Sons produzidos por recursos digitais (aplicativos, gravações, vídeos);
- Momentos de silêncio ou pausa, percebendo sua importância na organização sonora.



Propor atividades de exploração sonora, incentivando os alunos a:

- Produzir sons corporais variados, alterando intensidade e ritmo;
- Explorar sons de objetos do cotidiano (lápiz, mesas, garrafas, papel);
- Perceber diferenças entre som e silêncio durante as atividades.

Propor jogos e brincadeiras musicais, como:

- Imitar sons do ambiente com o corpo ou com a voz;
- Criar sequências sonoras alternando som e silêncio;
- Responder a comandos do professor (tocar, parar, variar intensidade).

Estimular a criação sonora, por meio de:

- Composição coletiva de pequenas sequências rítmicas utilizando sons corporais e objetos;
- Experimentação de sons digitais simples, quando possível;
- Organização de apresentações sonoras curtas, respeitando momentos de pausa.

Promover a reflexão com perguntas simples, como:

- Que sons conseguimos produzir com o nosso corpo?
- Quais sons do ambiente fazem parte do nosso dia a dia?
- O silêncio também faz parte da música? Por quê?

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Música	(EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	➤ Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais. Percepção auditiva (sensação sonora, atenção e memória).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Promover atividades de percepção sonora, levando os alunos a escutar e reconhecer diferentes sons produzidos:

- Pelo corpo (palmas, estalos, batidas no corpo, pés);
- Por instrumentos musicais (tambor, chocalho, pandeiro, triângulo);
- Por objetos sonoros do cotidiano.

Propor jogos rítmicos, como:

- Repetição de sequências rítmicas feitas pelo professor ou por colegas;
- Criação de ritmos simples com palmas e batidas, para que o grupo imite;
- Alternância entre som e silêncio, desenvolvendo atenção e controle rítmico.

Estimular atividades que desenvolvam a memória auditiva, incentivando os alunos a:

- Memorizar e reproduzir pequenas sequências sonoras;



- Reconhecer padrões rítmicos já apresentados;
- Identificar mudanças de ritmo ou intensidade durante o jogo.

Propor jogos em grupo, favorecendo:

- Escuta atenta do outro;
- Coordenação entre ouvir e executar o movimento ou som;
- Respeito ao tempo e à vez do colega.

Como atividade de criação, propor:

- Composição coletiva de sequências rítmicas utilizando corpo e instrumentos;
- Organização de pequenas apresentações rítmicas para a turma;

Experimentação de diferentes combinações de sons.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Teatro	(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).	Elementos da linguagem Brincadeiras infantis, contação de histórias, lendas e suas possibilidades cênicas (brincadeiras tradicionais de diferentes culturas, com ênfase na cultura tocantinense).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Promover momentos de vivência e observação de brincadeiras infantis tradicionais, especialmente aquelas presentes na cultura tocantinense, incentivando os alunos a perceberem:

- Diferentes personagens que surgem nas brincadeiras;
- Formas variadas de usar a voz (entonações, ritmos, intensidades);
- Gestos, posturas e movimentos corporais utilizados durante a ação.

Trabalhar com contação de histórias e lendas, preferencialmente de origem local ou regional, estimulando os alunos a identificar:

- Personagens e narrativas;
- Mudanças de voz para representar personagens diferentes;
- Expressões corporais e faciais que ajudam a contar a história;
- Ações que podem ser encenadas.

Propor atividades práticas, como:

- Dramatização de trechos de histórias ou lendas;
- Encenação de brincadeiras tradicionais;
- Criação de pequenas cenas inspiradas em situações do cotidiano, da escola ou da comunidade.

Estimular a reflexão por meio de perguntas simples, como:

- Que personagens aparecem nessa história ou brincadeira?



- Como podemos usar o corpo e a voz para mostrar quem é cada personagem?
- O que muda quando contamos uma história só falando e quando usamos gestos e movimentos?

Valorizar a diversidade cultural, destacando que as brincadeiras, histórias e lendas fazem parte da cultura tocantinense e carregam saberes, tradições e modos de viver.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Artes Integradas	(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Matrizes estéticas e culturais Improvisação de danças e desenhos a partir da apreciação de músicas de compositores regionais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Sugere-se que o professor utilize músicas de compositores regionais, possibilitando aos estudantes experimentar e expressar, por meio do corpo e do desenho, diferentes formas de criação artística.

Dorivã da Silva

- Passarim do Jalapão https://www.youtube.com/watch?v=PPunAVi_oYc&list=RDPPunAVi_oYc&start_radio=1

Dica: Propor a improvisação de movimentos leves (voo, vento, caminhada) ou desenhos com elementos naturais (rios, pássaros, paisagens).

Genésio Tocantins

Peleja, Rezador https://www.youtube.com/watch?v=FCQMBQQDICY&list=RDFCQMBQQDICY&start_radio=1

Dica: Propor a realização de movimentos marcados, gestos simbólicos do trabalho e desenhos com cenas do cotidiano e da vida cotidiana.

Braquinha Barroso

Catirandê https://www.youtube.com/watch?v=A-vBDC-6_Gs&list=RDA-vBDC-6_Gs&start_radio=1

Dica: Propor a exploração rítmica com palmas e passos simples, além de desenhos com padrões e cores inspirados na música.

Ademais, promover um momento de escuta atenta de músicas regionais, orientando os alunos a perceberem:

- O ritmo da música;
- As sensações e emoções que ela desperta;
- Elementos culturais presentes (instrumentos, temas, referências ao cotidiano).

Propor a improvisação de movimentos dançados, incentivando os alunos a:

- Criar movimentos livres a partir do ritmo e da melodia da música;
- Explorar deslocamentos, gestos e posturas corporais;
- Dançar individualmente e, depois, em pequenos grupos, respeitando o espaço do outro.

Propor a improvisação de desenhos, orientando os alunos a:



- Representar, por meio de cores, linhas e formas, o que a música sugere;
- Expressar sensações, imagens ou histórias que imaginaram ao ouvir a canção;
- Experimentar diferentes materiais (lápis, giz, tinta, colagem).

Estimular a reflexão com perguntas simples, como:

- O que a música fez você sentir?
- Que movimentos ou imagens surgiram ao ouvir essa canção?
- Como a música se relaciona com a cultura da nossa região?

Como atividade integradora, propor:

- A combinação entre dança e desenho (dançar primeiro e depois desenhar, ou desenhar enquanto escuta a música);
- A socialização das produções, com comentários sobre as criações dos colegas.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA, ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA – 5º ANO – 2º BIMESTRE		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Brincadeiras e jogos	(EF35EF01dTO) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos de regras, valorizando a inclusão de todos. (EF35EF02dTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos de regras, primando pela inclusão de todos. (EF35EF04dTO) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos de regras e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis e primando pela inclusão de todos.	➤ Jogos de regras.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Proponha jogos de regras simples e adaptáveis, favorecendo a participação, a cooperação e o respeito às diferenças entre os estudantes. Exemplo de jogos de regras: ➤ Queimada; ➤ Bandeirinha estourou; ➤ Amarelinha;		



- Jogo da velha;
- Dominó;
- Pega-pegas com variações;
- Futebol adaptado
- Jogos de perseguição com bolo.

Apresentar o jogo de regras a ser trabalhado, explicando:

- Quais são as regras;
- O objetivo do jogo;
- Como ocorre a participação de todos.

É importante garantir que os alunos compreendam que as regras organizam o jogo e contribuem para a convivência coletiva.

Promover a experimentação prática do jogo, incentivando os alunos a:

- Participar ativamente, respeitando as regras combinadas;
- Observar o papel de cada participante;
- Perceber a importância da cooperação e do trabalho em equipe.

Durante a prática, orientar os estudantes a:

- Respeitar os colegas, independentemente de habilidade ou desempenho;
- Aceitar diferentes ritmos e formas de participação;
- Ajudar uns aos outros quando necessário.

Sempre que possível, propor adaptações nas regras, como:

- Modificar o espaço ou o tempo de jogo;
- Ajustar o número de participantes;
- Criar regras para garantir a inclusão de todos.

Estimular momentos de diálogo e reflexão, com perguntas simples, como:

- Todos conseguiram participar do jogo? Como?
- Foi necessário mudar alguma regra para incluir os colegas?
- O que aprendemos ao jogar respeitando as regras?

Organizar situações em que os alunos planejem, experimentem e adaptem estratégias, garantindo a inclusão, a segurança e a participação de todos.

Apresentar o jogo de regras a ser trabalhado e promover um momento de planejamento coletivo, incentivando os estudantes a refletirem sobre:

- Quais são as regras do jogo;
- Como todos podem participar de forma segura;
- Quais estratégias podem ser utilizadas para incluir colegas com diferentes habilidades.



Durante a prática do jogo, estimular os alunos a:

- Testar as estratégias planejadas;
- Observar se todos conseguem participar;
- Ajustar ações e combinados sempre que necessário.

Orientar os estudantes a pensar em adaptações nas regras, tais como:

- Modificar o tamanho do espaço ou o tempo de jogo;
- Alterar a forma de pontuação;
- Reorganizar equipes para equilibrar a participação;
- Criar regras de apoio e cooperação entre os colegas.

Durante as atividades, o professor deve reforçar a importância de:

- Respeitar os limites do próprio corpo e do outro;
- Adotar atitudes de cuidado e responsabilidade;
- Valorizar a cooperação em vez da competição excessiva.

Estimular momentos de avaliação e reflexão, por meio de perguntas como:

- As estratégias ajudaram todos a participar?
- Foi necessário mudar alguma regra durante o jogo?
- O que fizemos para garantir a segurança dos colegas?
- Como podemos melhorar a participação de todos?

Propor situações em que os estudantes recriem e adaptem jogos de regras, considerando os espaços disponíveis na escola e fora dela e garantindo a participação inclusiva de todos.

Retomar os jogos de regras já conhecidos pelos alunos (como queimada, bandeirinha, jogos de perseguição, jogos com bola), discutindo:

- Quais são as regras originais;
- Como o jogo funciona;
- Quais dificuldades ou facilidades surgem durante a prática.

Propor a recriação dos jogos, incentivando os alunos, individualmente ou em grupo, a:

- Modificar regras;
- Adaptar materiais;
- Reorganizar o espaço;
- Pensar novas formas de participação para incluir todos os colegas.

Orientar os estudantes a considerar diferentes espaços públicos disponíveis, como:

- Pátio da escola;
- Quadra;



- Sala ampla;
- Espaços externos da comunidade (praça, campo, área aberta).

Durante a experimentação dos jogos recriados, estimular os alunos a:

- Testar as adaptações propostas;
- Observar se todos conseguem participar;
- Ajustar regras e estratégias quando necessário.

O professor deve reforçar atitudes como:

- Cooperação e respeito às diferenças;
- Cuidado com a segurança própria e dos colegas;
- Valorização da participação coletiva em vez da competição excessiva.

Promover momentos de reflexão e socialização, com perguntas simples, como:

- O que mudamos no jogo original?
- Essas mudanças ajudaram todos a participar?
- Como adaptamos o jogo ao espaço disponível?

O que podemos melhorar para tornar o jogo ainda mais inclusivo?

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Esportes	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de rede /parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	➤ Esportes de rede/parede. Ex: peteca, <i>badminton</i>, tênis, dentre outros. ➤ Esportes de invasão. Ex: rúgbi, futsal, basquetebol, handebol, dentre outros.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Experimentação dos esportes.

