

PLATAFORMA ORION

ATIVIDADES DO 4º BIMESTRE

4º ANO

DIA DAS CRIANÇAS



Nome: _____

Turma: _____

www.plataformaorion.com

Nome: _____

Data: ____/____/____

CIÊNCIA ESCRITA PARA CRIANÇAS

O texto de divulgação científica apresenta conhecimentos da ciência de forma clara e interessante. Ele explica fatos, descobertas ou fenômenos para leitores que desejam aprender.



ANTES DE LER, PERGUNTE

QUEM ESCREVEU?

Pesquisadores, jornalistas ou divulgadores da ciência.

PARA QUEM?

Para leitores interessados — neste caso, crianças.

COM QUAL FINALIDADE?

Informar e explicar com base em conhecimentos científicos.

VEJA O EXEMPLO

BRINCAR TAMBÉM É COISA SÉRIA!

Enquanto brincamos, o cérebro trabalha bastante. Jogos com regras estimulam a atenção e o planejamento. Brincadeiras com movimento ajudam a desenvolver a coordenação. Já as atividades em grupo favorecem a comunicação e a cooperação. Por isso, brincar contribui para aprender e conviver.



TEMA:

os benefícios das brincadeiras.

PÚBLICO:

crianças.

FINALIDADE:

informar e explicar.

INFORMAÇÕES:

fatos apresentados de modo claro.

COMO COMPREENDER O TEXTO

1.

Observe o título, as imagens e as legendas.



2.

Identifique o tema principal.



3.

Localize as explicações e os fatos.



4.

Pergunte: o que aprendi com a leitura?



LEMBRE-SE!

Divulgação científica não é opinião ou invenção: apresenta conhecimentos pesquisados e explicados para o público.



Nome: _____ Data: ____/____/____

LEIA O TEXTO COM ATENÇÃO.

BRINCADEIRAS E O CÉREBRO

Quando uma criança brinca, várias áreas do cérebro entram em ação. Jogos de tabuleiro exercitam a memória, a atenção e a tomada de decisões. Brincadeiras com movimento contribuem para o equilíbrio e a coordenação. Nas atividades em grupo, é preciso conversar, combinar regras e lidar com diferentes ideias. Esses desafios fortalecem habilidades importantes para a aprendizagem e a convivência.



1. COMPLETE AS INFORMAÇÕES SOBRE O TEXTO.

Tema principal: _____

Público: _____

Finalidade: _____

2. MARQUE X NAS INFORMAÇÕES APRESENTADAS NO TEXTO.

- ☐ Jogos de tabuleiro exercitam a memória e a atenção.
- ☐ Apenas as brincadeiras individuais ajudam o cérebro.
- ☐ Brincadeiras com movimento favorecem a coordenação.
- ☐ Atividades em grupo exigem conversa e combinação de regras.

3. RELACIONE CADA BRINCADEIRA AO BENEFÍCIO.

A. Jogo de tabuleiro

B. Brincadeira com movimento

C. Atividade em grupo

() Equilíbrio e coordenação.

() Comunicação e convivência.

() Memória, atenção e decisões.

4. ESCREVA F PARA FATO E O PARA OPINIÃO.

() Jogos de tabuleiro exercitam a atenção.

() Pular corda é a melhor brincadeira do mundo.

5. SEJA UM DIVULGADOR DA CIÊNCIA!

Escolha uma brincadeira e explique, quais habilidades ela pode desenvolver.

Nome: _____

Data: ____/____/____



TRÊS JEITOS DE MOSTRAR INFORMAÇÕES

Dados podem aparecer em tabelas, gráficos e diagramas. Cada recurso organiza as informações de uma maneira e ajuda o leitor a compreender o texto.



TABELA

Organiza dados em linhas e colunas. É útil para localizar valores exatos.



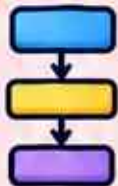
GRÁFICO

Representa dados visualmente. É útil para comparar quantidades rapidamente.



DIAGRAMA

Mostra etapas, relações ou caminhos. É útil para entender uma sequência.



VEJA O MESMO CONJUNTO DE DADOS

BRINCADEIRAS PREFERIDAS DA TURMA

TABELA

Brincadeira	Votos
Pular corda	7
Queimada	6
Jogo de tabuleiro	5
Amarelinha	4
Total	22

GRÁFICO DE BARRAS



UM DIAGRAMA MOSTRA UMA SEQUÊNCIA



PERGUNTAR



REGISTRAR



ORGANIZAR



COMPARAR

COMO LER OS DADOS

1.

Leia a título.



2.

Observe os rótulos, os valores e a legenda.



3.

Compare as informações.



4.

Formule uma conclusão.



LEMBRE-SE!

A mesma informação pode aparecer em formatos diferentes. Escolha o recurso que torna os dados mais claros.

Conclusão:

pular corda recebeu mais votos, e amarelinha recebeu menos.



Nome: _____ Data: ____/____/____

OBSERVE A TABELA.

BRINCADEIRAS ESCOLHIDAS PARA A GINCANA

Brincadeira	Votos
Caça ao tesouro	9
Queimada	7
Dança das cadeiras	6
Jogo da memória	3
Total	25



1. RESPONDA DE ACORDO COM A TABELA.

- a) Qual brincadeira recebeu mais votos? _____
- b) Qual recebeu menos votos? _____
- c) Quantos estudantes participaram? _____

2. CALCULE.

Qual é a diferença entre a brincadeira mais votada e a menos votada?

Resposta: _____

3. COMPLETE O GRÁFICO DE BARRAS COM OS DADOS DA TABELA.



4. OBSERVE O DIAGRAMA DA GINCANA.

INSCRIÇÃO

FORMAÇÃO
DAS EQUIPES

DESAFIOS

PREMIAÇÃO

O diagrama ajuda principalmente a:

- ☐ comparar quantidades. ☐ mostrar a ordem das etapas. ☐ localizar valores exatos.

5. ESCREVA T PARA TABELA, G PARA GRÁFICO E D PARA DIAGRAMA.

- () Comparar quantidades rapidamente.
- () Localizar um valor exato.
- () Entender a sequência de um evento.

Nome: _____

Data: ____/____/____

PESQUISAR, PLANEJAR E ESCREVER

Um texto de pesquisa apresenta informações encontradas em fontes confiáveis. Antes de escrever, é preciso definir o tema, selecionar dados, organizar as ideias e pensar em quem vai ler.



ANTES DE COMEÇAR

TEMA:

sobre o que
vou escrever?



PÚBLICO:

quem vai ler?



FINALIDADE:

para que vou
escrever?



FONTES:

onde vou buscar
informações?



CAMINHO DA PRODUÇÃO

1. PESQUISAR

Consulte livros,
revistas, entrevistas
ou sites confiáveis.



2. ANOTAR

Registre apenas
as informações
importantes, usando
suas próprias palavras.



3. PLANEJAR

Organize título,
introdução,
informações principais
e conclusão.



4. ESCREVER

Produza parágrafos
claros e acrescente
imagem, gráfico ou
tabela quando
ajudarem.



5. REVISAR

Confira se o texto
está claro,
organizado e
adequado ao leitor.



VEJA UM PLANEJAMENTO



TEMA:

brincadeiras de diferentes gerações

PÚBLICO:

estudantes da escola

FINALIDADE:

informar como as brincadeiras mudaram

FONTES:

entrevista com familiares e livro sobre
brinquedos

INFORMAÇÕES SELECIONADAS:

- Amarelinha apareceu nas três gerações.
- Pião foi citado por avós e pais.
- Videogame foi citado por pais e crianças.

DO PLANO PARA O TEXTO

BRINCADEIRAS ATRAVESSAM GERAÇÕES

Uma pesquisa com familiares mostrou que algumas brincadeiras permanecem ao longo do tempo. A amarelinha apareceu nas três gerações. O pião foi lembrado por avós e pais, enquanto o videogame foi citado por pais e crianças. Os dados mostram que o jeito de brincar muda, mas a diversão continua presente.



LEMBRE-SE!

Pesquise em mais de uma fonte, escreva com suas palavras e use imagens ou dados somente quando ajudarem o leitor.



Nome: _____ Data: ____/____/____

LEIA AS INFORMAÇÕES DA PESQUISA.

TEMA: BRINCAR AO AR LIVRE

Frequência	Estudantes
Todos os dias	12
Alguns dias	5
Raramente	3
Total	20

INFORMAÇÕES DE DUAS FONTES

FONTE 1 – LIVRO DE SAÚDE

Brincadeiras com movimento ajudam a desenvolver a coordenação e fortalecem o corpo.

FONTE 2 – ENTREVISTA COM PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Brincar em grupo estimula o diálogo, a cooperação e o respeito às regras.



1. DEFINA A SITUAÇÃO COMUNICATIVA.

Tema: _____

Público: _____

Finalidade: _____

2. ANALISE OS DADOS.

a) Quantos estudantes brincam ao ar livre todos os dias? _____

b) Quantos não brincam todos os dias? _____

c) Quantos estudantes participaram? _____

3. MARQUE X NAS INFORMAÇÕES QUE PODEM APARECER NO TEXTO.

- ☐ O movimento ajuda a desenvolver a coordenação.
- ☐ Brincar em grupo favorece a cooperação.
- ☐ Todos os estudantes preferem videogame.
- ☐ Doze estudantes brincam ao ar livre todos os dias.

4. PLANEJE SEU TEXTO.

Título: _____

Informação para a introdução: _____

Duas informações principais: _____

Conclusão: _____

Recurso visual: ☐ imagem ☐ gráfico ☐ tabela

5. AGORA, ESCREVA SEU TEXTO DE PESQUISA.

Use suas próprias palavras e organize as informações em parágrafos.

Nome: _____

Data: ____/____/____



CONHECIMENTO EM POUCAS PALAVRAS

O verbete de enciclopédia é um texto informativo que explica um assunto com linguagem clara, objetiva e baseada em pesquisas. Ele pode aparecer em enciclopédias impressas ou digitais.



PARA PLANEJAR, PENSE

TEMA:

o que será explicado?



PÚBLICO:

quem vai ler?



FINALIDADE:

informar e ensinar.



FONTES:

onde buscar informações confiáveis?



PARTES DE UM VERBETE

1. TÍTULO

Apresenta o assunto do verbete.



2. DEFINIÇÃO

Explica o que é o tema.



3. DETALHAMENTO

Acrescenta características, funcionamento, origem ou cuidados.