Apresentar e vivenciar esportes de rede/parede, como:

- Peteca;
- Badminton;
- Tênis (adaptado); e esportes de invasão, como:
- Futsal;
- Handebol;
- Basquetebol;
- Jogos pré desportivos adaptados.

É importante adaptar materiais, espaço e regras à realidade da escola, garantindo a participação de todos.



Identificação dos elementos comuns.

Durante a prática, orientar os alunos a identificarem elementos comuns aos esportes trabalhados, como:

- Presença de regras;
- Uso de bola, peteca ou outro objeto;
- Necessidade de cooperação entre os jogadores;
- Ataque e defesa (nos esportes de invasão);
- Envio e recepção do objeto (nos esportes de rede/parede).

Essas observações ajudam os estudantes a compreenderem a lógica dos esportes.

Criação de estratégias individuais e coletivas.

Estimular os alunos a pensar e experimentar estratégias simples, como:

- Posicionamento no espaço;
- Marcação e desmarcação;
- Passes, lançamentos e deslocamentos;
- Combinação de jogadas em grupo.

Propor situações em que os próprios alunos sugiram estratégias e testem-nas durante o jogo.

Valorização do trabalho coletivo e do protagonismo.

Durante as atividades, reforçar a importância de:

- Colaborar com a equipe;
- Respeitar os colegas e as regras;
- Assumir diferentes papéis no jogo;
- Participar ativamente das decisões e combinações do grupo.

O professor pode promover pausas para diálogo, perguntando:

- Que estratégia funcionou melhor?
- O que podemos mudar para melhorar o jogo?
- Como todos podem participar mais?

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Esportes	(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na	➤ Esportes de rede/parede. Ex: peteca, <i>badminton</i> , tênis, dentre outros.



	contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	➤ Esportes de invasão. Ex: rúgbi, futsal, basquetebol, handebol, dentre outros.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Promover uma conversa orientada a partir de vivências práticas, questionando os alunos sobre: • O que eles entendem por jogo; • O que caracteriza um esporte; • Onde costumam praticar essas atividades (escola, rua, clube, quadra, mídia). A partir da experimentação de esportes de rede (como peteca, badminton, tênis adaptado) e esportes de invasão (como futsal, handebol, basquetebol), orientar os alunos a identificarem características como: • Presença ou ausência de regras oficiais; • Organização do jogo (mais flexível ou mais formal); • Uso de árbitros, placar e tempo definido; • Objetivo da prática (diversão, lazer, competição). Propor a comparação entre: • Jogo: prática mais flexível, com regras adaptáveis, comum em contextos de lazer e convivência; • Esporte: prática institucionalizada, com regras fixas, organizações oficiais e competições regulamentadas. Estimular a identificação das manifestações dos esportes: • Comunitária/lazer: praticada na escola, na rua, em praças ou quadras, com adaptações nas regras e foco na participação; • Profissional: praticada em campeonatos oficiais, com regras padronizadas, árbitros e alto nível de desempenho. Propor questionamentos simples, como: • Quando uma brincadeira vira esporte? • O futsal jogado na escola é igual ao futsal profissional? Por quê? • Quais regras mudam quando jogamos por lazer? Como atividade de sistematização, sugerir: • Construção coletiva de um quadro comparativo (jogo × esporte); • Registro oral ou escrito das diferenças observadas; Socialização das conclusões da turma.		



DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA: MATEMÁTICA E CIÊNCIAS		
COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS - 5º ANO – 2º BIMESTRE		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Matéria e energia	(EF05CI02) Aplicar os conhecimentos sobre as mudanças de estado físico da água para explicar o ciclo hidrológico e analisar suas implicações na agricultura, no clima, na geração de energia elétrica, no provimento de água potável e no equilíbrio dos ecossistemas regionais (ou locais). (EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana.	➤ Propriedades físicas dos materiais; ➤ Ciclo hidrológico; ➤ Consumo consciente; ➤ Estados físicos da água; ➤ Propriedades físicas da água.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO (EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações. Objeto de conhecimento: Listas Explicação da habilidade: Listas são estruturadas de dados que agrupam itens organizados (logicamente) um depois do outro. As listas não têm um tamanho pré-definido, o que permite a resolução de problemas que tratam argumentos de diferentes tamanhos (um algoritmo que descreve como gerenciar uma fila de pessoas em um caixa é o mesmo, independentemente do tamanho da fila). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como listas e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar alterar e inserir informações nas listas. Exemplos de objetos que podem ser representados usando listas: filas de pessoas, pilha de cartas, lista de itens, pilha de pratos, lista de alunos de uma turma, lista de notas musicais etc. Exemplos: professor pode fornecer um monte de cartas agrupadas por naipes e em cada naipe as cartas estão ordenadas por seus valores. Fornecer novas cartas, solicitar que os alunos as incluam no baralho mantendo a ordem e registrem as cartas vizinhas. O professor também pode solicitar que todas as cartas de um determinado valor sejam substituídas por cartas curingas ou retiradas do monte. Outra tarefa que pode ser dada é fazer a busca por uma carta específica que pode ou não estar no monte de cartas. Sugestões de atividades: ➤ O ciclo da água acontece em etapas organizadas em sequência, o que permite trabalhar listas. Exemplo de lista com os alunos: 1. Evaporação 2. Condensação		



3. Formação de nuvens
4. Precipitação (chuva)
5. Infiltração ou escoamento

Manipulação da lista:

- Colocar as etapas fora de ordem para os alunos reorganizarem.
- Pedir que acrescentem novos elementos (neblina, neve, granizo).
- Comparar listas de etapas do ciclo em diferentes ambientes.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

➤ Estados físicos e propriedades da água.

Promover atividades de observação e experimentação para que os alunos reconheçam:

- Os estados físicos da água (sólido, líquido e gasoso);
- Mudanças de estado (fusão, solidificação, evaporação e condensação);
- Propriedades da água, como transparência, fluidez e capacidade de dissolver substâncias.

Podem ser utilizados exemplos simples do cotidiano, como gelo, vapor da água quente, chuva e água líquida.

➤ Compreensão do ciclo hidrológico.

Orientar o estudo do ciclo hidrológico, relacionando-o às mudanças de estado físico da água, destacando:

- Evaporação;
- Condensação;
- Precipitação;
- Infiltração e escoamento.

Utilizar esquemas, imagens, vídeos ou maquetes para facilitar a visualização do ciclo e estimular os alunos a explicarem, com suas próprias palavras, como a água circula na natureza.

➤ Relação com o clima, agricultura e energia.

Estimular a análise das implicações do ciclo da água, levando os estudantes a refletirem sobre:

A IMPORTÂNCIA DA ÁGUA PARA A AGRICULTURA.

Atividade:

Apresentar imagens ou relatos de lavouras da região (roça, horta, quintal produtivo).

Questionar: *O que acontece com as plantas quando chove pouco? Como a água ajuda a produzir alimentos?*

Propor o plantio de sementes (feijão ou milho) em dois recipientes: um com rega regular e outro sem água suficiente.

Reflexão: Relacionar a necessidade da água no ciclo hidrológico com a produção de alimentos consumidos pela comunidade.



➤ **A influência da água no clima.**

Atividade:

Registrar durante alguns dias:

- Dias quentes e frios;
- Dias secos e chuvosos;

Relacionar com perguntas como: *Em dias quentes, a água evapora mais rápido? O que acontece com o clima quando falta chuva?*

Reflexão: Relacionar evaporação, formação de nuvens e chuvas com o clima local (calor, estiagem, período chuvoso).

➤ **O uso da água na geração de energia elétrica (hidrelétricas).**

Atividade:

Apresentar imagens ou vídeos de hidrelétricas brasileiras.

Explicar, de forma simples, que a força da água movimenta turbinas e gera energia elétrica.

Questionar: *O que acontece com a energia quando os rios estão com pouca água? Por que economizar água também ajuda a economizar energia?*

Reflexão: Relacionar o ciclo da água com o uso consciente da energia elétrica nas casas e na escola.

➤ **O papel da água no equilíbrio dos ecossistemas locais e regionais.**

Atividade:

Observar imagens ou relatos de rios, lagos, plantas e animais da região.

Perguntar: *Quais seres vivos precisam da água para sobreviver? O que acontece com os peixes quando um rio seca ou está poluído?*

Reflexão: Relacionar a presença da água à vida dos animais, das plantas e das pessoas da comunidade.

ÁGUA POTÁVEL E CONSUMO CONSCIENTE

Propor discussões sobre:

➤ **A importância da água potável para a saúde.**

Atividade:

Iniciar com perguntas disparadoras: *Por que precisamos beber água todos os dias? O que pode acontecer quando bebemos água suja ou contaminada?*

Apresentar situações do cotidiano (beber água filtrada, lavar alimentos, higiene pessoal).

Discutir doenças que podem surgir pela falta de água potável ou higiene inadequada (sem aprofundar tecnicamente).

➤ **As formas de captação, tratamento e distribuição da água.**

Atividade:



Questionar: *De onde vem a água que chega à nossa casa ou à escola? Ela chega pronta para beber?*

Explicar, de forma simples, as etapas de:

- Captação (rios, represas, poços);
- Tratamento (limpeza da água);
- Distribuição (encanamento).

Propor que os alunos façam um desenho, esquema, maquete ou cartaz mostrando esse caminho.

➤ **Atitudes de consumo consciente, como evitar desperdícios em casa, na escola e na comunidade.**

Atividade:

Apresentar situações do cotidiano, como:

- Torneira aberta sem necessidade;
- Banho demorado;
- Reutilização da água da máquina para lavar o quintal, áreas, carros etc.;
- Vazamentos não consertados;
- Uso consciente na escola.

Pedir que os alunos classifiquem as situações em:

- Uso responsável;
- Uso irresponsável.

Propor que os alunos observem:

- Como a água é usada na escola (banheiros, bebedouros, limpeza);
- Como a água é usada em casa ou na comunidade.

Em roda de conversa, perguntar: *Onde podemos economizar água? O que podemos melhorar no uso da água na escola?*

JOGO:

➤ **Uso consciente ou desperdício?**

Objetivo: Identificar atitudes de uso responsável e irresponsável da água no cotidiano.

Como jogar:

- Apresentar situações do dia a dia (ex.: fechar a torneira, banho demorado, reutilizar água).
- Os alunos classificam cada situação como uso consciente ou desperdício.
- Devem justificar oralmente a escolha.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Vida e Evolução	(EF05CI08) Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias)	➤ Nutrição do organismo ➤ Hábitos alimentares:



	e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo. (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.).	○ cardápio saudável; ○ grupos de alimentos; ○ necessidades nutricionais dos indivíduos.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO (EF05CO01) Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de listas que estabelecem uma organização na qual há um número variável de itens dispostos em sequência, fazendo manipulações simples sobre estas representações. Objeto de conhecimento: Listas. Hábitos alimentares: grupos de alimentos e cardápio saudável, funciona muito bem com listas porque os alimentos podem ser classificados e organizados em categorias. Exemplo de lista construída pelos alunos: Grupos de alimentos 1. Energéticos (arroz, pão, macarrão); 2. Construtores (carne, ovos, feijão); 3. Reguladores (frutas e verduras); 4. Gorduras e açúcares. Manipulação da lista: • Adicionar alimentos à lista; • Retirar alimentos pouco saudáveis; • Reorganizar os itens para montar um cardápio equilibrado.		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE</u> ➤ Hábitos alimentares. Promover uma conversa orientada sobre os hábitos alimentares dos alunos, questionando: <i>O que costumamos comer no café da manhã, almoço e jantar? Todos os alimentos fazem bem para a saúde? Como a alimentação influencia nosso corpo e nossa disposição?</i> ➤ Cardápio saudável. Jogo: Prato saudável. - Apresentar figuras ou nomes de alimentos variados.		