4. CURIOSIDADE

Apresenta um fato interessante.



5. IMAGEM E LEGENDA

Ajudam a compreender o assunto.



VEJA O EXEMPLO

PIPA

A pipa é um brinquedo formado por uma armação leve, coberta com papel ou plástico e presa a uma linha. Ela voa quando o vento exerce força sobre sua superfície.

Em diferentes regiões do Brasil, também pode ser chamada de papagaio ou quadrado. Deve ser usada em locais abertos, longe da rede elétrica e nunca com linha cortante.

CURIOSIDADE: As primeiras pipas conhecidas surgiram na China há mais de dois mil anos.



LEGENDA: Pipa colorida voando em local seguro.

COMO PRODUZIR

-  Escolha o assunto.
-  Pesquise em fontes confiáveis.
-  Anote as informações com suas palavras.
-  Organize as partes do verbete.
-  Escreva e revise.



LEMBRE-SE!

Um verbete informa: evite opiniões pessoais e confira se as informações estão corretas.



Nome: _____ Data: ____/____/____

LEIA AS INFORMAÇÕES PESQUISADAS.

TEMA: PIÃO

FONTE 1 – LIVRO SOBRE BRINQUEDOS

O pião é um brinquedo que gira sobre uma ponta. No modelo tradicional, uma corda é enrolada ao redor do brinquedo e puxada no momento do lançamento.

FONTE 2 – ENCICLOPÉDIA

Objetos semelhantes ao pião existem há milhares de anos. Atualmente, os piões podem ser feitos de madeira, plástico ou metal.

FONTE 3 – OBSERVAÇÃO

O pião pode ser usado em brincadeiras individuais ou em desafios, como descobrir qual deles gira por mais tempo.



1. DEFINA A SITUAÇÃO COMUNICATIVA.

Tema: _____
Público: _____
Finalidade: _____

2. ESCREVA D PARA DEFINIÇÃO, T PARA DETALHAMENTO E C PARA CURIOSIDADE.

- () É um brinquedo que gira sobre uma ponta.
- () Pode ser feito de madeira, plástico ou metal.
- () Objetos semelhantes existem há milhares de anos.

3. MARQUE O TÍTULO MAIS ADEQUADO PARA UM VERBETE.

- ☐ PIÃO
- ☐ EU AMO BRINCAR DE PIÃO!
- ☐ A BRINCADEIRA MAIS LEGAL DO MUNDO

4. PLANEJE O SEU VERBETE.

Título: _____
Definição: _____
Detalhamento: _____
Curiosidade: _____
Imagem e legenda: _____

5. ESCREVA O VERBETE COM SUAS PALAVRAS.

ILUSTRAÇÃO

Legenda: _____

Nome: _____ Data: ____/____/____

COMPRAR, CALCULAR E ESCOLHER BEM

Em situações de compra e venda, calculamos o valor total, o desconto e o troco. Também comparamos formas de pagamento e pensamos antes de comprar.

PALAVRAS IMPORTANTES

PREÇO:

valor de um produto.



DESCONTO:

quantia retirada do preço.



PREÇO FINAL = PREÇO – DESCONTO



TROCO:

quantia devolvida quando o pagamento é maior que o total.



TROCO = VALOR PAGO – TOTAL DA COMPRA

FEIRA DO BRINCAR

Livros e brinquedos em bom estado, a preços justos!

Livro de aventuras



R\$ 18,00

Kit de lápis



R\$ 12,00

Bola



R\$ 24,00

FORMAS DE PAGAMENTO

À VISTA:

o valor é pago de uma só vez, em dinheiro, Pix ou débito.



Pix

DÉBITO

A PRAZO:

o valor é dividido em parcelas. É preciso verificar o total e possíveis acréscimos.



R\$

Antes de escolher, compare o valor final de cada opção.

1. EXEMPLO 1 – COMPRA E TROCO

Ana comprou o livro e o kit de lápis.

$$R\$ 18,00 + R\$ 12,00 = R\$ 30,00$$

Pagou com R\$ 50,00.

$$R\$ 50,00 - R\$ 30,00 = R\$ 20,00 \text{ de troco.}$$



2. EXEMPLO 2 – DESCONTO

A bola custava R\$ 24,00 e recebeu desconto de R\$ 4,00.

$$R\$ 24,00 - R\$ 4,00 = R\$ 20,00$$

Preço final: R\$ 20,00.



CONSUMO CONSCIENTE

- ✓ Pergunte se o produto é realmente necessário.
- ✓ Compare preços e respeite o orçamento.
- ✓ Reutilize, cuide, troque ou doe o que ainda pode ser usado.
- ✓ Confira o troco e peça o comprovante da compra.



LEMBRE-SE!

A melhor escolha não é apenas a mais barata: deve respeitar as pessoas, o orçamento e o meio ambiente.

Nome: _____ Data: ____/____/____



Bola – R\$ 24,00



Livro – R\$ 18,00



Jogo educativo – R\$ 36,00



Kit de arte – R\$ 15,00

1. CALCULE O VALOR TOTAL.

Lucas comprou uma bola e um livro.
Quanto ele gastou?

Cálculo: _____

Resposta: _____

2. DESCUBRA O TROCO.

Lucas pagou a compra com R\$ 50,00.
Qual foi o troco?

Cálculo: _____

Resposta: _____

3. CALCULE O DESCONTO.

O jogo educativo custa R\$ 36,00 e recebeu
desconto de R\$ 6,00. Qual é o preço final?

Cálculo: _____

Resposta: _____

4. COMPARE AS FORMAS DE PAGAMENTO.

Kit de arte: à vista por R\$ 15,00 ou a prazo
em 2 parcelas de R\$ 8,00.

- a) Qual é o total a prazo? _____
b) Qual opção é mais barata? _____
c) Qual é a diferença? _____

5. MARQUE X NAS ATITUDES DE CONSUMO CONSCIENTE.

- ☐ Comparar preços e verificar o orçamento.
☐ Comprar somente porque está em promoção,
mesmo sem precisar.
☐ Cuidar, reutilizar ou doar produtos em bom estado.
☐ Jogar fora brinquedos que ainda podem ser usados.

6. ELABORE UM PROBLEMA.

Escolha dois produtos da feira, crie uma pergunta
e resolva.

Problema: _____

Cálculo: _____

Resposta: _____

QUAL RESULTADO TEM MAIOR CHANCE?

Em algumas situações, não sabemos com certeza o que acontecerá. Mas podemos observar as **possibilidades** e comparar as **chances** de cada resultado.

Quanto **mais vezes** um resultado aparece entre as possibilidades, **maior é a chance** de ele acontecer.

SORTEIO DAS FICHAS



AZUL:
maior chance



AMARELA:
chance menor que a azul



VERMELHA:
menor chance



VERDE:
impossível, pois não há ficha verde

Sem olhar, a ficha azul é o resultado mais provável.

PALAVRAS IMPORTANTES



CERTO:
acontecerá com certeza.



POSSÍVEL:
pode acontecer.



IMPOSSÍVEL:
não pode acontecer.



MAIS PROVÁVEL:
tem maior chance.



MENOS PROVÁVEL:
tem menor chance.

OUTRO EXEMPLO



Na roleta, sair laranja é **mais provável** do que sair verde.

Nenhum resultado é certo, pois há mais de uma cor.



PARA COMPARAR AS CHANCES, OBSERVE TODAS AS POSSIBILIDADES ANTES DE RESPONDER.

Nome: _____

Data: ____/____/____

DESAFIO DAS POSSIBILIDADES

Vamos resolver situações do Dia das Crianças usando as ideias de chance, possibilidade e resultado?

1 OBSERVE O POTE.



a) Qual cor tem maior chance de ser sorteada?

b) Qual cor tem menor chance de ser sorteada?

c) Sortear uma estrela verde é possível ou impossível?

2 CERTO, POSSÍVEL OU IMPOSSÍVEL?

Marque um dos quadrinhos em cada situação.

a) Depois de domingo vem segunda-feira.

☐

Certo

☐

Possível

☐

Impossível

b) Ao lançar um dado comum, sair o número 7.

☐

Certo

☐

Possível

☐

Impossível

c) Amanhã chover.

☐

Certo

☐

Possível

☐

Impossível

3 ANALISE A ROLETA.



a) Qual cor é mais provável?

b) Qual cor é menos provável?

c) É certo que a roleta parará na cor azul? Explique.

4 ESCOLHA A MELHOR CAIXA.

Marina quer retirar uma bolinha vermelha sem olhar. Em qual caixa ela terá maior chance?



Resposta: _____

Explique sua escolha: _____

5 CRIE SEUS EXEMPLOS.

Escreva uma situação para cada tipo de acontecimento.

CERTO: _____

POSSÍVEL: _____

IMPOSSÍVEL: _____

DADOS QUE CONTAM UMA HISTÓRIA



Pesquisas produzem dados. Para compreendê-los, podemos organizá-los em **tabelas** e **gráficos** e depois escrever uma síntese com as principais conclusões.



PASSOS PARA ANALISAR

1 Leia o título.



2 Observe as categorias e os valores.



3 Compare o maior, o menor e as diferenças.



4 Verifique a fonte.



5 Escreva uma conclusão.



BRINCADEIRA PREFERIDA DA TURMA

Brincadeira	Número de estudantes
Bola	8
Desenho	6
Leitura	4
Música	2

Fonte: pesquisa realizada com a turma.

BRINCADEIRA PREFERIDA DA TURMA



O QUE OS DADOS MOSTRAM?

- Bola foi a preferência de 8 estudantes.
- Música teve o menor resultado: 2 estudantes.
- A diferença entre Bola e Música é 6 estudantes.
- Ao todo, participaram 20 estudantes.

SÍNTESE DA ANÁLISE

Na turma pesquisada, Bola foi a brincadeira preferida. Desenho ficou em segundo lugar. Música recebeu o menor número de escolhas. A pesquisa contou com 20 estudantes.

OUTRAS FORMAS DE ORGANIZAR DADOS



Tabela de dupla entrada: cruza duas informações.



Gráfico pictórico: usa desenhos ou símbolos e apresenta uma legenda.



Nome: _____

Data: ____/____/____

INVESTIGADORES DE DADOS

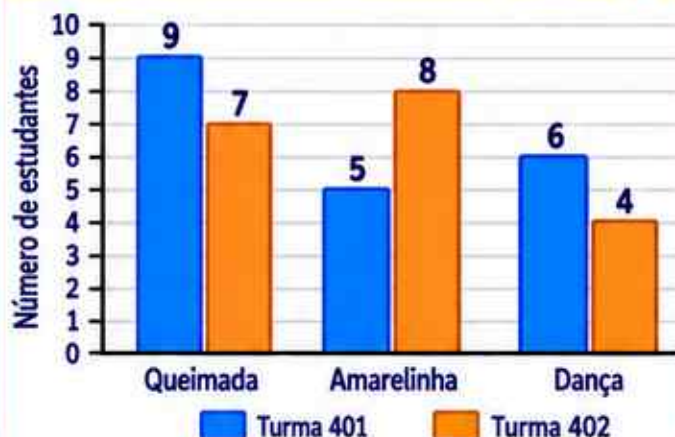
As turmas 401 e 402 escolheram atividades para a comemoração do Dia das Crianças. Observe os dados.

ATIVIDADES ESCOLHIDAS

Atividade	Turma 401	Turma 402
Queimada	9	7
Amarelinha	5	8
Dança	6	4

Fonte: pesquisa realizada com as turmas.

ATIVIDADES ESCOLHIDAS



1 Na Turma 401, qual atividade recebeu mais escolhas?

Resposta: _____

2 Na Turma 402, qual atividade recebeu menos escolhas?

Resposta: _____

3 Quantos estudantes das duas turmas escolheram Queimada?

Cálculo: _____ Resposta: _____

4 Qual é a diferença entre as escolhas por Amarelinha nas duas turmas?

Cálculo: _____ Resposta: _____

5 Quantas escolhas foram registradas ao todo nas duas turmas?

Cálculo: _____ Resposta: _____

6 **ESCREVA UMA SÍNTESE.**

Produza um pequeno texto contando as principais informações da pesquisa. Compare as turmas e cite a atividade com maior número total de escolhas.

DA PERGUNTA AO GRÁFICO

Uma pesquisa começa com uma pergunta. Depois, coletamos as respostas, organizamos os dados em tabelas e gráficos e apresentamos uma conclusão.

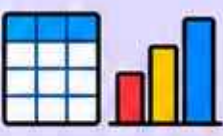
ETAPAS DE UMA PESQUISA

- 1** Definir o tema e a pergunta.

- 2** Escolher quem participará.

- 3** Coletar e registrar as respostas.

- 4** Contar e organizar os dados.

- 5** Construir uma tabela e um gráfico.

- 6** Analisar e comunicar a conclusão.


TIPOS DE VARIÁVEIS

VARIÁVEL CATEGÓRICA:
apresenta categorias ou nomes.

Exemplo: oficina preferida — pintura, jogos, dança ou experiências.

VARIÁVEL NUMÉRICA:
apresenta números obtidos por contagem ou medida.

Exemplo: número de dias por semana em que a criança brinca ao ar livre.



EXEMPLO DE PESQUISA

Pergunta da pesquisa:

QUAL OFICINA VOCÊ PREFERE NA FESTA DAS CRIANÇAS?

OFICINA PREFERIDA	
Oficina	Número de estudantes
Pintura	7
Jogos	6
Dança	4
Experiências	3

Fonte: pesquisa com 20 estudantes.



CONCLUSÃO

Pintura foi a oficina mais escolhida, com 7 votos. Experiências recebeu 3 votos, o menor resultado. Ao todo, participaram 20 estudantes.

COM OU SEM TECNOLOGIA

Sem tecnologia:
use papel, marcas de contagem, régua e lápis de cor.



Com tecnologia:
use formulário digital ou planilha para registrar os dados e criar gráficos.



Nome: _____ Data: ____/____/____

PESQUISADOR POR UM DIA

No Dia das Crianças, vamos descobrir quais brincadeiras a turma mais gosta e quantos dias por semana as crianças brincam ao ar livre. Faça a pesquisa com 6 colegas e organize os dados.

1 PLANEJE A PESQUISA

Entreviste 6 colegas e faça duas perguntas.

Pergunta 1 — Qual brincadeira você prefere?

Bola | Pega-pegas | Amarelinha | Desenho

Tipo de variável: ☐ categórica ☐ numérica

Pergunta 2 — Em quantos dias da semana você brinca ao ar livre?

Tipo de variável: ☐ categórica ☐ numérica

2 REGISTRE AS RESPOSTAS

Colega	Brincadeira preferida	Dias por semana
1		
2		
3		
4		
5		
6		

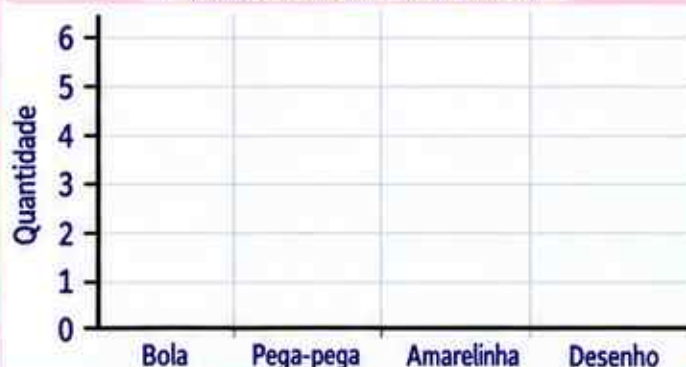
3 ORGANIZE A VARIÁVEL CATEGÓRICA

Brincadeira	Marcas de contagem	Quantidade
Bola		
Pega-pegas		
Amarelinha		
Desenho		

Confira: a soma das quantidades deve ser 6.

4 CONSTRUA O GRÁFICO

BRINCADEIRA PREFERIDA



5 ANALISE A VARIÁVEL NUMÉRICA

- a) Qual foi o maior número de dias registrado? _____
- b) Qual foi o menor número de dias registrado? _____
- c) Qual número de dias apareceu mais vezes? _____

6 ESCREVA UMA CONCLUSÃO

Conte o que você descobriu sobre as brincadeiras e os dias ao ar livre.



SE FOR POSSÍVEL, RECRE A TABELA E O GRÁFICO EM UMA PLANILHA DIGITAL.

PESSOAS EM MOVIMENTO

Migração é o deslocamento de pessoas que deixam um lugar para viver em outro. Ela acontece em diferentes épocas e pode ocorrer dentro do mesmo país ou entre países.

TIPOS DE MIGRAÇÃO

INTERNA: acontece dentro do mesmo país.



Exemplo:
Uma família muda do Nordeste para o Sudeste do Brasil.

INTERNACIONAL: acontece entre países.



Exemplo:
Uma família deixa outro país para viver no Brasil.

POR QUE AS PESSOAS MIGRAM?



Trabalho e melhores condições de vida.



Estudo e novas oportunidades.



Reencontro ou união com familiares.



Conflitos, perseguições ou falta de segurança.



Secas, enchentes e outras mudanças ambientais.

Algumas migrações são planejadas; outras acontecem por necessidade e urgência.

O QUE MUDA NO LUGAR DE DESTINO?

As pessoas migrantes participam da vida da comunidade e compartilham conhecimentos, modos de falar, músicas, festas, alimentos, brincadeiras e formas de trabalhar.

Também podem enfrentar desafios, como adaptação, saudade, preconceito e dificuldade de acesso a moradia, escola ou trabalho.



ACOLHER E RESPEITAR AS DIFERENÇAS É RESPONSABILIDADE DE TODOS.

BRINCADEIRAS TAMBÉM VIAJAM

Quando crianças e famílias mudam de lugar, levam consigo cantigas, jogos e brincadeiras. No destino, essas tradições podem se misturar a outras e enriquecer a cultura local.



peteca • amarelinha • pular corda • jogos de roda

EM DIFERENTES TEMPOS

PASSADO:

deslocamentos a pé, em barcos, carroças e trens.



PRESENTE:

deslocamentos também em ônibus, carros e aviões.



As formas de viajar mudaram, mas as migrações continuam transformando os lugares de origem e de destino.

Nome: _____ Data: ____/____/____

HISTÓRIAS DE QUEM SE DESLOCA

No Dia das Crianças, vamos conhecer histórias de migração e valorizar a diversidade de pessoas, culturas e lugares que constroem o nosso país e o mundo.

1 MIGRAÇÃO INTERNA OU INTERNACIONAL?

Escreva I para interna e IN para internacional.

- ☐ Uma família mudou da Bahia para o Rio de Janeiro.
- ☐ Uma criança deixou o Haiti para viver no Brasil.
- ☐ Um casal mudou do Paraná para Pernambuco.
- ☐ Uma família saiu do Brasil para viver no Chile.



2 LEIA A HISTÓRIA.

Em 2022, Ravi e sua família mudaram de Minas Gerais para o Rio de Janeiro. Os adultos buscavam novas oportunidades de trabalho e queriam viver mais perto de alguns parentes. Nos primeiros meses, Ravi sentiu saudade dos amigos. Na nova escola, ensinou aos colegas uma cantiga de roda que conhecia e aprendeu outras brincadeiras.



- a) Qual era o lugar de origem da família? _____
- b) Qual foi o lugar de destino? _____
- c) Essa migração foi interna ou internacional? _____
- d) Cite duas motivações da mudança.

- e) Que contribuição Ravi levou para a nova escola?

3 MOTIVAÇÕES PARA MIGRAR.

Ligue cada situação à motivação principal.

Uma família se muda após uma grande enchente.



Trabalho

Uma jovem muda de cidade para estudar.



Questão ambiental

Um trabalhador muda para assumir um emprego.



Estudo

Uma família muda para viver perto dos avós.



Reunião familiar

5 ACOLHER FAZ DIFERENÇA.

Escreva duas atitudes que ajudam uma criança que chegou recentemente de outra cidade, região ou país a se sentir acolhida.

1. _____
2. _____



4 PASSADO E PRESENTE.

PASSADO



PRESENTE



Como as mudanças nos meios de transporte facilitaram alguns processos migratórios?

6 PENSE E RESPONDA.

De que maneira as pessoas migrantes podem transformar e enriquecer a cultura do lugar de destino?



MUITOS POVOS, MUITAS HISTÓRIAS

A sociedade brasileira foi formada ao longo do tempo pela presença dos povos originários, pela colonização, pela diáspora africana forçada e por diferentes movimentos de pessoas dentro do país e vindas de outras partes do mundo.

Essa história envolve encontros e trocas, mas também conflitos, resistências, violências e desigualdades.