- Os alunos em grupos, montam um prato saudável, escolhendo alimentos de diferentes grupos (frutas, legumes, cereais, proteínas).
- Cada grupo explica por que fez essas escolhas.

➤ **Grupos alimentares.**

Roda de conversa, com questionamentos:

- *Para que servem os alimentos energéticos? (dar energia para brincar, estudar e se movimentar).*
- *Para que servem os alimentos construtores? (ajudar no crescimento e fortalecimento do corpo).*
- *Para que servem os alimentos reguladores? (proteger a saúde e ajudar o organismo a funcionar bem).*

Apresentar imagens, embalagens ou nomes de alimentos variados.

Organizar três cartazes ou espaços no quadro com títulos:

- Alimentos energéticos;
- Alimentos construtores;
- Alimentos reguladores.

Os alunos classificam os alimentos em cada grupo, com mediação do professor.

Após a classificação, conversar com a turma:

Um prato saudável precisa de alimentos de quais grupos? O que acontece quando comemos sempre alimentos de um só grupo?

Explicar que uma alimentação equilibrada, com alimentos de todos os grupos, contribui para o crescimento saudável, mais energia no dia a dia e a manutenção da saúde.

➤ **Necessidade nutricionais dos indivíduos.**

Jogo de trilha: Caminho da alimentação saudável.

Objetivo: Compreender que as necessidades nutricionais variam de acordo com a idade, atividades realizadas e rotina diária, relacionando alimentação à energia, crescimento e saúde.

Materiais:

Trilha (cartaz ou no chão).

- Dado;
- Peões (tampinhas, papéis coloridos);
- Cartões com situações do cotidiano.

Como jogar: Os alunos jogam o dado avançam na trilha. Ao cair em uma casa, retiram um cartão e leem a situação. Devem responder oralmente à pergunta proposta. Se responder corretamente, permanece na casa; se não, volta uma casa.

Exemplos de cartões:

- “Uma criança que pratica esportes todos os dias precisa se alimentar como alguém que não pratica? Por quê?”
- “Quem brinca muito ao ar livre precisa de mais energia ou menos energia?”



- “Crianças e adultos precisam da mesma quantidade de alimentos?”
- “Por que frutas e verduras são importantes para todas as pessoas?”
- “O que acontece se uma pessoa comer só alimentos industrializados?”

Reflexão final

Encerrar com uma conversa breve: *Todos precisam comer os mesmos alimentos? Por que precisamos variar a alimentação? Como a alimentação ajuda no crescimento e na disposição?*

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Terra e universo	(EF05CI11) Associar o movimento diário do Sol e das demais estrelas no céu ao movimento de rotação da Terra. (EF05CI12) Concluir sobre a periodicidade das fases da Lua, com base na observação e no registro das formas aparentes da Lua no céu ao longo de, pelo menos, dois meses.	➤ Movimento de rotação da Terra. ➤ Periodicidade das fases da Lua: ○ Instrumentos ópticos. ○ Períodos do ano. ○ Rotação e translação. ○ Influência nos ciclos naturais da terra.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

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

Objeto de conhecimento: Listas.

- **Periodicidade das fases da Lua:** as fases da Lua podem ser representadas em uma lista sequencial, por exemplo:

1. Lua nova
2. Lua crescente
3. Lua cheia
4. Lua minguante

Isso permite trabalhar diretamente a habilidade de reconhecer representações em listas com itens dispostos em sequência.

Manipulação da lista:

- Organizar as fases na ordem correta;
- Identificar qual fase vem antes e depois;
- Reorganizar a sequência começando de outra fase.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

- **Movimento de rotação da terra.**

Para o desenvolvimento da habilidade (EF05CI11), sugere-se iniciar com a observação do movimento aparente do Sol no céu, levando os alunos a perceberem que:



- O Sol parece “nascer” e “se pôr” diariamente;
- Esse movimento aparente está relacionado à rotação da Terra.

Propor atividades como:

- Observação dos períodos do dia (manhã, tarde e noite);
- Representação com desenhos ou esquemas do sol e da terra;
- Uso de globo terrestre e lanterna para simular a rotação.

➤ **Rotação, translação e períodos do ano.**

Explicar, de forma introdutória, a diferença entre:

- Rotação: movimento da Terra em torno de si mesma;
- Translação: movimento da Terra em torno do Sol.

Relacionar esses movimentos aos períodos do ano, destacando que eles influenciam:

- A duração dos dias e das noites;
- As estações do ano;
- Os ciclos naturais da terra.

➤ **Fases da lua e sua periodicidade.**

Para o desenvolvimento da habilidade (EF05CI12), orientar os alunos a observar que a Lua:

- Não tem luz própria;
- Apresenta diferentes formas ao longo do mês (fases da lua).

Propor:

- Observação direta da lua, quando possível;
- Registros simples (desenhos, calendário lunar);
- Identificação das principais fases (nova, crescente, cheia e minguante).

Destacar que essas fases se repetem de forma periódica.

➤ **Uso de instrumentos e recursos de observação.**

Sempre que possível, utilizar:

- Instrumentos ópticos simples (binóculos, lunetas, imagens ampliadas);
- Vídeos, aplicativos ou imagens digitais;
- Maquetes e esquemas.

Esses recursos auxiliam na visualização dos movimentos da Terra e da Lua.



➤ **Influência nos ciclos naturais da terra.**

Estimular a reflexão sobre como os movimentos da Terra e da Lua influenciam:

- Os ciclos de luz e escuridão;
- O clima e os ritmos naturais;
- O comportamento de plantas, animais e seres humanos.

Relacionar esses fenômenos à realidade da comunidade e da região.

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA: MATEMÁTICA E CIÊNCIAS

COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA - 5º ANO – 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Números	(EF05MA02) Ler, escrever e ordenar números racionais na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a composição e decomposição e a reta numérica.	➤ Números racionais expressos na forma decimal e sua representação na reta numérica.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Apresentar números como: 0,5 – 1,25 – 2,4 – 3,08.

Pedir que os alunos:

- Leiam os números em voz alta;
- Escrevam por extenso;
- Relacionem com situações do cotidiano (dinheiro, medidas, notas).

Exploração: Destacar a função da vírgula e o valor posicional dos algarismos.

Propor a decomposição de números, por exemplo:

- $2,35 = 2 + 0,3 + 0,05$
- $4,7 = 4 + 0,7$

Em seguida, pedir que os alunos componham números a partir de partes dadas.

Exploração: Relacionar décimos, centésimos e unidades.

Apresentar uma lista de números decimais.

Pedir que os alunos:

- Coloquem em ordem crescente e decrescente;



- Justifiquem a ordem escolhida.

Exploração: Comparar números observando a parte inteira e a parte decimal.

Desenhar uma reta numérica no quadro ou no caderno (ex.: de 0 a 5).

Solicitar que os alunos localizem números decimais como 1,5 – 2,25 – 3,8.

Comparar a posição dos números na reta.

Exploração: Perceber que os números decimais ocupam espaços entre os números inteiros.

Propor situações como:

- Valores em dinheiro;
- Medidas de comprimento (metros);
- Massa (quilogramas).

Pedir que os alunos representem esses valores na forma decimal e na reta numérica.

Exploração: Destacar a utilidade dos números decimais no dia a dia.

SUGESTÃO DE JOGOS:

➤ Bingo dos decimais.

Objetivo: Ler e comparar decimais.

Como jogar: Cada aluno recebe uma cartela com decimais (ex.: 0,4; 1,25; 2,08; 3,5). O professor sorteia representações (por extenso, decomposição ou situação): “um inteiro e vinte e cinco centésimos” → 1,25

- “2 + 0,3 + 0,05” → 2,35

Vence quem completar linha/coluna e justificar 2 marcações.

➤ Trilha da reta numérica.

Objetivo: Localizar decimais na reta e ordenar.

Materiais: Trilha (0 a 5, por exemplo), dado e cartas.

Como jogar: ao cair numa casa, o aluno tira uma carta e precisa marcar na reta um número (ex.: 3,8; 2,25; 1,5). Acertou, permanece; errou, volta 1 casa.

Variação: Cartas “maior/menor que” (ex.: “avance se seu número for maior que 2,7”).

➤ Dominó: decimal ↔ decomposição.

Objetivo: Compreender valor posicional (décimos/centésimos).



Como jogar: Peças com pares do tipo:

- $2,35 \leftrightarrow 2 + 0,3 + 0,05$
- $4,7 \leftrightarrow 4 + 0,7$

Os alunos ligam as peças corretamente até fechar o dominó.

➤ **Leilão de decimais.**

Objetivo: Comparar e ordenar decimais rapidamente.

Como jogar: Cada grupo recebe “moedas” (papel). O professor mostra um número (ex.: 3,08) e os grupos “dão lances” para comprar o maior (ou o menor) de uma rodada com 3 números no quadro (ex.: 3,08; 3,8; 3,18). Ganha quem acertar e justificar: “3,8 é maior porque tem 8 décimos”.

➤ **Corrida da régua (reta humana).**

Objetivo: Posicionar decimais entre inteiros.

Como jogar: Faça uma reta no chão (fita/corda) de 0 a 5. Entregue cartões com decimais e cada aluno deve ficar no lugar correto (ex.: 1,5 no meio entre 1 e 2; 2,25 um pouco depois do 2).

A turma valida discutindo: “está mais perto de 2 ou de 3?”.

➤ **Cartas “Quem é maior?” (duelo).**

Objetivo: Ordenar e comparar.

Como jogar: Em duplas, cada um vira uma carta decimal. Quem tiver o maior leva as duas, mas precisa justificar usando parte inteira/decimal.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Números	(EF05MA03) Identificar e representar frações (menores e maiores que a unidade), associando-as ao resultado de uma divisão ou à ideia de parte de um todo, utilizando a reta numérica como recurso.	➤ Representação fracionária dos números racionais: reconhecimento, significados, leitura e representação na reta numérica.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Organizar atividades que permitam aos estudantes compreender a fração como parte de um todo e como resultado de uma divisão, utilizando a reta numérica como recurso de apoio.

Apresentar situações concretas do cotidiano, como:

- Dividir uma pizza, bolo ou barra de chocolate;
- Repartir objetos igualmente entre pessoas.

Orientar os alunos a identificar:



- O todo;
- As partes iguais;
- A fração que representa cada parte (ex.: $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{3}{4}$).

Estimular a leitura correta das frações (um meio, um quarto, três quartos).

Propor situações-problema simples, como:

- “Uma barra de chocolate foi dividida entre 4 crianças. Quanto cada uma recebeu?”
- “3 pizzas foram divididas igualmente entre 2 pessoas. Quanto cabe a cada uma?”

Relacionar essas situações à escrita fracionária e discutir frações menores que 1 e maiores que 1.

Apresentar diferentes frações e orientar os alunos a:

- Identificar frações menores, iguais ou maiores que a unidade;
- Comparar frações em situações concretas;
- Relacionar frações equivalentes em contextos simples.

Desenhar uma reta numérica no quadro ou no caderno (ex.: de 0 a 2).