A FORMAÇÃO DO BRASIL: UMA LINHA DO TEMPO

1 POVOS ORIGINÁRIOS

Já viviam neste território antes da chegada dos europeus. São povos diversos, com línguas, conhecimentos, organizações sociais e culturas próprias.



Contribuições: alimentos, palavras, conhecimentos da natureza, técnicas, artes e brincadeiras.

2 COLONIZAÇÃO E DIÁSPORA AFRICANA FORÇADA

A partir do século XVI, portugueses ocuparam e colonizaram o território. Milhões de africanos de diferentes povos foram trazidos à força e escravizados. Eles resistiram e participaram profundamente da construção do Brasil.



Contribuições africanas e afro-brasileiras: conhecimentos, tecnologias, agricultura, música, dança, culinária, religiosidade, línguas e formas de resistência.

3 IMIGRAÇÕES DOS SÉCULOS XIX E XX

Pessoas de diferentes regiões da Europa, da Ásia e do Oriente Médio chegaram ao Brasil por variados motivos, como trabalho, conflitos e busca por novas oportunidades.

Também contribuíram com saberes, técnicas, costumes, festas, alimentos e formas de trabalho.



4 MIGRAÇÕES INTERNAS E ATUAIS

Brasileiros continuam se deslocando entre campo e cidade e entre diferentes regiões. O Brasil também recebe atualmente pessoas de vários países, inclusive da América Latina, da África e da Ásia.

Esses movimentos transformam cidades, trabalhos, culturas e modos de viver.



NA CULTURA DAS CRIANÇAS

Cantigas, histórias, brinquedos e brincadeiras circulam entre gerações e grupos sociais. Peteca, jogos de roda, pular corda, dobraduras e muitas outras práticas ganharam novos significados no Brasil.



UMA SOCIEDADE DIVERSA

A formação do Brasil continua acontecendo. Valorizar as contribuições dos diferentes povos também exige reconhecer direitos, combater o racismo, a xenofobia e outras formas de preconceito.



Nome: _____

Data: ____/____/____



O BRASIL EM MUITAS HISTÓRIAS

1 ORGANIZE A LINHA DO TEMPO.

Numere os acontecimentos de 1 a 4, do mais antigo ao mais recente.

- ☐  Intensificação das migrações internas entre regiões e do campo para as cidades.
- ☐  Povos originários já viviam no território que hoje chamamos Brasil.
- ☐  Chegada de diferentes grupos de imigrantes nos séculos XIX e XX.
- ☐  Colonização portuguesa e diáspora africana forçada a partir do século XVI.

2 RELACIONE CADA GRUPO OU MOVIMENTO.

A. Povos originários

() Deslocamentos entre regiões brasileiras e entre campo e cidade.

B. Diáspora africana forçada

() Povos diversos que já habitavam o território.

C. Imigrações dos séculos XIX e XX

() Africanos trazidos à força, que resistiram e contribuíram profundamente para o Brasil.

D. Migrações internas

() Chegada de pessoas de várias partes da Europa, Ásia e Oriente Médio.

3 VERDADEIRO OU FALSO?

Marque V para verdadeiro ou F para falso.

- ☐ Os povos originários fazem parte somente do passado.
- ☐ A vinda forçada de africanos não foi uma imigração voluntária.
- ☐ Os fluxos populacionais contribuíram para culturas e modos de viver no Brasil.
- ☐ As migrações internas também transformaram cidades e regiões.

4 LEIA E ANALISE.

Na comemoração do Dia das Crianças, uma escola organizou uma roda de cantigas, brincadeiras com peteca, uma oficina de dobraduras, histórias de diferentes regiões do Brasil e apresentações de ritmos afro-brasileiros. As famílias também compartilharam memórias e receitas.

a) O que essa comemoração revela sobre a formação da sociedade brasileira?

b) Cite três práticas culturais mencionadas no texto.

c) Por que devemos evitar dizer que uma única cultura formou o Brasil?

5 COMPLETE A SÍNTESE.

Use as palavras do quadro para completar o texto.

DIVERSIDADE • RESISTÊNCIA • CONTRIBUIÇÕES • DIREITOS

A sociedade brasileira é marcada pela _____ de povos e culturas. Sua formação envolve conflitos e _____. Reconhecer as _____ de diferentes grupos também exige respeitar seus _____.

6 PENSE E ESCREVA.

Como podemos combater o racismo, a xenofobia e outros preconceitos em nossa comunidade?

COMO AS MIGRAÇÕES TRANSFORMAM OS LUGARES?

Quando pessoas chegam a uma comunidade ou saem dela, podem ocorrer mudanças. Para compreender essas transformações, precisamos observar vestígios, ouvir diferentes pessoas e comparar o passado com o presente.

A migração é um dos fatores que transformam os lugares, mas não é o único.

QUE MUDANÇAS PODEMOS OBSERVAR?

1 CULTURA E CONVIVÊNCIA

Novas palavras, histórias, músicas, festas, alimentos, brincadeiras e costumes passam a circular.



2 TRABALHO E COMÉRCIO

Podem surgir novos serviços, profissões, feiras, lojas e formas de produzir.



3 PAISAGEM E MORADIA

Bairros podem crescer, novas construções aparecem e o uso dos espaços se modifica.



4 ESCOLA E SERVIÇOS PÚBLICOS

A população pode aumentar ou diminuir, alterando a procura por escolas, saúde, transporte e moradia.



5 IDENTIDADES E RELAÇÕES

Pessoas constroem vínculos, compartilham experiências e também podem enfrentar preconceito ou dificuldade de adaptação.



UM EXEMPLO FICTÍCIO: BAIRRO GIRASSOL

EXEMPLO FICTÍCIO
(NÃO É UM CASO REAL)

ANTES

Poucas casas, uma pequena escola, comércio reduzido e poucas linhas de ônibus.



DEPOIS

Chegaram famílias de outras regiões e países; o bairro cresceu, ganhou novos comércios, mais estudantes e manifestações culturais.



Essas mudanças trouxeram diversidade e novas oportunidades, mas também aumentaram a necessidade de transporte, moradia, saúde e vagas nas escolas.



COMO INVESTIGAR?

1



Comparar fotografias e mapas antigos e atuais.

2



Entrevistar moradores antigos e recém-chegados.

3



Consultar jornais, documentos e dados da população.

4



Observar mudanças na escola, no comércio e nos espaços públicos.

UMA FONTE ISOLADA NÃO CONTA TODA A HISTÓRIA. COMPARE DIFERENTES REGISTROS.

NA ESCOLA

Novos estudantes podem compartilhar brincadeiras, palavras e experiências de outros lugares. A escola deve acolher, respeitar as diferenças e combater a xenofobia e o preconceito.



Nome: _____

Data: ____/____/____



1 LEIA O ESTUDO DE CASO FICTÍCIO. EXEMPLO FICTÍCIO

Entre 2010 e 2025, o Bairro Horizonte recebeu famílias vindas de outros estados brasileiros e também de outros países. Novos comércios foram abertos, a escola passou a reunir estudantes com diferentes histórias e duas linhas de ônibus foram ampliadas. Na festa do Dia das Crianças, as famílias compartilharam cantigas, brincadeiras e alimentos. O crescimento da população também aumentou a procura por moradia, atendimento de saúde e vagas na escola.

a) O texto apresenta migrações internas, internacionais ou as duas?

b) Cite duas mudanças ocorridas no bairro.

1. _____
2. _____

c) Cite uma contribuição cultural apresentada.

d) Qual desafio surgiu com o aumento da população?

2 CLASSIFIQUE AS MUDANÇAS.

Use os códigos abaixo para identificar cada situação.

C = CULTURAL **E = ECONÔMICA**
S = SERVIÇO PÚBLICO **P = PAISAGEM E MORADIA**

- ☐ Abertura de novos comércios.
- ☐ Compartilhamento de cantigas e brincadeiras.
- ☐ Ampliação das linhas de ônibus.
- ☐ Construção de novas moradias.



3 QUAIS FONTES AJUDAM A INVESTIGAR?

Marque X nas fontes que podem ser comparadas para estudar as mudanças.

- ☐ Fotografias antigas e atuais.
- ☐ Entrevistas com moradores antigos e recém-chegados.
- ☐ Mapas, jornais e dados da população.
- ☐ Apenas a opinião de uma única pessoa, sem comparar informações.



4 COMPARE O ANTES E O AGORA.

Use as informações do texto e escreva o que mudou. Quando não houver informação, escreva: não informado.

Aspecto	Antes	Agora
Moradias		
Comércio		
Escola		
Transporte		

5 PREPARE UMA ENTREVISTA.

Escreva duas perguntas que você faria a um morador para investigar mudanças ligadas à migração.

1. _____
2. _____



6 CONCLUA.

A migração foi o único fator responsável pelas mudanças do Bairro Horizonte? Explique.



7 ACOLHER E RESPEITAR.

Escreva uma atitude que a escola pode adotar para acolher estudantes vindos de outros lugares.



LOCALIZANDO LUGARES NA PAISAGEM

As direções cardeais ajudam a localizar elementos e descrever caminhos em diferentes paisagens.

ROSA DOS VENTOS



COMPONENTES DA PAISAGEM

FÍSICOS OU NATURAIS

rios, morros, vegetação, praias e lagos.



HUMANOS

casas, escolas, estradas, pontes, plantações e prédios.



Paisagens rurais e urbanas possuem componentes físicos e humanos.

MAPA URBANO (VISTO DE CIMA)



O parque está ao norte da escola.

O rio está ao sul da escola.

O hospital está a leste da escola.

A praça está a oeste da escola.

MAPA RURAL (VISTO DE CIMA)



No campo, também usamos as direções cardeais para localizar componentes físicos e humanos.

COMO SE ORIENTAR

1 Observe a rosa dos ventos.



2 Escolha um ponto de referência.



3 Compare a posição dos outros elementos.



4 Use norte, sul, leste ou oeste para explicar.



A DIREÇÃO DEPENDE DO PONTO DE REFERÊNCIA.

Nome:

Data: ____/____/____

MISSÃO:

No Dia das Crianças, vamos usar as direções cardeais para explorar lugares e encontrar caminhos no espaço!

1

Escreva N, S, L e O nos lugares corretos.



2



- a) O que está ao norte da escola? _____
b) O que está a oeste da escola? _____
c) Em que direção está o posto de saúde? _____
d) A quadra está em qual direção? _____

3



- a) Qual componente físico está a leste da casa? _____
b) O que está ao sul da casa? _____
c) Em que direção está a estrada? _____

4

Escreva F para componente físico ou natural e H para componente humano.