Orientar os alunos a:

- Marcar frações como $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{3}{2}$, $\frac{5}{4}$;
- Perceber a posição das frações entre os números inteiros;
- Identificar frações maiores que 1 na reta.

Destacar que a reta numérica ajuda a visualizar a ordem e o valor das frações.

Propor atividades em que os alunos:

- Leiam frações apresentadas em cartões ou no quadro;
- Escrevam frações a partir de situações descritas;
- Representem frações por desenhos e na reta numérica.

SUGESTÃO DE JOGOS

➤ Trilha da reta das frações.

Objetivo: Localizar frações na reta (0 a 2) e comparar valores.

Materiais: Trilha (0–2), dado, cartas com frações ($\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{5}{4}$, $\frac{3}{2}$...).

Como jogar: Ao cair na casa, o aluno tira uma carta e deve marcar a fração na reta. Acertou: fica; errou: volta 1 casa.

Variação: Cartas “maior que 1” / “menor que 1” (avance se acertar).

➤ Dominó: fração ↔ desenho (parte do todo).



Objetivo: Reconhecer fração como parte de um todo.

Materiais: Peças com frações de um lado ($3/4$) e figuras fracionadas do outro (quadrados/círculos divididos).

Como jogar: Encaixar fração com a figura correspondente.

Dica: Incluir também frações impróprias com figuras (ex.: $5/4 = 1$ inteiro + $1/4$).

➤ **Bingo das frações.**

Objetivo: Ler e identificar frações em diferentes representações.

Materiais: Cartelas com frações; saquinhos com sorteios (fração escrita, desenho ou “divisão”: $3 \div 2$).

Como jogar: O professor sorteia uma representação; os alunos marcam a fração equivalente.

Ganha: Quem completar linha/coluna e justificar 2 marcações.

➤ **Reta humana das frações.**

Objetivo: Visualizar frações e sua posição entre inteiros.

Materiais: Fita no chão marcando 0–2; cartões com frações ($1/2$, $3/2$, $5/4$...).

Como jogar: Cada aluno recebe um cartão e deve ficar no lugar correto na reta. A turma valida: “está mais perto de 1 ou de 2?”.

Variação: Pedir que os alunos se organizem em ordem crescente sem falar (apenas gestos).

➤ **“Monte o inteiro” (jogo de composição).**

Objetivo: Compor 1 inteiro e mais que 1 com frações.

Materiais: Cartões com frações unitárias ($1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/6$, $1/8$) e algumas não unitárias ($2/4$, $3/6$...).

Como jogar: Em grupos, os alunos devem formar combinações que deem:

- 1 inteiro (ex.: $1/2 + 1/2$; $1/4 + 1/4 + 1/4 + 1/4$)
- mais que 1 (ex.: $1 + 1/4$; $3/2$)

Vence quem fizer mais combinações corretas em tempo combinado.

➤ **Cartas “Quem é maior?” (duelo de frações).**

Objetivo: Comparar frações e justificar.

Materiais: baralho com frações (incluindo maiores que 1).

Como jogar: Em duplas, cada um vira uma carta; quem tiver a maior vence — mas precisa justificar (na reta, por desenho, ou comparando com 1).

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Geometria	(EF05MA18) Reconhecer a congruência dos ângulos e a proporcionalidade entre os lados correspondentes de	➤ Ampliação e redução de figuras poligonais em malhas quadriculadas: reconhecimento da congruência dos



	figuras poligonais em situações de ampliação e de redução em malhas quadriculadas e usando tecnologias digitais.	ângulos e da proporcionalidade dos lados correspondentes.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Apresentar figuras poligonais desenhadas em malhas quadriculadas (quadrados, retângulos, triângulos, pentágonos). Orientar os alunos a: • Identificar os lados e os ângulos da figura; • Contar os quadradinhos que formam cada lado; • Perceber o formato e a orientação da figura. Propor atividades de ampliação, orientando os alunos a: • Reproduzir a figura em uma malha maior; • Dobrar ou triplicar o tamanho dos lados, mantendo o formato; • Comparar a figura original e a ampliada. Exploração: Destacar que: • Os ângulos permanecem congruentes (iguais); • Os lados aumentam proporcionalmente. Em seguida, propor a redução de figuras, solicitando que os alunos: • Representem a figura em uma malha menor; • Reduzam os lados mantendo a forma original; • Comparem a figura reduzida com a original. Exploração: Ressaltar que, mesmo menor: • A figura mantém os ângulos; • Os lados continuam proporcionais entre si. Apresentar duas ou mais figuras (original, ampliada e reduzida) e orientar os alunos a analisar: • Quais figuras são semelhantes; • Se os ângulos correspondentes são congruentes; • Se os lados correspondentes mantêm a proporcionalidade. Propor questionamentos como: • O que mudou e o que permaneceu igual na figura?		



- Por que as figuras continuam sendo do mesmo tipo, mesmo com tamanhos diferentes?

Utilizar softwares simples de desenho ou recursos digitais para (se possível):

- Ampliar e reduzir figuras;
- Visualizar as transformações geométricas;
- Reforçar a ideia de proporcionalidade e congruência.

SUGESTÃO DE JOGOS

➤ **Amplia e reduz.**

Objetivo: Compreender ampliação e redução de figuras mantendo a forma.

Como jogar:

- Entregue uma figura simples desenhada na malha (ex.: casa, estrela, polígono).
- Desafios:
 - Ampliar a figura (dobrar o tamanho).
 - Reduzir a figura pela metade.
- Vence quem mantiver ângulos iguais e lados proporcionais.

Explora proporcionalidade e congruência.

➤ **Desenho espelhado**

Objetivo: Trabalhar simetria.

Como jogar:

- A figura aparece apenas de um lado da malha.
- Os alunos devem completar o outro lado como se fosse um espelho.
- Pode ser individual ou em duplas.

Ótimo para percepção espacial.

➤ **Batalha geométrica.**

Objetivo: Localização e leitura de coordenadas.

Como jogar:

- Cada aluno desenha figuras (quadrado, retângulo, triângulo) escondidas na malha.
- O colega tenta “acertar” dizendo as coordenadas (ex.: A3, B4).
- Marca ponto quem localizar corretamente a figura.

Integra matemática e raciocínio lógico.



➤ **Quem sou eu? (figura misteriosa).**

Objetivo: Identificar figuras a partir de pistas.

Como jogar:

- O professor desenha uma figura secreta na malha.
- Dá pistas:
 - “Tenho 4 lados iguais”
 - “Ocupo 9 quadradinhos”
- Os alunos tentam reproduzir a figura correta.

Estimula dedução e leitura da malha.

➤ **Caça ao erro geométrico.**

Objetivo: Identificar erros de proporcionalidade.

Como jogar:

- Apresente duas figuras na malha:
 - Uma correta
 - Outra com erro (lado maior que o proporcional)
- Os alunos precisam descobrir onde está o erro e justificar.

Excelente para argumentação matemática.

➤ **Copia e passa.**

Objetivo: Precisão na reprodução de figuras.

Como jogar:

- Um aluno observa uma figura por 30 segundos.
- Depois tenta reproduzi-la na própria malha.
- Compara com o original e avalia semelhanças.

Trabalha atenção e visualização.

➤ **Desafio do perímetro.**

Objetivo: Comparar figuras com mesmo perímetro ou área.

Como jogar:

- Desafio: “Construa duas figuras diferentes com o mesmo perímetro.”
- Os alunos desenharam, contam os quadradinhos e comparam.



Integra geometria e cálculo.

➤ **Arte na malha.**

Objetivo: Integrar Matemática e Arte.

Como jogar:

- Criar desenhos livres usando apenas:
 - Quadrados
 - Retângulos
 - Triângulos
- Depois, os alunos explicam:
 - quantas figuras usaram
 - se houve ampliação ou repetição de padrões

Ótimo para projetos interdisciplinares.

➤ **Rota do robô.**

Objetivo: Desenvolver noção de deslocamento e orientação.

Como jogar:

- Um ponto inicial e um final na malha.
- O aluno escreve o caminho:
 - “2 para a direita, 3 para cima...”
- Pode virar competição por menor número de movimentos.

Relaciona matemática e pensamento computacional.

➤ **Dominó da malha.**

Objetivo: Relacionar figura ↔ descrição.

Como jogar:

- Peças do dominó:
 - de um lado: figura desenhada
 - do outro: descrição (“retângulo 2×4”, “figura ampliada 2x”)

Os alunos encaixam corretamente.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Grandezas e Medidas	(EF05MA19) Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo,	➤ Medidas de comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade: utilização de unidades



	temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.	convencionais e relações entre as unidades de medida mais usuais.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Organização da sequência didática Sugestão: 6 blocos de aulas, um para cada grandeza, com estrutura fixa: 1. Situação do cotidiano 2. Exploração prática 3. Sistematização das unidades 4. Resolução de problemas 5. Produção de problemas pelos alunos ➤ Medidas de comprimento. Unidades: mm – cm – m – km Situação-problema (contexto sociocultural) “A escola vai pintar a quadra. Quantos metros de linha são necessários para marcar os limites?” Atividades • Medir objetos da sala (lápis, mesa, porta) com régua ou fita métrica. • Comparar medidas em cm e m. • Transformações simples: ○ $100\text{ cm} = 1\text{ m}$ ○ $1\ 000\text{ m} = 1\text{ km}$ Jogo: Rota da medida • Um caminho desenhado no chão ou no papel. • Cada casa traz um desafio: converter ou estimar medidas. ➤ Medidas de área. Unidade: metro quadrado (m^2) Situação-problema “Quantos metros quadrados tem o pátio da escola?” Atividades • Cobrir superfícies com quadradinhos da malha quadriculada. • Contar quadrados para descobrir a área. • Comparar figuras com mesma área e formatos diferentes.		



Sistematização

- Área é o espaço ocupado.
- Uso da malha quadriculada para visualização concreta.

➤ **Medidas de massa.**

Unidades: g – kg

Situação-problema

“Um pacote de arroz pesa 5 kg. Quantos gramas isso representa?”

Atividades

- Explorar embalagens reais (arroz, açúcar, feijão).
- Comparar pesos.
- Transformações:
 - $1 \text{ kg} = 1\,000 \text{ g}$

Jogo: Mercadinho da sala

- Os alunos “compram” produtos e calculam o peso total.

➤ **Medidas de tempo.**

Unidades: segundo – minuto – hora – dia – semana

Situação-problema

“Quanto tempo dura uma aula? Quantas aulas temos em um dia?”

Atividades

- Leitura de relógios analógicos e digitais.
- Construção de linha do tempo da rotina escolar.
- Relações:
 - $60 \text{ s} = 1 \text{ min}$
 - $60 \text{ min} = 1 \text{ h}$

Jogo: Linha do tempo maluca

- Organizar eventos do dia em ordem cronológica.

➤ **Medidas de temperatura.**

Unidade: grau Celsius ($^{\circ}\text{C}$)

Situação-problema



“Por que usamos roupas diferentes em dias quentes e frios?”

Atividades

- Observação da temperatura local (manhã/tarde).
- Comparação entre dias quentes e frios.
- Leitura de termômetros ilustrados.

Discussão

- Relação entre temperatura, clima e cotidiano.

➤ **Medidas de capacidade.**

Unidades: ml – l

Situação-problema

“Quantos copos de 200 ml enchem uma garrafa de 1 litro?”