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| ☐ rio | ☐ ponte |
| ☐ escola | ☐ vegetação |
| ☐ morro | ☐ plantação |

5

Imagine que você saiu da biblioteca, passou pela escola e chegou ao posto de saúde. Use as direções cardiais para explicar esse percurso.

6

Desenhe um lugar com um ponto de referência no centro e quatro elementos, um em cada direção cardinal. Inclua uma rosa dos ventos.



UM LUGAR, MUITAS REPRESENTAÇÕES

Mapas são representações reduzidas de espaços.
Um mesmo lugar pode ser mostrado de maneiras diferentes,
dependendo da informação que se deseja comunicar.

ELEMENTOS IMPORTANTES

TÍTULO:

informa o assunto do mapa.

MAPA DO
PARQUE ALEGRIA

LEGENDA:

explica cores e símbolos.



ORIENTAÇÃO:

indica as direções.



ESCALA:

relaciona a distância no mapa com a distância real.

0 100 200 300 m

FONTE:

informa de onde vieram os dados.



TIPOS DE MAPAS

POLÍTICO:

mostra limites entre países, estados ou municípios.



FÍSICO:

destaca relevo, rios, vegetação e outros elementos naturais.



TEMÁTICO:

apresenta um tema específico, como população, clima ou áreas de lazer.



PLANTA OU MAPA DE RUAS:

detalha ruas, construções e trajetos.



DIGITAL:

pode ser interativo, atualizado e usado em celulares ou computadores.



QUEM ELABORA?

Cartógrafos, geógrafos, pesquisadores, órgãos públicos, comunidades e equipes de tecnologia podem produzir mapas.



PARQUE ALEGRIA – ESPAÇO FICTÍCIO

Abaixo, o mesmo lugar representado de formas diferentes.

Todo mapa é elaborado com uma finalidade e escolhas sobre o que mostrar.

MAPA DE RUAS DO PARQUE ALEGRIA



LEGENDA: — linha cinza = rua — linha marrom = caminho — quadrado azul = escola

FINALIDADE: Encontrar lugares e planejar trajetos.

MAPA TEMÁTICO: ÁREAS DE LAZER



LEGENDA: — verde = área de brincadeiras — laranja = área esportiva — azul = área de descanso

FINALIDADE: Identificar como os espaços de lazer são utilizados.

COMPARE

SEMELHANÇAS:

representam o mesmo lugar e usam título, símbolos e legenda.



DIFERENÇAS:

destacam informações distintas porque possuem finalidades diferentes.



PARA COMPREENDER UM MAPA, PERGUNTE:

QUEM O FEZ?

PARA QUÊ?

O QUE ELE MOSTRA?





Nome: _____ Data: ____/____/____

DETETIVES DOS MAPAS

1 ESCOLHA O TIPO DE MAPA.



- Ver rios e montanhas de uma região: _____
- Conhecer limites entre estados: _____
- Estudar a distribuição da população: _____
- Encontrar um endereço e planejar um trajeto: _____

2 COMPARE DOIS MAPAS DO MESMO LUGAR.

VILA BRINCANTE – ESPAÇO FICTÍCIO

MAPA A – MAPA DE RUAS



Legenda: — cinza = rua — marrom = caminho

Finalidade: Planejar trajetos.

Fonte: representação fictícia.

MAPA B – MAPA TEMÁTICO DE LAZER



Legenda: verde = brincadeiras laranja = esportes azul = descanso

Finalidade: Identificar áreas de lazer.

Fonte: representação fictícia.

3 ANALISE E RESPONDA.



- Escreva uma semelhança entre os mapas.

- Escreva uma diferença.

- Qual mapa é mais adequado para ir da escola à biblioteca? Por quê?

- Qual mapa ajuda a localizar as áreas de lazer? _____

4 OBSERVE OS ELEMENTOS.



- Qual é o título do Mapa A? _____
- Para que serve uma legenda? _____
- Qual fonte aparece nos dois mapas? _____
- Cite dois possíveis elaboradores de mapas.
_____ e _____

5 PLANEJE SEU MAPA.

Escolha um lugar conhecido e complete.

- Título: _____
- Finalidade: _____
- O que será representado: _____
- Símbolos para a legenda: _____
- Possível elaborador: _____





PLATAFORMA ORION

EF04GE11 — PAISAGENS EM TRANSFORMAÇÃO

Nome: _____ Data: ____/____/____



PAISAGEM: NATUREZA E AÇÃO HUMANA

O QUE É PAISAGEM?

Paisagem é tudo o que podemos observar em um lugar. Ela reúne elementos naturais e elementos construídos ou modificados pelas pessoas.



PAISAGEM NATURAL

Predominam elementos da natureza: relevo, vegetação, rios, lagos e animais.



PAISAGEM ANTRÓPICA

Foi construída ou transformada pela ação humana: ruas, casas, pontes, plantações e prédios.



ELEMENTOS QUE OBSERVAMOS



RELEVO

formas do terreno, como montanhas, morros, planícies e vales.



COBERTURA VEGETAL

plantas que cobrem o solo, como florestas, campos e jardins.



RIOS E OUTRAS ÁGUAS

rios, córregos, lagos e mares presentes na paisagem.

AS PESSOAS PODEM CONSERVAR OU DEGRADAR

CONSERVAÇÃO



Proteger nascentes.



Plantar árvores.



Cuidar do solo.



Recolher o lixo.

DEGRADAÇÃO



Desmatar.



Poluir rios.



Provocar queimadas.



Jogar lixo no ambiente.

O MESMO LUGAR PODE MUDAR

ANTES



DEPOIS



As mudanças podem atender às necessidades humanas, mas devem respeitar a natureza e a qualidade de vida.



PARA LEMBRAR

Ao observar uma paisagem, identifique os elementos naturais, as transformações humanas e as ações de conservação ou degradação.



INVESTIGADORES DA PAISAGEM

1 OBSERVE E COMPARE.

CENA A — PAISAGEM CONSERVADA



a) Escreva dois elementos naturais presentes nas duas paisagens.

b) Cite dois elementos construídos pelas pessoas na Cena B.

CENA B — PAISAGEM TRANSFORMADA



c) O que aconteceu com a cobertura vegetal?

d) Como a ação humana afetou o rio?

2 NATURAL OU ANTRÓPICO?

Escreva **N** para elemento natural e **A** para elemento antrópico.

☐

morro

☐

prédio

☐

ponte

☐

mata

☐

rio

☐

estrada

3

CONSERVAÇÃO OU DEGRADAÇÃO?

Escreva **C** nas ações de conservação e **D** nas ações de degradação.

1

☐

2

☐

3

☐

4

☐

4 PENSE E RESPONDA.

a) Qual ação ajudaria a recuperar o rio da Cena B?

b) Por que a vegetação próxima aos rios deve ser protegida?

c) Escreva uma atitude que você pode praticar para conservar a paisagem onde vive.



5 PROJETE UMA PAISAGEM MELHOR.

Desenhe o Vale da Esperança depois de ações de recuperação. Inclua rio limpo, vegetação e uma melhoria feita pelas pessoas.

Minha proposta: _____



PLATAFORMA ORION

EF04CI09 — SOL, SOMBRA E PONTOS CARDEAIS

Nome: _____ Data: ____/____/____

O GNÔMON MOSTRA O CAMINHO

O QUE É UM GNÔMON?

É uma vara reta colocada verticalmente em um local plano e ensolarado. Ao longo do dia, sua sombra muda de posição e de tamanho.



A REGRA DA SOMBRA

A sombra se forma no lado oposto ao Sol.

MANHÃ



POR VOLTA DO MEIO-DIA



TARDE



COMO ENCONTRAR OS PONTOS CARDEAIS

- 1 Observe e marque a ponta da sombra do gnômon em diferentes horários.
- 2 A direção aproximada do nascer do Sol indica o LESTE; a direção do pôr do Sol indica o OESTE.
- 3 De frente para o Leste, o NORTE fica à esquerda e o SUL fica à direita.



REGISTRAR É IMPORTANTE

HORÁRIO	POSIÇÃO DO SOL	TAMANHO DA SOMBRA	DIREÇÃO DA SOMBRA
8h	Leste	longa	Oeste
12h	alto no céu	curta	observar
16h	Oeste	longa	Leste

EXPERIMENTO SEGURO

Com a orientação de um adulto, fixe uma vara vertical em local ensolarado. Marque a ponta da sombra em três horários. **Não olhe diretamente para o Sol.**



PARA LEMBRAR

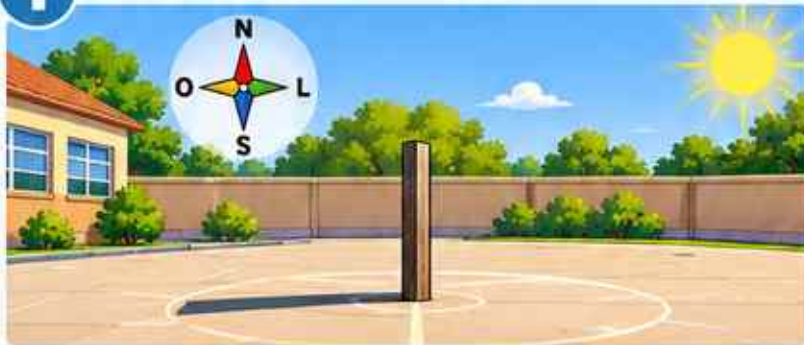
O registro das posições do Sol e da sombra do gnômon ajuda a identificar os pontos cardeais.



Nome: _____ Data: ____/____/____

MISSÃO: DESVENDAR AS SOMBRAS

1 OBSERVE O EXPERIMENTO.



- a) Em qual ponto cardinal está o Sol?

- b) Para qual ponto cardinal a sombra aponta?

- c) Sol e sombra aparecem no mesmo lado ou em lados opostos?

2 ANALISE OS REGISTROS.

HORÁRIO	POSIÇÃO DO SOL	SOMBRA
8h	Leste	longa
12h	alto no céu	curta
16h	Oeste	longa

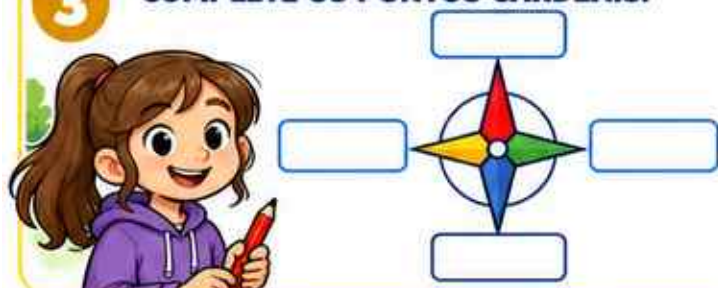
- a) Em qual horário a sombra ficou mais curta?

- b) Às 16h, para qual direção a sombra provavelmente apontava?

- c) O que mudou na sombra ao longo do dia?



3 COMPLETE OS PONTOS CARDEAIS.



De frente para o nascer do Sol:

à frente fica o _____;

atrás fica o _____;

à esquerda fica o _____;

à direita fica o _____.



4 SOL DE UM LADO, SOMBRA DO OUTRO.

Desenhe a sombra correta em cada cena e escreva a direção para a qual ela aponta.

Cena A – manhã



Cena A: _____

Cena B – tarde



Cena B: _____



5 PLANEJE UMA INVESTIGAÇÃO.

Imagine que sua turma observará um gnômon no pátio.

- a) Quais três materiais serão necessários? _____
- b) Em quais três horários vocês farão os registros? _____
- c) Por que é importante observar sempre no mesmo local? _____
- d) Registre um cuidado de segurança: _____

MEU GNÔMON NO PÁTIO

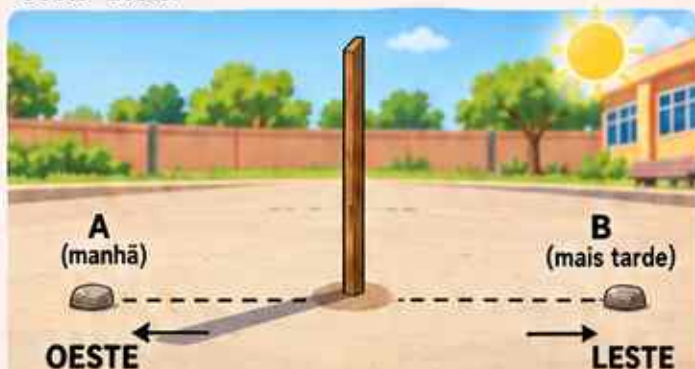




DUAS FORMAS DE SE ORIENTAR

COM O GNÔMON

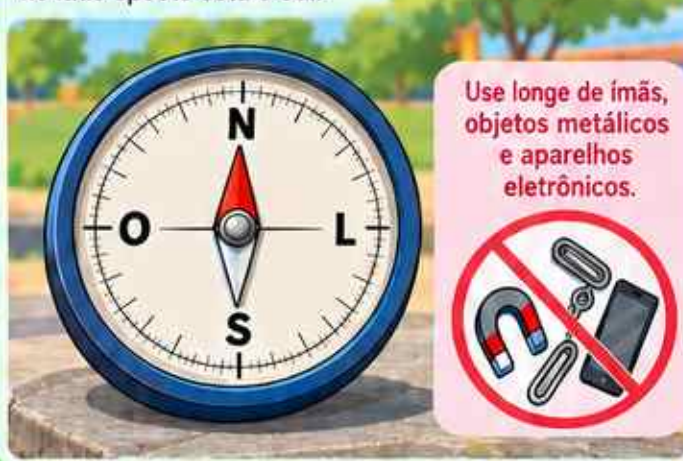
Uma vara vertical produz sombras que mudam ao longo do dia. Ao marcar a ponta da sombra em diferentes horários, podemos traçar aproximadamente a direção Oeste–Leste.



São necessários Sol, tempo e registros.

COM A BÚSSOLA

A agulha da bússola se alinha ao campo magnético da Terra. A ponta colorida indica aproximadamente o Norte; no lado oposto está o Sul.



O QUE ELES TÊM EM COMUM?

Os dois métodos ajudam a localizar os pontos cardeais: Norte, Sul, Leste e Oeste.



	GNÔMON	BÚSSOLA
Referência	Sol e sombra	campo magnético da Terra
Quando usar	em local ensolarado, com observações ao longo do tempo	de dia ou de noite
Como registrar	marcar a ponta da sombra	observar a agulha
Cuidados	manter a vara vertical e não olhar para o Sol	manter longe de metais, ímãs e eletrônicos

COMO COMPARAR NA PRÁTICA

- 1 Fixe o gnômon verticalmente e marque as sombras.
- 2 Trace a direção aproximada Oeste–Leste.
- 3 Coloque a bússola na horizontal, longe de metais.
- 4 Compare as direções. Os resultados devem ser semelhantes.

PARA LEMBRAR



O gnômon usa a observação do Sol e das sombras. A bússola usa o campo magnético da Terra. Comparar os dois métodos torna a orientação mais segura.

Nome: _____ Data: ____/____/____

DESAFIO DA ORIENTAÇÃO

1 OBSERVE OS DOIS MÉTODOS.

A) REGISTRO DO GNÔMON



B) LEITURA DA BÚSSOLA



- A linha entre as marcas A e B corresponde aproximadamente a quais pontos cardeais? _____ e _____
- Qual ponto cardinal a ponta vermelha da bússola indica? _____
- Os dois métodos permitem identificar os mesmos quatro pontos cardeais? Explique. _____

2 COMPARE E COMPLETE.

CARACTERÍSTICA	GNÔMON	BÚSSOLA
Referência utilizada		
Precisa de luz solar?		
Precisa observar por algum tempo?		
Cuidado importante		

3 CERTO OU ERRADO?

- ☐ a) O gnômon utiliza o Sol e as sombras como referência.
- ☐ b) A bússola deve ser usada próxima a ímãs e objetos metálicos.
- ☐ c) A agulha da bússola ajuda a localizar a direção Norte-Sul.
- ☐ d) Os registros do gnômon podem ser comparados com a indicação da bússola.



4 INVESTIGUE O PROBLEMA.



A bússola indicou uma direção diferente daquela observada com o gnômon.

- O que pode ter interferido na bússola? _____
- Onde ela deveria ser colocada para uma nova observação? _____
- Os estudantes devem fazer antes de comparar novamente? _____

5 REGISTRO DA EQUIPE.

Local da observação: _____
 Horários das marcas do gnômon: _____ e _____
 Direção indicada pelo gnômon: _____
 Direção Norte indicada pela bússola: _____
 Os resultados foram semelhantes? () SIM () NÃO
 Conclusão da equipe: _____

DESENHE OS INSTRUMENTOS.



PLATAFORMA ORION

EF04CI11 — CICLOS DO CÉU E CALENDÁRIOS

Nome: _____ Data: ____/____/____



O CÉU TAMBÉM MARCA O TEMPO

MOVIMENTOS QUE SE REPETEM

Movimentos cíclicos acontecem repetidamente, formando períodos regulares. A observação da Terra, do Sol e da Lua ajudou diferentes povos a organizar dias, meses e anos.



ROTAÇÃO DA TERRA

A Terra gira em torno de seu próprio eixo. Uma rotação dura aproximadamente 24 horas e está relacionada à alternância entre dia e noite.



TRANSLAÇÃO DA TERRA

A Terra se desloca ao redor do Sol. Uma volta dura aproximadamente 365 dias e 6 horas, período que chamamos de ano.



O CICLO DAS FASES DA LUA

A Lua leva cerca de 29,5 dias para completar um ciclo de fases. As quatro fases principais são: Lua Nova, Quarto Crescente, Lua Cheia e Quarto Minguante.

Esse ciclo ajudou a definir a ideia de mês.



LUA NOVA



QUARTO CRESCENTE



LUA CHEIA



QUARTO MINGUANTE

DO CÉU PARA O CALENDÁRIO

CALENDÁRIO SOLAR

Baseia-se principalmente no ciclo anual da Terra ao redor do Sol. Exemplo: calendário gregoriano, usado no Brasil.



CALENDÁRIO LUNAR

Organiza os meses pelos ciclos da Lua. Exemplo: calendário islâmico.



CALENDÁRIO LUNISSOLAR

Combina ciclos da Lua com o ano solar. Exemplos: calendários chinês e hebraico.



CICLO E MEDIDA DO TEMPO



rotação da Terra →
aproximadamente
1 dia



ciclo das fases da Lua →
aproximadamente
1 mês



translação da Terra →
aproximadamente
1 ano



PARA LEMBRAR

Os calendários foram criados a partir da observação de ciclos regulares da natureza. Diferentes culturas organizaram esses conhecimentos de maneiras próprias.

Nome: _____ Data: ____/____/____

DETETIVES DO TEMPO

1 LIGUE CADA CICLO AO SEU PERÍODO.



rotação
da Terra

aproximadamente
1 ano



ciclo das
fases da Lua

aproximadamente
1 dia



translação
da Terra

aproximadamente
1 mês

2 ORGANIZE AS FASES DA LUA.



a) Escreva as letras na ordem do ciclo, começando pela Lua Nova:

→ → →

b) Quanto tempo dura aproximadamente um ciclo completo?

c) Esse ciclo ajudou a organizar qual unidade de tempo?

3 LEIA O DIÁRIO DE OBSERVAÇÃO.

DIA DA OBSERVAÇÃO	ASPECTO DA LUA
Dia 1	quase não visível
Dia 8	metade iluminada
Dia 15	totalmente iluminada
Dia 22	metade iluminada

a) Em qual dia foi observada a Lua Cheia? _____

b) Por que os aspectos observados voltam a se repetir?

c) Aproximadamente em qual dia um novo ciclo começará? _____

4 CALENDÁRIOS E CULTURAS.



Organiza o ano principalmente pelo movimento da Terra ao redor do Sol. É o sistema usado no calendário gregoriano.



Organiza os meses pelos ciclos das fases da Lua. O calendário islâmico segue esse princípio.



Combina os ciclos da Lua com o ano solar. Os calendários chinês e hebraico são exemplos.

Escreva **SOLAR**, **LUNAR** ou **LUNISSOLAR** em cada cartão.

A: _____ B: _____ C: _____

O que esses calendários demonstram sobre a observação do céu por diferentes culturas?

5 CRIE UM REGISTRO DO CÉU.

Durante sete noites, desenhe como a Lua foi observada. Se o céu estiver encoberto, escreva "não observada".

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

Data inicial: ____/____/____

O que mudou durante a semana? _____

Minha conclusão: _____

Observe o céu com um adulto e nunca olhe diretamente para o Sol.