Atividades

- Uso de copos, garrafas e recipientes.
- Estimativas e medições.
- Transformação:
 - $1 \text{ l} = 1\,000 \text{ ml}$

Jogo: Desafio do enchimento

- Prever e depois conferir a quantidade necessária.

➤ **Produção de problemas (atividade integradora).**

Os alunos devem:

- Criar **problemas envolvendo medidas**, usando situações reais:
 - Casa
 - Escola
 - Feira
 - Mercado
- Resolver os problemas dos colegas.

Explicar oralmente o raciocínio utilizado.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Probabilidade e estatística	EF05MA24) Interpretar dados estatísticos apresentados em textos, tabelas e gráficos (colunas ou linhas), referentes a outras áreas do conhecimento ou a outros contextos, como	➤ Leitura, coleta, classificação interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada,



	saúde e trânsito, e produzir textos com o objetivo de sintetizar conclusões. (EF05MA25). Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais, e apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.	gráfico de colunas agrupadas, gráficos pictóricos e gráfico de linhas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Sugestão: 6 a 8 aulas, com progressão do simples ao complexo. Estrutura fixa: 1. Situação contextualizada 2. Coleta e registro de dados 3. Organização em tabelas 4. Representação gráfica 5. Interpretação e análise 6. Produção de texto conclusivo ➤ Aula 1 – Leitura e interpretação de dados (EF05MA24) Situação-problema (contexto sociocultural) “Quantos alunos da turma vêm para a escola de ônibus, bicicleta, a pé ou de carro?” Atividades • Apresentar tabelas e gráficos prontos (retirados do livro, jornal, cartaz ou criados pelo professor). • Leitura orientada com perguntas: ○ O que os dados mostram? ○ Qual é a informação mais frequente? ○ Qual é a menor quantidade? ○ Há diferenças claras entre os dados? Foco: leitura e interpretação, sem produção ainda. ➤ Aula 2 – Coleta de dados e tabela simples (EF05MA25) Pesquisa coletiva Tema sugerido: • Meio de transporte até a escola		



- Fruta preferida da turma
- Esporte favorito

Organização

- Registrar os dados no quadro.
- Construir tabela simples (categoria × quantidade).

Exemplo:

Transporte	Quantidade
A pé	8
Ônibus	10
Bicicleta	5

Variável categórica + variável numérica.

➤ Aula 3 – Tabela de dupla entrada.

Contexto

“Como os alunos se deslocam para a escola, considerando meninos e meninas?”

Construção coletiva

Transporte	Meninos	Meninas	Total
------------	---------	---------	-------

Exploração

- Comparar linhas e colunas.
- Identificar totais e diferenças.

Desenvolve leitura cruzada de informações.

➤ Aula 4 – Gráfico pictórico.

Representação

- Cada símbolo representa uma quantidade fixa (ex.:  = 2 alunos).
- Construção coletiva no cartaz ou caderno.

Interpretação

- Qual símbolo aparece mais?
- O que isso indica?

Ideal para introdução da linguagem gráfica.

➤ Aula 5 – Gráfico de colunas (simples e agrupadas).

Gráfico de colunas simples



- Representar dados da tabela simples.

Gráfico de colunas agrupadas

- Usar a tabela de dupla entrada (meninos × meninas).

Exploração:

- Comparar alturas das colunas.
- Identificar semelhanças e diferenças.

Consolida comparação entre grupos.

➤ **Aula 6 – Gráfico de linhas (variação no tempo).**

Contexto

“Como foi a temperatura ao longo da semana?”

Atividades

- Registrar dados diários (manhã ou tarde).
- Construir tabela: | Dia | Temperatura |
- Representar em gráfico de linhas.

Interpretação

- Quando fez mais calor?
- Houve aumento ou diminuição?
- O que o gráfico mostra ao longo do tempo?

Trabalha noção de variação e tendência.

➤ **Aula 7 – Produção de texto matemático (EF05MA24)**

Orientação de escrita

Texto deve responder:

- Qual foi o objetivo da pesquisa?
- Como os dados foram coletados?
- O que os gráficos mostram?
- Qual conclusão podemos tirar?

Exemplo de início:

“A pesquisa teve como objetivo identificar os meios de transporte utilizados pelos alunos da turma. Após a coleta dos dados e a organização em tabelas e gráficos, foi possível observar que...”



DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS: HISTÓRIA, GEOGRAFIA E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA - 5º ANO – 2º BIMESTRE		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Povos e cultura: meu lugar no mundo e meu grupo social.	(EF05HI04) Associar a noção de cidadania com os princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.	Conceito de cidadania: ➤ Culturas regionais: festas, folclore, artesanato, mitos e lendas dos diferentes povos que compõem nossa identidade tocaninense regionalidade); ➤ Cultura brasileira; ➤ A música afro-brasileira; ➤ A religião afro-brasileira; ➤ Cidadania, diversidade cultural e respeito às diferenças sociais, culturais e históricas; ➤ Trabalho Infantil e o trabalho escravo na atualidade ➤ O trabalho escravo em diversas regiões do Tocantins; ➤ O conflito entre indígenas e não indígenas no Brasil; ➤ Línguas indígenas tocaninenses; ➤ Trabalho e técnica entre os indígenas; ➤ Os indígenas no Brasil atual; ➤ Os afrodescendentes na história do Brasil e do Tocantins; ➤ História dos quilombolas no Tocantins (mapeando a história de cada comunidade).
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS 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. Explicação da habilidade: Além de construir algoritmos com sequências de instruções, repetidas ou não, muitas vezes é necessário fazer escolhas sobre qual ação a ser executada a seguir. Escolhas são feitas a partir de situações (condições definidas por sentenças lógicas), como, por exemplo, ao chegar em um semáforo, dependendo de sua cor, a ação a ser realizada é diferente. Exemplo: O professor pode solicitar que os alunos simulem um algoritmo que descreve o que fazer para atravessar uma rua com semáforo usando a instrução de seleção condicional: um trecho deste algoritmo poderia ser: "se o semáforo estiver vermelho ou amarelo, aguardar na calçada, caso contrário, atravessar a rua". Além disso, pode solicitar que os alunos determinem os passos de um algoritmo que faça		



uso da seleção condicional, como por exemplo, definir as ações que devem ser realizadas ao chegar em algum local caso este esteja aberto ou fechado.

Sugestões de atividades:

- **Conceito de cidadania.** O objetivo é representar decisões e ações cidadãs em forma de algoritmo.

Atividade: Algoritmo do cidadão responsável.

Apresenta uma situação (sugestão): “Um colega está sendo excluído de uma brincadeira.”

Os alunos criam um algoritmo de atitude cidadã.

Exemplo:

1. Observar a situação.
2. Verificar: alguém está sendo tratado com respeito?

Se SIM:

→ continuar a brincadeira.

Se NÃO:

→ conversar com o grupo.

3. Propor incluir o colega.
4. Se o problema continuar → pedir ajuda ao professor.

Depois os alunos transformam o algoritmo em:

- **Fluxograma desenhado:** O fluxograma é um desenho com setas mostrando o caminho das decisões. Os alunos fazem um cartaz ou desenho no caderno usando formas simples, contendo:

Início: Observar a situação → Alguém está sendo desrespeitado? Se SIM → conversar com o grupo. → O problema foi resolvido? Se SIM → voltar para a atividade. Se NÃO → pedir ajuda ao professor

No desenho eles podem usar:

- Círculo → início ou fim.
- Retângulo → ação.
- Losango → pergunta ou decisão
- Setas → caminho das ações

Isso ajuda os alunos a visualizar sequência e decisões.

- **Passos escritos:** o algoritmo fica em forma de lista organizada, parecido com uma receita.

Exemplo:

- Algoritmo: agir com cidadania na escola
- Observe o que está acontecendo na sala ou no recreio.
- Verifique se algum colega está sendo tratado com respeito.



- Se alguém estiver sendo desrespeitado, converse com o grupo.
- Tente resolver o problema de forma respeitosa.
- Se o problema continuar, procure a ajuda do professor.
- Depois volte à atividade com os colegas.

Essa forma trabalha muito bem a sequência, a organização de ideias e linguagem escrita.

- **Encenação em grupo:** os alunos representam o algoritmo como uma pequena cena. Cada passo vira uma ação.

Exemplo de organização:

- Aluno 1 → narrador do algoritmo
- Aluno 2 → colega que observa a situação
- Aluno 3 → aluno sendo excluído
- Aluno 4 → grupo de colegas
- Aluno 5 → professor

Cena:

- Narrador: “Primeiro passo: observar a situação.”
(aluno observa colegas)
- Narrador: “Segundo passo: verificar se alguém está sendo desrespeitado.”
(um aluno é excluído da brincadeira)
- Narrador: “Se alguém estiver sendo desrespeitado, conversar com o grupo.”
(o aluno conversa com os colegas)
- Narrador: “Se o problema continuar, pedir ajuda ao professor.”
(o professor entra e ajuda a resolver)

Assim os alunos percebem que o algoritmo também pode virar uma sequência de ações na vida real.

- **Culturas regionais: festas, folclore, artesanato, mitos e lendas.** O objetivo é simular o passo a passo para organizar uma festa regional.

Atividade: Algoritmo de organização de uma festa cultural.

Os alunos criam um algoritmo coletivo.

Exemplo:

1. Escolher a festa cultural.
2. Formar grupos de trabalho.

Grupo 1 → dança

Grupo 2 → comida típica



Grupo 3 → decoração

Grupo 4 → apresentação de lendas

3. Preparar materiais.

Se faltar material: → buscar alternativa.

4. Ensaiar apresentações.

Repetição: → repetir ensaio até todos saberem a dança.

5. Apresentar a festa.

Os alunos podem representar o algoritmo com:

- Cartazes com setas;
- Diagramas;
- História em quadrinhos passo a passo.

➤ **História dos quilombolas no Tocantins**, o objetivo é criar um algoritmo para pesquisar a história de uma comunidade quilombola.

Atividade: Algoritmo da investigação histórica

Os alunos simulam o processo de investigação.

Exemplo de algoritmo:

1. Escolher uma comunidade quilombola.
2. Pesquisar onde ela fica no mapa.
3. Ler textos ou assistir vídeos sobre a comunidade.

Se encontrar nova informação importante: → registrar no caderno.

4. Identificar elementos da cultura:

- festas
- alimentos
- histórias da comunidade

5. Organizar as informações.

Repetição: → revisar e acrescentar dados até completar a pesquisa.

6. Apresentar para a turma.

Os alunos podem representar o algoritmo em:

- Fluxograma;
- Passos numerados;
- Mapa de investigação.



1. Conceito de cidadania e diversidade (Cidadania, respeito, pluralidade e direitos humanos).

- Promover rodas de conversa mediadas, partindo de situações do cotidiano escolar (convivência, regras, conflitos, respeito).
- Utilizar situações-problema para discussão: exclusão, preconceito, falta de respeito, desigualdade.
- Trabalhar cidadania como direito + dever + respeito, evitando definições abstratas.
- Incentivar registros simples: frases, desenhos, quadros “o que é respeitar / o que não é”.

2. Culturas regionais e identidade tocantinense (Festas, folclore, artesanato, mitos e lendas).

- Apresentar imagens, vídeos e objetos que representem a cultura tocantinense.
- Trabalhar mitos e lendas como formas de explicar o mundo, não como “verdade ou mentira”.
- Incentivar a valorização da cultura local, evitando hierarquização cultural.
- Propor comparações entre manifestações culturais locais e de outras regiões do Brasil.