QUANDO AS ARTES SE ENCONTRAM

A ARTE TEM MUITAS LINGUAGENS

Podemos criar e comunicar ideias por meio de imagens, sons, movimentos e personagens. Em um projeto temático, diferentes linguagens artísticas colaboram para contar a mesma ideia.

ARTES VISUAIS



desenho, pintura, colagem, cenário e figurino.

MÚSICA



voz, ritmo, instrumentos e efeitos sonoros.

DANÇA



gestos, movimentos, espaço e ritmo.

TEATRO



personagens, falas, expressão corporal e encenação.

O QUE SÃO RELAÇÕES PROCESSUAIS?

São as relações que surgem durante a criação. Uma linguagem pode inspirar, transformar ou completar a outra.



ETAPAS DE UM PROJETO INTEGRADO

- 1 Escolher o tema.
- 2 Pesquisar e experimentar cada linguagem.
- 3 Combinar ideias e dividir tarefas.
- 4 Ensaiar, observar e fazer ajustes.
- 5 Apresentar e conversar sobre o resultado.

PROJETO: BRINCADEIRAS GANHAM VIDA

O direito de brincar



Artes visuais criam painéis e objetos de cena.

Música cria ritmos com palmas e instrumentos.

Dança transforma brincadeiras em movimentos.

Teatro apresenta uma história sobre crianças organizando um dia de brincadeiras.

Cada linguagem contribui de um jeito, mas todas constroem a mesma obra.

CRIAR EM GRUPO



ouvir as ideias dos colegas



experimentar sem medo de mudar



respeitar diferentes formas de expressão



perceber como uma arte transforma a outra

PARA LEMBRAR

Integrar linguagens artísticas não é apenas colocá-las lado a lado. É fazer com que imagens, sons, movimentos e cenas se relacionem durante todo o processo de criação.



ATELIÊ DAS ARTES CONECTADAS



1 OBSERVE A CRIAÇÃO.



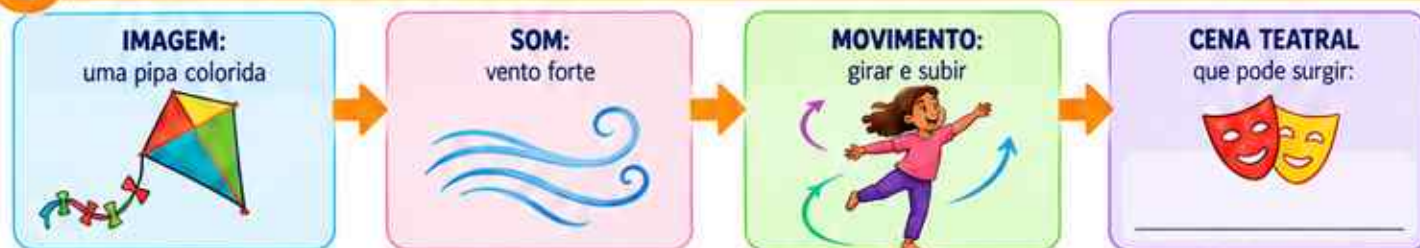
- a) Qual elemento pertence às artes visuais?

- b) Como a música participa da apresentação?

- c) O que os movimentos da dança representam?

- d) Qual é a contribuição do teatro?

2 UMA ARTE INSPIRA A OUTRA.



Como a imagem inspira o som? _____

Como o som inspira o movimento? _____

Explique como as quatro ideias podem formar uma única obra.

3 PLANEJE UM PROJETO TEMÁTICO.

Tema: BRINCADEIRAS DO NOSSO LUGAR

Mensagem que queremos comunicar: _____

Artes visuais — o que criaremos? _____

Música — quais sons ou ritmos usaremos? _____

Dança — quais movimentos experimentaremos? _____

Teatro — quais personagens ou situações aparecerão? _____

Como uma linguagem transformará outra? _____

4 MAPA DAS CONEXÕES.

Preencha as caixas e escreva sobre as setas como as linguagens se relacionam: inspira, acompanha, transforma ou completa.



5 AVALIE O PROCESSO.

- () Experimentamos mais de uma linguagem artística.
- () As linguagens se relacionaram durante a criação.
- () Ouvimos e respeitamos as ideias do grupo.
- () Fizemos mudanças para melhorar a obra.

Qual conexão artística ficou mais interessante? Por quê?

O que você mudaria em uma próxima criação?

MEU MOMENTO FAVORITO



BRINCAR TAMBÉM É CULTURA

Brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias fazem parte da vida das pessoas e mostram diferentes formas de ver o mundo. Elas expressam saberes, valores e identidades de muitas culturas.

O QUE SÃO MATRIZES CULTURAIS?

São conjuntos de saberes, costumes e formas de expressão construídos por diferentes povos. No Brasil, práticas indígenas, africanas, europeias, asiáticas e de muitos outros grupos se encontraram, transformaram-se e continuam vivas.

Uma manifestação pode reunir influências de mais de uma matriz cultural.



BRINCADEIRAS, JOGOS, DANÇAS, CANÇÕES, HISTÓRIAS E MUITO MAIS

BRINQUEDOS



Objetos criados para brincar, como petecas, bonecas, piões e pipas.

BRINCADEIRAS



Ações combinadas entre participantes, como roda, corda, cantos e desafios corporais.

JOGOS



Possuem regras, estratégias e objetivos. O mancala é uma família de jogos africanos jogados em tabuleiros com sementes ou peças.

DANÇAS



Usam gestos, ritmos e movimentos coletivos ou individuais, como a ciranda e o jongo.

CANÇÕES



Cantigas, refrões e ritmos podem ser transmitidos oralmente e ganhar novas versões.

HISTÓRIAS



Narrativas orais preservam memórias, ensinamentos, personagens e modos de compreender o mundo.

EXEMPLOS E CAMINHOS CULTURAIS

PETECA



Brinquedo e jogo associado a práticas de povos indígenas no território brasileiro; hoje possui muitas formas de brincar.

MANCALA



Nome dado a uma grande família de jogos de estratégia de origem africana.

PIPA



Tem registros antigos na China e foi recriada por muitos povos ao longo do tempo.

CANTIGAS DE RODA



No Brasil, reúnem contribuições de diferentes matrizes e mudam conforme o lugar e a geração.

COMO EXPERIMENTAR COM RESPEITO

- 1 Descubra o nome e o contexto da manifestação.
- 2 Escute pessoas e fontes ligadas à cultura estudada.
- 3 Aprenda regras, ritmos ou modos de fazer sem caricaturar.
- 4 Compare versões e reconheça as contribuições dos povos.

CARACTERIZAR É OBSERVAR

- materiais e objetos utilizados
- regras ou formas de participação
- sons, gestos e movimentos
- quem pratica e em quais ocasiões
- histórias, valores e memórias transmitidos



PARA LEMBRAR



Brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias revelam maneiras de criar, conviver e transmitir cultura. Conhecê-los amplia nosso repertório e fortalece o respeito à diversidade.

Nome: _____ Data: ____/____/____

PASSAPORTE CULTURAL DO BRINCAR

1 IDENTIFIQUE AS MANIFESTAÇÕES.

Escreva: BRINQUEDO, BRINCADEIRA, JOGO, DANÇA, CANÇÃO ou HISTÓRIA.



2 RELACIONE OS CAMINHOS CULTURAIS.

Coloque a letra correta em cada parêntese.

- A) Peteca
- B) Mancala
- C) Pipa
- D) Cantigas de roda

- () Família de jogos de estratégia de origem africana.
- () Possui registros antigos na China e versões em muitos países.
- () Reúne diferentes contribuições culturais e muda entre lugares e gerações.
- () Associada a práticas de povos indígenas no território brasileiro.

O que esses exemplos mostram sobre a circulação das culturas?

3 EXPERIMENTE E REGISTRE.

Escolha UMA das estações para experimentar com o grupo.

☐ PETECA EM DUPLA — mantenham a peteca no ar com toques seguros.



☐ RODA RÍTMICA — uma pessoa cria uma sequência de palmas e o grupo responde.



☐ HISTÓRIA COLETIVA — cada participante acrescenta uma parte à narrativa.



Estação escolhida: _____ Materiais necessários: _____
 Como participamos: _____
 O que aprendemos sobre cooperação e cultura? _____

4 MEMÓRIAS DA FAMÍLIA E DA COMUNIDADE.

Converse com alguém da sua família ou comunidade e registre.

Nome da pessoa entrevistada: _____
 Brinquedo, brincadeira, jogo, dança, canção ou história lembrada: _____
 Como era praticada ou compartilhada? _____
 Em que lugar ou ocasião? _____
 Ela mudou com o tempo? Como? _____

DESENHE OU REGISTRE UM DETALHE.



5 RECREIE COM RESPEITO.

Escolha uma manifestação estudada e imagine uma nova versão. Preserve seu nome e contexto, explique as mudanças e não use caricaturas.

Manifestação escolhida: _____
 O que será mantido? _____
 O que será transformado? _____
 Quais materiais, sons, movimentos ou regras serão usados? _____
 Como demonstraremos respeito à cultura de origem? _____

MINHA PROPOSTA



GUARDIÕES DA MEMÓRIA E DA ARTE

O QUE É PATRIMÔNIO CULTURAL?

É o conjunto de bens, saberes, práticas e expressões que ajudam um grupo a reconhecer sua história, sua memória e seus modos de viver. Pode ser material ou imaterial.



PATRIMÔNIO MATERIAL

Pode ser tocado e ocupa um espaço físico.



edifícios e monumentos



obras de arte e objetos



documentos e fotografias



sítios arqueológicos

PATRIMÔNIO IMATERIAL

Vive nos conhecimentos, nas práticas e nas formas de expressão transmitidas entre gerações.



festas e celebrações



músicas e danças



saberes e modos de fazer



tradições orais

MATRIZES QUE FORMAM O BRASIL

A cultura brasileira reúne contribuições indígenas, africanas, europeias e de muitos outros povos. Essas matrizes se encontraram, resistiram, transformaram-se e produziram novas expressões.

MATRIZES INDÍGENAS



línguas, grafismos, narrativas, conhecimentos da natureza, cerâmicas e modos de fazer de muitos povos diferentes.

MATRIZES AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS



ritmos, danças, oralidades, técnicas, celebrações e expressões criadas e preservadas por diversos povos e comunidades.

MATRIZES EUROPEIAS



arquiteturas, instrumentos, técnicas, festas, narrativas e formas artísticas trazidas por diferentes grupos europeus.

As culturas não são iguais entre si e não devem ser representadas por um único símbolo.

PATRIMÔNIO EM DIFERENTES LINGUAGENS



ARTE KUSIWA DO POVO WAJÁPI
linguagem gráfica indígena.



NODA DE CAPOEIRA
expressão afro-brasileira que reúne movimento, música e saberes.



FREVO
música e dança ligadas à cultura pernambucana.



OFÍCIO DAS PANELEIRAS DE GOIABEIRAS
saber tradicional de produção de painéis de barro.

VOCABULÁRIO DO PATRIMÔNIO

MEMÓRIA — lembranças e registros compartilhados.

ANCESTRALIDADE — vínculos com conhecimentos e pessoas de outras gerações.

PRESERVAR — cuidar para que continue existindo.

REPERTÓRIO — conjunto de referências e conhecimentos.

DIVERSIDADE — presença de diferentes modos de criar e viver.

COMO CUIDAR?



conhecer e pesquisar



escutar os detentores dos saberes



registrar sem desprezar



visitar e conservar



valorizar e compartilhar com responsabilidade

PARA LEMBRAR

Valorizar o patrimônio é reconhecer as pessoas, as comunidades e as histórias que mantêm vivas as expressões culturais.





MISSÃO: CUIDAR DA NOSSA MEMÓRIA

1 MATERIAL OU IMATERIAL?

Escreva M para patrimônio material e I para patrimônio imaterial.



Edifício histórico.

☐

Fotografia antiga.

☐

Roda de capoeira com berimbau.

☐

Pessoa ensinando a modelar uma panela de barro.

☐

Sítio arqueológico com estruturas de pedra.

☐

Pessoa idosa contando uma narrativa oral a crianças.

☐

Qual é a principal diferença entre patrimônio material e imaterial?

2 LEIA E ANALISE AS LINGUAGENS.

Observe os exemplos de patrimônios culturais.



ARTE KUSIWA DO POVO WAJAPI — linguagem gráfica indígena.



RODA DE CAPOEIRA — reúne movimento corporal, música, canto e saberes afro-brasileiros.



FREVO — integra música, dança e expressão corporal na cultura pernambucana.



OFÍCIO DAS PANELEIRAS DE GOIABEIRAS — saber tradicional de produzir panelas de barro.

- a) Qual exemplo reúne música e movimento corporal? Cite um. _____
- b) Qual exemplo se relaciona diretamente às artes visuais? _____
- c) Qual deles utiliza o barro como material? _____
- d) Por que esses patrimônios precisam das pessoas e comunidades para continuar existindo? _____

3 VOCABULÁRIO DO PATRIMÔNIO.

Coloque a letra correta em cada parêntese.

- A) memória
- B) ancestralidade
- C) preservar
- D) repertório
- E) diversidade

- () cuidar para que continue existindo
- () diferentes modos de criar e viver
- () referências e conhecimentos que acumulamos
- () lembranças e registros compartilhados
- () vínculos com pessoas e saberes de outras gerações



4 PATRIMÔNIO PERTO DE MIM.

Pesquise um patrimônio cultural da sua comunidade.

Nome do bem, saber ou expressão: _____

É material ou imaterial? _____

Quem mantém esse patrimônio vivo? _____

Quais linguagens artísticas aparecem nele? _____

Que histórias ou memórias ele transmite? _____

Como podemos ajudar a preservá-lo? _____

DESENHO OU REGISTRO



5 CAMPANHA DE PRESERVAÇÃO.

Crie um pequeno cartaz para valorizar o patrimônio escolhido.

Título da campanha: _____

Frase de valorização: _____

Ação que as pessoas podem realizar: _____

MEU CARTAZ

- () Nomeei corretamente o patrimônio.
- () Reconheci as pessoas e comunidades envolvidas.
- () Usei uma linguagem respeitosa.
- () Propus uma ação possível.



Nome: _____ Data: ____/____/____

CRIAR ARTE NO MUNDO DIGITAL

TECNOLOGIA TAMBÉM PODE SER FERRAMENTA ARTÍSTICA

Recursos digitais ajudam a registrar, transformar, combinar e compartilhar imagens, sons, movimentos e histórias. A tecnologia amplia possibilidades, mas a ideia e as escolhas do artista continuam essenciais.



SEIS RECURSOS DIGITAIS PARA CRIAR ARTE

FOTOGRAFIA



registra enquadramentos, luzes, cores e momentos.

ÁUDIO



grava vozes, músicas, sons do ambiente e efeitos sonoros.

VÍDEO



combina imagens em movimento, som e narrativa.

ANIMAÇÃO



cria a sensação de movimento por meio de uma sequência de imagens.

DESENHO DIGITAL



permite desenhar, colorir, apagar, criar camadas e experimentar formas.

JOGOS E MULTIMEIOS



podem unir imagem, som, texto, escolhas e interação.

PROJETO: O BRINQUEDO GANHOU VIDA

Animação quadro a quadro: vamos fazer o carrinho se mover e criar uma pequena história!



Quando as imagens passam rapidamente, percebemos movimento.

PROCESSO DE CRIAÇÃO DIGITAL



USO RESPONSÁVEL

- ✓ peça autorização antes de fotografar ou gravar alguém
- ✓ não divulgue dados pessoais
- ✓ dê créditos às pessoas e às fontes utilizadas
- ✓ use imagens e músicas autorizadas ou produzidas pelo grupo
- ✓ utilize os equipamentos com orientação de um adulto

COM OU SEM TELA

A tecnologia é uma possibilidade, não uma obrigação. Um roteiro, um storyboard ou uma animação desenhada em papel também fazem parte do processo criativo.



PARA LEMBRAR

Explorar recursos digitais é experimentar, fazer escolhas, revisar e descobrir novas maneiras de expressar ideias artisticamente.



1 QUAL RECURSO FOI UTILIZADO?

Banco de palavras: FOTOGRAFIA • ÁUDIO • VÍDEO • ANIMAÇÃO • DESENHO DIGITAL • JOGOS E MULTIMÉDIOS

Observe as cenas abaixo e escreva qual recurso foi utilizado em cada uma.



2 ESCOLHA A MELHOR FERRAMENTA.

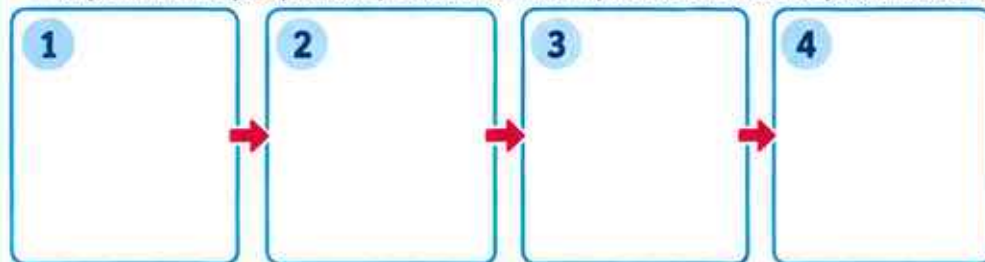
Leia as situações e escreva qual é o recurso digital mais adequado.

- Registrar apenas os sons de uma brincadeira: _____
- Criar imagens em movimento a partir de vários desenhos: _____
- Produzir um cartaz colorido usando camadas e pincéis virtuais: _____
- Contar uma história combinando filmagem, fala e movimento: _____

Uma mesma obra pode usar mais de um recurso?
Dê um exemplo.

3 STORYBOARD: O BRINQUEDO GANHOU VIDA.

Planeje uma animação quadro a quadro. O mesmo brinquedo deve se mover um pouco em cada quadro.



Título: _____

Brinquedo escolhido: _____

Movimento planejado: _____

Sons ou efeitos: _____

Mensagem da animação: _____

Se houver equipamento disponível, fotografe cada quadro com orientação de um adulto. Também é possível fazer a sequência apenas em papel.



4 USO RESPONSÁVEL: MARQUE S OU N.

Escreva S para atitude segura e responsável e N para atitude inadequada.

- ☐ Pedir autorização antes de fotografar ou gravar alguém.
- ☐ Publicar nome completo, endereço e telefone.
- ☐ Dar créditos às pessoas e fontes utilizadas.
- ☐ Usar qualquer música da internet sem verificar a autorização.
- ☐ Cuidar dos equipamentos e seguir a orientação de um adulto.

Por que os créditos são importantes?



5 PROJETO: GALERIA DIGITAL DAS BRINCADEIRAS.

Ficha de planejamento:

Obra que criaremos: _____

Brincadeira representada: _____

Recursos digitais escolhidos: _____

Etapas do processo: _____

Função de cada integrante: _____

Como cuidaremos da autorização e dos créditos? _____

Como apresentaremos a obra sem utilizar uma tela? _____

Checklist do projeto:

- ☐ Planejamos.
- ☐ Criamos ou capturamos.
- ☐ Editamos.
- ☐ Revisamos.
- ☐ Apresentamos.

ESBOÇO DA OBRA



PLATAFORMA ORION

PROFESSOR, E SE SOBASSE MAIS TEMPO PARA VOCÊ?

Educação
também
transforma
vidas!

Transforme horas de trabalho em materiais prontos com criatividade, organização e ajuda da inteligência artificial.



➤ NA PLATAFORMA ORION, VOCÊ PODE CRIAR EM ALGUNS MINUTOS: ➤



PLANEJAMENTOS



PEIs



AVALIAÇÕES
DE PEIs



ATIVIDADES
PEDAGÓGICAS



MURAI E JOGOS



SIMULADOS SAEB



E MUITO MAIS!

Conte com a IA para organizar ideias, adaptar conteúdos e produzir materiais com mais agilidade.

Menos tempo preparando. Mais tempo para ensinar, descansar e aproveitar a vida.



Mais tempo
para o que
realmente
importa!

MAIS AGILIDADE PARA O PROFESSOR.
MAIS TEMPO PARA O QUE IMPORTA.

CONHEÇA A PLATAFORMA

www.plataformaorion.com

QUER MAIS ATIVIDADES GRATUITAS?

ACESE: www.plataformaorion.com/materiais-gratis



SIGA NO INSTAGRAM: [@plataforma_orion](https://www.instagram.com/plataforma_orion)



AVISO IMPORTANTE

Este material é destinado ao uso pessoal e pedagógico.
Não pode ser comercializado nem compartilhado em grupos.

www.plataformaorion.com