3. Povos indígenas do Tocantins e do Brasil (Línguas indígenas, trabalho, técnica e atualidade).

- Trabalhar os povos indígenas como povos atuais, não apenas do passado.
- Apresentar exemplos de línguas indígenas tocantinenses, valorizando a diversidade linguística.
- Explorar o trabalho e as técnicas indígenas (agricultura, artesanato, uso da natureza).
- Evitar estereótipos (índio genérico, folclorização).

4. Conflitos, respeito e direitos humanos (Indígenas × não indígenas / diversidade cultural)

- Trabalhar conflitos como resultado da falta de diálogo e respeito, não como “brigas”.
- Propor debates mediados sobre:
 - Por que existem conflitos?
 - Como resolvê-los de forma justa?
- Produzir coletivamente regras de convivência e acordos de respeito.

5. Africanos, afrodescendentes e quilombolas (Brasil e Tocantins).

- Trabalhar os africanos e afrodescendentes como sujeitos históricos, não apenas como vítimas.
- Apresentar os quilombos como espaços de resistência, cultura e identidade.
- Mapear comunidades quilombolas do Tocantins, valorizando suas histórias.
- Discutir o legado cultural afro-brasileiro no cotidiano (música, culinária, linguagem).

6. Música e religiões afro-brasileiras (Cultura, respeito e diversidade religiosa).

- Utilizar a música afro-brasileira como **fonte histórica e cultural**.
- Trabalhar religiões afro-brasileiras a partir do **princípio do respeito**, sem proselitismo.



- Discutir preconceito religioso de forma acessível à faixa etária.

7. Trabalho infantil e trabalho escravo na atualidade (Direitos humanos – abordagem sensível).

- Trabalhar o tema com linguagem adequada, sem imagens ou relatos traumáticos.
- Diferenciar:
 - Ajudar a família.
 - Trabalho infantil.
 - Trabalho escravo.
- Utilizar classificação de situações do cotidiano (direito respeitado × direito violado).
- Reforçar o direito à escola, ao brincar e à proteção.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Povos e cultura: meu lugar no mundo e meu grupo social.	(EF05HI05) Associar o conceito de cidadania à conquista de direitos dos povos e das sociedades, compreendendo-o como conquista histórica.	➤ Atenas, século VI a.C.; ➤ Revolução Francesa, 1788; ➤ Declaração Universal dos Direitos Humanos, 1948.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS 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.

Atividade desplugada – O algoritmo da democracia em Atenas.

Tema histórico: Atenas, século VI a.C.

Objetivo: Compreender como as decisões políticas aconteciam na democracia ateniense e representá-las como algoritmo com seleção condicional.

O professor apresenta o contexto: em Atenas os cidadãos se reuniam para decidir assuntos da cidade. A turma recebe uma situação-problema: *“A cidade precisa decidir se vai construir um novo porto.”*

Os alunos criam um algoritmo de decisão coletiva.

Exemplo:

1. Reunir os cidadãos na assembleia.
2. Apresentar a proposta.
3. Discutir a ideia.

Se a maioria concordar → iniciar a construção do porto.



Se a maioria não concordar → rejeitar a proposta.

Os grupos representam o algoritmo com:

- Cartões no chão formando o passo a passo
- Setas e decisões desenhadas.

Reflexão final: Quem podia participar das decisões? Quem ficava de fora? Assim os alunos percebem limites da cidadania antiga.

Atividade desplugada – Caminho das revoluções e conquistas de direitos

Tema histórico: Revolução Francesa

Objetivo: Simular como decisões históricas podem ser representadas em algoritmos com condições.

O professor cria um jogo de percurso no chão da sala com cartões representando acontecimentos:

- Crise econômica.
- Reunião dos representantes.
- Protestos populares.
- Mudanças nas leis.

Os alunos percorrem o “caminho histórico”.

Exemplo de algoritmo representado:

1. A população enfrenta crise econômica.
2. Convocar reunião dos representantes.

Se o rei aceitar mudanças → criar novas leis.

Se não aceitar → aumentar protestos.

Se os protestos crescerem → ocorrer mudanças políticas.

Os alunos percebem que as decisões históricas criam caminhos diferentes, assim como em algoritmos.

Reflexão: Como essas ações ajudaram na construção da ideia de direitos e cidadania?

Atividade plugada – Algoritmo digital dos direitos humanos

Tema histórico: Declaração Universal dos Direitos Humanos

Objetivo: Criar um algoritmo digital sobre a garantia de direitos.

Ferramentas possíveis: Scratch, PowerPoint, Google Slides, Canva

O professor apresenta alguns direitos da Declaração:

- Direito à educação
- Direito à liberdade
- Direito à igualdade.

Os alunos criam um fluxograma ou história interativa digital.



Exemplo de algoritmo:

Identificar uma situação.

Pergunta:

A pessoa está tendo acesso à educação?

Se SIM → continuar estudando.

Se NÃO → buscar apoio da comunidade ou do governo.

Verificar se o direito foi garantido.

Se foi garantido → registrar a conquista do direito.

Se não foi garantido → continuar lutando por mudanças.

Os alunos apresentam o algoritmo digital para a turma.

Reflexão final: Os direitos sempre existiram? Ou foram conquistados ao longo da história pelas sociedades?

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

1. Cidadania como conquista histórica (Ideia central da habilidade)

- Trabalhar o conceito de cidadania como processo histórico, evitando a ideia de que os direitos “sempre existiram”.
- Destacar que os direitos:
 - foram conquistados ao longo do tempo;
 - surgiram em contextos diferentes;
 - nem sempre incluíram todas as pessoas.
- Utilizar comparações simples entre **ontem e hoje**, favorecendo a compreensão da noção de mudança histórica.

2. Atenas no século VI a.C.: Quem era cidadão? (Origem histórica da cidadania)

- Apresentar Atenas como um dos primeiros lugares onde se discutiu cidadania, destacando:
 - Participação política;
 - Criação de leis;
 - Assembleias.
- Problematicar:
 - Quem podia participar?
 - Quem ficava de fora (mulheres, estrangeiros, escravizados)?
- Trabalhar a ideia de cidadania restrita, favorecendo a reflexão crítica.

3. Revolução francesa (1788): igualdade e direitos (Ampliação da ideia de cidadania)

- Trabalhar a Revolução Francesa como um momento de questionamento dos privilégios.
- Destacar ideias-chave:



- Igualdade;
 - Liberdade;
 - Fim de privilégios.
- Comparar:
 - Cidadania na Antiguidade × cidadania na Idade Moderna.
- Refletir com os estudantes:
 - Esses direitos valeram para todos desde o início?
 - Quem ainda ficou excluído?

4. Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948) (Cidadania em escala mundial)

- Apresentar a Declaração como um marco histórico após conflitos mundiais.
- Destacar princípios fundamentais:
 - Dignidade humana;
 - Igualdade;
 - Direito à vida, à educação, à liberdade.
- Trabalhar a ideia de que os direitos:
 - São universais;
 - Precisam ser respeitados em todos os países;
 - Ainda enfrentam desafios para serem garantidos.

5. Comparação entre os três momentos históricos (Atenas – Revolução Francesa – Direitos Humanos)

- Propor comparações orientadas:
 - Quem tinha direitos?
 - Quais direitos existiam?
 - O que mudou ao longo do tempo?
- Utilizar quadros comparativos simples, esquemas visuais ou rodas de conversa.
- Reforçar a ideia de ampliação gradual da cidadania.

6. Cidadania hoje: direitos, deveres e desafios (Articulação com o presente)

- Relacionar as conquistas históricas aos direitos atuais das crianças:
 - Direito à escola;
 - Direito ao brincar;
 - Direito à proteção.



- Discutir que cidadania envolve:
 - Direitos;
 - Deveres;
 - Respeito às diferenças.

Estimular atitudes cidadãs no cotidiano escolar.

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS: HISTÓRIA, GEOGRAFIA E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA - 5º ANO – 2º BIMESTRE		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Mundo do trabalho	(EF05GE05) Identificar e comparar as mudanças dos tipos de trabalho e desenvolvimento tecnológico na agropecuária, na indústria, no comércio e nos serviços. (EF05GE06) Identificar e comparar transformações dos meios de transporte e de comunicação. (EF05GE07) Identificar os diferentes tipos de energia utilizados na produção industrial, agrícola e extrativa e no cotidiano das populações.	➤ Trabalho e inovação tecnológica; ➤ Indústria; ➤ O que é indústria? ➤ Tipos de indústria; ➤ Distribuição industrial no Brasil; ➤ Agricultura; ➤ Agricultura tradicional e moderna. ➤ O papel das redes de transporte e comunicação na integração entre campo e cidade; ➤ As inovações tecnológicas dos meios de transporte e comunicação; ➤ As diferentes fontes de energia; ➤ As fontes de energia utilizadas na produção de alimentos e bens; ➤ Indústria e sua relação com as fontes de energia; ➤ A tecnologia a serviço da indústria agrícola.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS 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: Grafos.

Explicação da habilidade: Grafos são um tipo de estrutura usada para representar relações entre objetos. Eles são descritos por vértices (objetos) e arestas (relações). Os grafos também não têm um tamanho pré-definido, o que permite a resolução de problemas que tratam



argumentos de diferentes tamanhos (Um algoritmo que encontra um caminho em um mapa pode ter como entrada tanto um mapa de uma região como um mapa de um país.). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como grafos e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar informações ou encontrar caminhos nos grafos. Exemplos de objetos que podem ser representados usando grafos: mapas, redes sociais, internet, redes de computadores, árvores genealógicas, chaveamento de times em um campeonato etc.

Exemplos: professor pode distribuir, para diferentes grupos os alunos, mapas do bairro onde alguns prédios estão marcados. Pedir que eles tracem linhas ligando esses prédios sempre que houver um caminho entre eles sem passar na frente de outro (dentro dos marcados). Marcar na linha traçada o número de quadras de cada caminho considerado. Pedir que os grupos comparem seus grafos para verificar se todos tem as mesmas arestas ou não e qual o número de quadras dos caminhos encontrados. Depois pode-se construir conjuntamente a representação do grafo, considerando os menores caminhos encontrados dentro os resultados de cada grupo. Com a representação única pedir que tracem rotas passando por determinados prédios, calculando o número de quadras que se deve andar para chegar no destino. Voltar ao mapa e traçar as rotas identificadas no grafo, nas ruas do bairro.

O professor pode distribuir os perfis fictícios de diferentes pessoas em alguma rede social, indicando amigos comuns entre os donos dos perfis. Pedir que representem a relação de amizade através de um grafo, no qual as pessoas são representadas por vértices e a amizade pelas arestas. Depois fazer perguntas sobre amigos comuns, "distância" de amizades etc.

Sugestões de atividades:

- **O papel das redes de transporte e comunicação na integração entre campo e cidade.** O objetivo é representar a circulação de produtos e pessoas usando grafos.

Atividade: Construindo a rede entre campo e cidade.

Passos da atividade: O professor apresenta lugares importantes: fazenda, cidade, mercado, escola, fábrica etc. Cada lugar vira um vértice (ponto) no desenho. Os alunos ligam os lugares com arestas (linhas) que representam estrada, transporte e comunicação.

Exemplo de conexões:

- Fazenda — estrada → Cidade
- Cidade — estrada → Mercado
- Cidade — transporte → Escola

Manipulações possíveis:

- Retirar uma estrada e perguntar: o que muda na rede?
- Criar novas conexões.
- Identificar qual ponto tem mais ligações.

- **Distribuição industrial no Brasil:** o objetivo é entender que as indústrias estão ligadas por redes de produção e transporte.

Atividade: Mapa de conexões industriais.



Passos da atividade: O professor apresenta algumas cidades industriais (exemplo): São Paulo, Manaus, Belo Horizonte, Curitiba, Salvador etc. Cada cidade vira um vértice do grafo. Os alunos criam conexões representando: transporte de produtos, comércio e distribuição.

Exemplo:

- Manaus — transporte → São Paulo
- São Paulo — distribuição → Curitiba
- Belo Horizonte — comércio → Salvador

Manipulações:

- Descobrir qual cidade tem mais conexões.
 - Adicionar novos polos industriais.
 - Analisar como os produtos circulam.
-
- **Agricultura tradicional e moderna:** o objetivo é mostrar como a produção agrícola envolve várias conexões entre lugares e atividades.

Atividade: Rede da produção de alimentos.

Passos da atividade: O professor apresenta os elementos da produção: fazenda, máquinas, trabalhadores, transporte, mercado e consumidores. Cada elemento vira um vértice. Os alunos conectam com arestas mostrando relações.

Exemplo:

- Fazenda — produz → alimentos
- Máquinas — ajudam → fazenda
- Transporte — leva → mercado
- Mercado — vende → consumidores

Manipulações:

- Retirar um elemento da rede (ex.: transporte).
- Perguntar o que acontece com a produção.
- Adicionar novas tecnologias.

Dica pedagógica importante: para alunos do 5º ano, não é necessário usar a palavra “grafo” o tempo todo. Você pode chamar de: rede de conexões, mapa de ligações ou rede de relações. Depois explicar que, na Computação, esse tipo de representação é chamado de grafo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

Pesquisas e trabalhos escritos.

- **Pesquisa individual – “O trabalho ontem e hoje”**

Habilidade central: EF05GE05

**Proposta:**

Cada aluno escolhe uma atividade econômica (agricultura, comércio, indústria ou serviços) e responde, por escrito:

- Como esse trabalho era feito antigamente?
- Como é feito hoje?
- Que tecnologias foram incorporadas?
- O trabalho ficou mais rápido? Mais seguro? Mais produtivo?

Produto:

Texto ilustrado (1 a 2 páginas) ou relatório simples com imagens (desenhos ou recortes).

➤ **Pesquisa em dupla – “Do campo à cidade”**

Habilidades: EF05GE05 e EF05GE06

Proposta:

Pesquisa sobre o caminho de um produto agrícola comum na região (ex.: arroz, milho, mandioca):

- Onde é produzido?
- Como é transportado?
- Onde é vendido?
- Que meios de transporte e comunicação são usados nesse percurso?

Produto:

Texto explicativo + esquema ou fluxograma do trajeto do produto.

➤ **Pesquisa em grupo – “As indústrias no Brasil”**

Habilidades: EF05GE05 e EF05GE07

Proposta:

Cada grupo pesquisa um tipo de indústria:

- Alimentícia
- Têxtil
- Extrativa
- Siderúrgica
- Energética

Itens obrigatórios:

- O que essa indústria produz?
- Em que regiões do Brasil ela se concentra?
- Que tipo de energia utiliza?



- Que impactos positivos e negativos gera?

Produto:

Relatório coletivo + cartaz ou slides.

Confecção de cartazes (exposição temática)

➤ **Cartaz 1 – “Agricultura tradicional × agricultura moderna”**

- Ferramentas antigas e atuais
- Uso de máquinas, irrigação, tecnologia
- Mudanças no trabalho do agricultor

Pode ser feito com recortes, desenhos, legendas e palavras-chave.

➤ **Cartaz 2 – “Evolução dos transportes e da comunicação”**

Habilidade: EF05GE06

- Transportes antigos (carro de boi, barco, trem antigo)
- Transportes atuais (caminhão, avião, aplicativos)
- Comunicação: cartas, rádio, telefone × celular, internet, redes sociais

Sugestão: linha do tempo ilustrada.

➤ **Cartaz 3 – “De onde vem a energia?”**

Habilidade: EF05GE07

- Energia elétrica
- Energia solar
- Energia eólica
- Energia hidrelétrica
- Energia usada na agricultura e na indústria

Relacionar energia ao cotidiano da família e da escola.

Maquetes (aprendizagem concreta)

➤ **Maquete 1 – “Campo e cidade conectados”**

- Área rural (plantação, fazenda)
- Estradas, caminhões, pontes
- Cidade (mercado, indústria, comércio)

Objetivo: mostrar o papel do transporte e da comunicação na integração campo–cidade.



➤ **Maquete 2 – “Tipos de indústria”**

Cada grupo representa uma indústria:

- Prédio industrial;
- Matéria-prima;
- Fonte de energia utilizada;
- Produto.

➤ **Maquete 3 – “Fontes de energia”**

- Usina hidrelétrica;
- Placas solares;
- Torres eólicas.

Pode ser feita com material reciclável, integrando educação ambiental.

Apresentações orais (oralidade e síntese)

➤ **Seminário – “O mundo do trabalho em transformação”**

- Apresentação em grupo
- Uso de cartazes, slides ou maquete
- Tempo curto (3 a 5 minutos por grupo)

Critérios orientadores:

- Clareza das informações
- Uso de vocabulário geográfico
- Relação com o cotidiano local

➤ **Roda de conversa mediada**

Perguntas disparadoras:

- Quais trabalhos existem em Porto Nacional?
- Como a tecnologia mudou esses trabalhos?
- Que profissões podem surgir no futuro?

Visitas pedagógicas (Contexto local – PORTO NACIONAL)

➤ **Visitas possíveis (adaptáveis à realidade da rede municipal)**

- Fazendas ou chácaras locais → agricultura tradicional e moderna
- Cooperativas agrícolas ou feiras → comércio e circulação de produtos



- Indústrias locais (se possível) → transformação de matérias-primas
- Secretarias municipais ou órgãos públicos → serviços e trabalho urbano
- Subestações ou espaços educativos → energia elétrica

Antes da visita:

- Pesquisa orientada.
- Levantamento de perguntas.

Depois da visita:

- Relato escrito.
- Desenhos.
- Produção de cartaz ou texto coletivo.

Ideias de experiências diferenciadas

➤ **Feira do conhecimento.**

Cada turma monta um estande:

- Agricultura
- Indústria
- Transporte
- Comunicação
- Energia

Aberta para outras turmas e comunidade escolar.

➤ **Entrevista com trabalhadores da comunidade.**

Os alunos entrevistam:

- Agricultor
- Comerciante
- Motorista
- Funcionário público

Produzem:

- Texto
- Cartaz
- Apresentação oral

➤ **Linha do tempo viva.**



Alunos representam:

- Trabalhadores do passado
- Trabalhadores do presente
- Trabalhadores do futuro

Com figurinos simples e falas curtas.

➤ **Projeto interdisciplinar.**

Integra:

- **Geografia** (trabalho, espaço, tecnologia)
- **Ciências** (energia)
- **Português** (texto e oralidade)
- **Arte** (cartazes, maquetes, exposição)

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS: HISTÓRIA, GEOGRAFIA E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: ENSINO RELIGIOSO – 5º ANO - 2º BIMESTRE		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Crenças religiosas e filosofia de vida	(EF05ER02) Identificar mitos de criação em diferentes culturas e tradições religiosas.	➤ Mitos nas Tradições Religiosas. ➤ Mitos de criação em diferentes culturas e tradições religiosas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS 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. Explicação da habilidade: Os valores de sentenças lógicas podem ser modificados ou combinados usando operações lógicas como negação (NÃO), conjunção (E) e disjunção (OU). A operação da negação modifica o valor da sentença lógica invertendo seu valor, isto é, uma sentença verdadeira torna-se falsa quando aplicada a operação de negação e vice-versa. Exemplos: O professor pode apresentar diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdade, como por exemplo: ➤ Cinco é maior que seis. (Falso) ➤ Cinco NÃO é maior que seis. (Verdadeiro) ➤ Cinco é maior que seis E maior que dois. (Falso) ➤ Cinco é maior que seis OU maior que dez. (Falso)		



➤ Cinco é maior que seis OU maior que dois. (Verdadeiro)

Sugestões de atividades:

Atividade — Desplugada

Tema: Descobrimos a lógica nos mitos de criação

Objetivo: Compreender elementos de mitos de criação e aplicar operações lógicas (E, OU, NÃO) para classificar informações como verdadeiras ou falsas.

O professor apresenta três mitos de criação, por exemplo:

- Mito indígena (ex.: criação do mundo pelos povos Tupi-Guarani)
- Mito africano (ex.: criação do mundo na tradição iorubá)
- Mito bíblico (Gênesis)

Após a leitura ou contação resumida das histórias, distribua cartões com afirmações sobre os mitos. Exemplos:

- “Neste mito, um deus criou o mundo.”
- “Neste mito, os animais ajudaram na criação.”
- “Neste mito, o mundo foi criado em vários dias.”
- “Neste mito, o ser humano surgiu da natureza.”

Em grupos, os alunos recebem cartões de lógica com as palavras:

- E (conjunção)
- OU (disjunção)
- NÃO (negação)

Os estudantes devem montar frases lógicas, por exemplo:

- “O mito fala de deuses E da criação dos humanos.”
- “O mito fala de animais OU de forças da natureza.”
- “NÃO existe apenas um criador.”

Depois, classificam as frases como Verdadeiro ou Falso de acordo com cada mito.

Socialização: Cada grupo explica suas frases lógicas e justifica se são verdadeiras ou falsas.

Atividade — Plugada

Tema: Programando a lógica dos mitos

Objetivo: Utilizar lógica computacional para analisar características de mitos de criação usando tecnologia.

Ferramenta sugerida:

Scratch, Wordwall, Google Forms ou outra plataforma simples.

O professor apresenta novamente alguns mitos de criação de diferentes culturas. No computador ou projetor, os alunos acessam um quiz lógico digital criado pelo professor.



Exemplo de perguntas:

- “O mito apresenta um deus criador E a criação do ser humano?”
- “O mito apresenta animais OU forças da natureza participando da criação?”
- “NÃO existe participação de divindades nesse mito?”

Os alunos escolhem verdadeiro ou falso. Em uma segunda etapa, os estudantes podem criar suas próprias perguntas lógicas sobre os mitos na plataforma digital.

Exemplo de estrutura:

- “No mito indígena, aparecem animais E elementos da natureza.”
- “No mito bíblico, a criação ocorreu em seis dias OU sete dias?”

As perguntas são compartilhadas com a turma para responder.

Socialização: Os alunos discutem as respostas e percebem semelhanças e diferenças entre os mitos de criação.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

1. MITOS DE CRIAÇÃO: O QUE SÃO E PARA QUE SERVEM (Compreensão inicial do objeto)

- Apresentar os mitos de criação como narrativas simbólicas que explicam a origem do mundo, da natureza e dos seres humanos, evitando tratá-los como verdades científicas ou como “histórias falsas”.

Sugestão de mitos:

- A Criação do Mundo (mito judaico-cristão);

Bíblia – Livro do Gênesis, capítulos 1 e 2 (uso **não confessional**, como narrativa cultural).

- O Caos e o Nascimento do Mundo (mito grego);

<https://mirim.org/pt-br/como-vivem/mitos>

- Oxalá e a Criação da Terra (mito africano – tradição iorubá);

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Oxalá>

- A Criação do Mundo segundo os Povos Indígenas (mitos indígenas do Brasil – variações conforme o povo);

<https://mirim.org/pt-br/como-vivem/mitos>

<https://www.culturagenial.com/lendas-indigenas-comentadas/>

- Brahma e a Criação do Universo (mito hindu);

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Brama>

- Izanagi e Izanami: a Criação do Japão (mito japonês);

<https://mitosedestinos.com/izanagi-e-izanami-os-deuses-criadores-e-os-santuarios-sagrados-do-japao-antigo/>

- O Ovo Cósmico (mito presente em diferentes culturas orientais).

pt.wikipedia.org/wiki/Ovo_mundial

- Destacar que diferentes povos e tradições religiosas criaram mitos para:
 - explicar o começo de tudo;



- transmitir valores;
- fortalecer a identidade cultural e religiosa.
- Evitar comparações hierarquizantes entre mitos (mais verdadeiro / menos verdadeiro).

Atividade:

- Roda de conversa inicial para levantamento de conhecimentos prévios:
 - O que é um mito?
 - Por que as pessoas contam histórias sobre o começo do mundo?
- Estimular a escuta respeitosa e a argumentação oral simples.

2. DIVERSIDADE DE MITOS DE CRIAÇÃO (Pluralidade cultural e religiosa)

- Apresentar mitos de criação de diferentes culturas e tradições religiosas, contemplando diversidade cultural (indígena, africana, oriental, ocidental, entre outras).
- Trabalhar os mitos como expressões culturais, respeitando as crenças associadas a cada narrativa.
- Incentivar a percepção de semelhanças e diferenças entre os mitos, como:
 - Presença de elementos da natureza;
 - Criação do ser humano;
 - Relação entre divindade(s) e mundo.

Atividade:

- Após a escuta ou leitura de mitos, promover rodas de conversa com perguntas orientadoras:
 - O que esse mito explica?
 - Que elementos da natureza aparecem?
 - Que mensagem ele transmite?
- Produção de **relatos orais curtos**, respeitando a diversidade de opiniões.

3. MITOS, CULTURA E IDENTIDADE (Função cultural dos mitos)

- Relacionar os mitos de criação às culturas dos povos que os produziram, destacando que:
 - Os mitos ajudam a entender como um povo vê o mundo;
 - Fazem parte da tradição oral e da memória coletiva.
- Valorizar os mitos como patrimônio cultural, evitando estereótipos ou simplificações.

Atividade:

- Propor produções artísticas inspiradas nos mitos apresentados, como:
 - Desenhos;
 - Pinturas;



- Colagens.

- Orientar os estudantes a representar cenas, personagens ou elementos simbólicos dos mitos, respeitando seus significados culturais.

4. MITOS DE CRIAÇÃO E RESPEITO ÀS CRENÇAS (Educação para o respeito e a convivência)

- Trabalhar o respeito às diferentes tradições religiosas, reforçando que:
 - Nem todos acreditam nas mesmas narrativas;
 - Todas as crenças merecem respeito.
- Promover reflexões mediadas sobre convivência religiosa e cultural, evitando debates de cunho doutrinário.

Atividade:

- Roda de conversa sobre respeito:
 - Por que devemos respeitar crenças diferentes das nossas?
- Produção de textos escritos curtos, como:
 - Frases;
 - Pequenos parágrafos;
 - Registros reflexivos simples.

5. ORALIDADE, ESCUTA E REGISTRO (Linguagem e expressão)

- Estimular a oralidade por meio de:
 - Reconto oral de mitos;
 - Comentários pessoais mediados pelo professor.
- Incentivar registros escritos breves, respeitando o nível de desenvolvimento dos estudantes, como:
 - Título do mito;
 - Ideia principal;
 - Elementos que chamaram atenção.

Atividade:

- Valorização da narrativa oral e escrita.
- Atenção à organização das ideias, sem foco excessivo em correções gramaticais.

6. PRODUÇÕES PEDAGÓGICAS POSSÍVEIS (OPCIONAIS)

- Portfólio de desenhos inspirados em mitos de criação;
- Mural coletivo de mitos do mundo;
- Exposição de produções artísticas;



- Roda de conversa final com relatos orais;
- Pequenos textos reflexivos individuais.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Crenças religiosas e filosofia de vida	(EF05ER03) Reconhecer funções e mensagens religiosas contidas nos mitos de criação (concepções de mundo, natureza, ser humano, divindades, vida e morte).	Funções e mensagens religiosas contidas nos mitos de criação.
Habilidade: (EF05CO03) Realizar operações de negação, conjunção e disjunção sobre sentenças lógicas e valores 'verdadeiro' e 'falso'. Objeto de conhecimento: Lógica computacional. Atividade – Desplugada Tema: Mensagens dos mitos e lógica verdadeira ou falsa. Objetivo: Identificar as mensagens presentes nos mitos de criação (natureza, divindades, ser humano, vida e morte) e aplicar operações lógicas E, OU e NÃO. O professor apresenta um mito de criação (por exemplo: indígena, africano ou bíblico). Em seguida, conversa com a turma sobre qual mensagem o mito transmite, como: ○ Origem da vida. ○ Relação entre ser humano e natureza. ○ Papel das divindades. ○ Explicação sobre vida e morte. Logo após, Distribuir cartões com afirmações, por exemplo: ○ “O mito mostra que a natureza é sagrada.” ○ “As divindades participam da criação.” ○ “O ser humano surgiu depois da natureza.” ○ “A natureza não tem importância no mito.” Em grupos, os alunos recebem cartões com operadores lógicos: E – OU – NÃO Eles devem formar frases, por exemplo: ○ “O mito fala das divindades E da criação da natureza.” ○ “O mito explica a origem da vida OU da morte.” ○ “NÃO existe relação entre humanos e natureza.” Os grupos classificam cada frase como verdadeira ou falsa, de acordo com o mito estudado. Socialização: Cada grupo explica qual mensagem religiosa identificou no mito. Atividade – Plugada Tema: Investigando as mensagens dos mitos com lógica computacional.		



Objetivo: Reconhecer as funções e mensagens religiosas presentes nos mitos de criação e aplicar conjunção, disjunção e negação em atividades digitais.

Ferramenta sugerida: Scratch, Kahoot, Wordwall ou formulário digital.

Apresente dois ou três mitos de criação de diferentes culturas. Peça que os alunos identifiquem mensagens presentes nas histórias, como:

- Explicação da origem do mundo
- Relação entre humanos e natureza
- Presença de divindades
- Sentido da vida.

Em seguida, os alunos respondem a um quiz digital com frases lógicas, por exemplo:

- “O mito apresenta divindades E explica a origem do mundo.”
- “O mito fala da natureza OU da criação do ser humano.”
- “NÃO existe participação de forças divinas no mito.”

Depois, os alunos criam novas frases lógicas no computador sobre as mensagens do mito.

Exemplos criados pelos alunos:

- “O mito mostra respeito à natureza E a ação das divindades.”
- “O mito explica a origem da vida OU da morte.”

As perguntas são compartilhadas com a turma para responder.

Socialização: A turma discute quais mensagens religiosas aparecem nos mitos e como diferentes culturas explicam a origem da vida e do mundo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

1. FUNÇÃO DOS MITOS DE CRIAÇÃO NAS TRADIÇÕES RELIGIOSAS (Para que servem os mitos)

- Retomar os mitos de criação já conhecidos pelos estudantes, destacando que eles não servem apenas para contar uma história, mas para:
 - Explicar como o mundo surgiu;
 - Orientar a forma como um povo entende a vida;
 - Transmitir valores e ensinamentos.
- Destacar que os mitos de criação ajudam os povos a responder perguntas como:
 - De onde viemos?
 - Por que o mundo existe?
 - Qual é o lugar do ser humano na natureza?

Atividade:

- Roda de conversa orientada, valorizando a escuta e o respeito às opiniões.



2. CONCEPÇÕES DE MUNDO E NATUREZA (Como os mitos explicam o mundo)

- Explorar como diferentes mitos de criação apresentam:
 - A natureza como sagrada;
 - A terra, a água, o céu e os animais como partes importantes da criação.
- Incentivar a observação de semelhanças entre os mitos, como:
 - Presença de elementos naturais;
 - Ideia de equilíbrio entre seres humanos e natureza.
- Estimular reflexões sobre cuidado com a natureza, a partir das mensagens simbólicas dos mitos.

Atividade:

- Produção de desenhos representando:
 - A criação do mundo;
 - Elementos da natureza presentes nos mitos;
 - O mundo como espaço de vida e cuidado.

3. CONCEPÇÕES SOBRE O SER HUMANO (Origem e papel das pessoas no mundo)

- Trabalhar como os mitos de criação explicam:
 - A origem dos seres humanos;
 - A relação do ser humano com o mundo e com os outros seres.
- Destacar mensagens comuns, como:
 - Responsabilidade;
 - Respeito;
 - Convivência.
- Evitar interpretações literais, reforçando o caráter simbólico das narrativas.

Atividade:

- Relatos orais curtos:
 - “O que o mito ensina sobre as pessoas?”
- Registros escritos breves (frases ou pequenos parágrafos).

4. DIVINDADES E FORÇAS CRIADORAS (Como os mitos apresentam o sagrado)

- Apresentar que, nos mitos de criação, as divindades ou forças criadoras:
 - organizam o mundo;
 - dão sentido à existência;
 - explicam a relação entre o sagrado e a vida cotidiana.



- Trabalhar a diversidade de formas de compreender o sagrado:
 - um criador;
 - vários deuses;
 - forças da natureza.
- Reforçar o respeito às diferentes crenças.

Atividade:

- Produção artística inspirada em símbolos presentes nos mitos (luz, água, terra, céu).

5. VIDA, MORTE E TRANSFORMAÇÃO (Sentidos da existência)

- Explorar como os mitos de criação também abordam:
 - Nascimento;
 - Morte;
 - Renovação;
 - Continuidade da vida.
- Destacar que muitos mitos explicam a vida como um ciclo, ajudando as pessoas a lidar com perdas e mudanças.
- Abordar o tema de forma sensível, adequada à faixa etária.

Atividade:

- Roda de conversa mediada:
 - O que os mitos dizem sobre a vida?
 - O que eles ensinam sobre cuidar da vida?

6. MENSAGENS E VALORES TRANSMITIDOS PELOS MITOS (O que os mitos ensinam)

- Incentivar a identificação de mensagens presentes nos mitos, como:
 - Respeito à natureza;
 - Convivência;
 - Cuidado com a vida;
 - Responsabilidade coletiva.
- Trabalhar os mitos como fonte de ensinamentos, não como regras religiosas.

Atividade:

- Produção de painéis ou murais com imagens e palavras-chave que representem as mensagens dos mitos.

7. ORALIDADE, ESCUTA E REGISTRO (Expressão e linguagem)

- Estimular:
 - Reconto oral de partes dos mitos;



- Comentários pessoais mediados pelo professor.
- Propor registros escritos curtos, como:
 - Ideia principal do mito;
 - Mensagem aprendida;
 - Elemento que mais chamou atenção.

Atividade:

Valorização da organização das ideias e da expressão oral e escrita, sem foco excessivo em correções gramaticais.

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.

BRASIL. Ministério da Educação. **Computação na Educação Básica: Complemento à Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>.