

PLATAFORMA ORION

ATIVIDADES DO 4º BIMESTRE

5º ANO

DIA DAS CRIANÇAS



NOME: _____

TURMA: _____

OPINIÃO COM ARGUMENTOS TEM MAIS FORÇA!

1 O QUE É ARGUMENTAR?

Argumentar é apresentar uma opinião e explicar por que ela faz sentido. Uma boa argumentação usa fatos, exemplos e informações confiáveis.



2 FATO É OPINIÃO NÃO SÃO A MESMA COISA

FATO: informação que pode ser verificada.



A escola realizou três brincadeiras coletivas.

OPINIÃO: ideia ou avaliação de alguém.



As brincadeiras coletivas foram muito divertidas.

3 ONDE BUSCAR INFORMAÇÕES?



TV



RÁDIO



JORNAL



SITE CONFIÁVEL

Compare informações e observe quem publicou, quando publicou e quais fatos foram apresentados.

4 COMO ORGANIZAR SUA FALA



1 APRESENTE O ASSUNTO.

2 DIGA SUA OPINIÃO.

3 USE UM FATO OU EXEMPLO.

4 EXPLIQUE SUA CONCLUSÃO.

5 EXEMPLO DE FALA ARGUMENTATIVA



Na minha opinião, toda criança precisa ter tempo e espaço seguro para brincar. Uma reportagem mostrou que as brincadeiras em grupo favorecem a convivência. Por isso, a escola e a comunidade devem valorizar esses momentos.

6 RESPEITAR TAMBÉM FAZ PARTE

Escute sem interromper, discorde das ideias sem ofender e use expressões como: "Eu compreendo seu ponto de vista, mas..."



ARGUMENTO FORTE = OPINIÃO + FATO OU EXEMPLO + EXPLICAÇÃO

NOME: _____

DATA: ____/____/____



SUA VOZ TAMBÉM CONSTRÓI IDEIAS!

Leia, analise e prepare uma fala argumentativa.



NOTÍCIA FICTÍCIA PARA ESTUDO

BAIRRO GANHARÁ UM NOVO ESPAÇO PARA BRINCAR

A prefeitura anunciou a criação de uma área de lazer perto da escola. O projeto prevê brinquedos, bancos, árvores e uma quadra. Moradores poderão enviar sugestões antes do início das obras.

Jornal da Comunidade — 10 de outubro



1 LOCALIZE OS FATOS

Escreva duas informações da notícia que podem ser verificadas.

FATO 1: _____

FATO 2: _____

2 FATO OU OPINIÃO?

Marque F para fato e O para opinião.

- () O projeto prevê uma quadra.
- () A nova área será o lugar mais divertido do bairro.
- () Os moradores poderão enviar sugestões.
- () Toda criança vai adorar os brinquedos.

3 QUAL ARGUMENTO É MAIS FORTE?

Assinale a alternativa que apresenta opinião apoiada em informação da notícia.

- ☐ A) O espaço será perfeito porque eu gostei da ideia.
- ☐ B) A área de lazer será importante, pois terá brinquedos, árvores e uma quadra.
- ☐ C) Ninguém pode discordar da construção.

4 PLANEJE SUA FALA

Tema: A comunidade deve participar da escolha dos brinquedos?

MINHA OPINIÃO: _____

FATO OU EXEMPLO QUE APOIA MINHA IDEIA: _____

MINHA CONCLUSÃO: _____

5 FALE E ESCUTE COM PESPEITO

Apresente sua opinião para a turma. Depois, registre uma ideia diferente que você ouviu.

OUTRO PONTO DE VISTA: _____



ANTES DE FALAR: CONFIRA OS FATOS, ORGANIZE AS IDEIAS E RESPEITE QUEM PENSA DIFERENTE.

TODO ARGUMENTO TEM A MESMA FORÇA?



1 ARGUMENTO É MAIS DO QUE GOSTAR

Ao comentar um filme, desenho, HQ ou jogo, não basta dizer “é bom” ou “é ruim”. É preciso apresentar razões que possam ser compreendidas e avaliadas.



2 TRÊS PARTES IMPORTANTES

OPINIÃO: o que a pessoa pensa.



JUSTIFICATIVA: por que ela pensa assim.



EVIDÊNCIA: cena, característica, regra ou exemplo que confirma a justificativa.



3 ARGUMENTO FORTE

Relaciona-se ao produto, apresenta informação correta e usa exemplo específico.

“O jogo estimula o planejamento porque o participante precisa escolher estratégias antes de cada jogada.”



4 ARGUMENTO FRACO

É vago, exagerado, ofensivo ou não apresenta prova.

“Esse jogo é o melhor de todos porque sim.”



5 COMO ANALISAR

- A razão combina com a opinião?
- O exemplo realmente comprova a ideia?
- A informação pode ser verificada?
- Há exagero ou ataque a quem pensa diferente?

6 COMPARE

Argumento A

“A HQ é interessante porque usa imagens e diálogos para mostrar diferentes pontos de vista.”

Argumento B

“A HQ é perfeita e quem não gosta está errado.”

O argumento A é mais forte: apresenta uma característica observável e não desrespeita outras opiniões.



ARGUMENTO FORTE = OPINIÃO + JUSTIFICATIVA + EVIDÊNCIA



NOME: _____

DATA: ____/____/____

ARGUMENTOS EM CENA!

Analise opiniões sobre uma animação fictícia.



OBRA FICTÍCIA PARA ESTUDO

OS GUARDIÕES DO RECREIO

Sinopse: Quatro estudantes organizam uma gincana para recuperar os brinquedos da escola. Durante a aventura, precisam planejar tarefas, ouvir ideias diferentes e cooperar para alcançar o objetivo.

Duração: 70 minutos • Gênero: aventura e comédia • Público: crianças

1 ENCONTRE AS PARTES DO ARGUMENTO

Sublinhe a opinião, circule a justificativa e marque a evidência com um X.



A animação valoriza a cooperação, porque os personagens resolvem os desafios quando dividem tarefas e escutam uns aos outros.



2 FORTE OU FRACO?

Marque FO para argumento forte e FR para argumento fraco.

- () É uma boa história porque mostra consequências das escolhas dos personagens.
- () É a melhor animação de todos os tempos porque sim.
- () O filme incentiva o planejamento: antes da gincana, o grupo cria uma lista de tarefas.



3 QUAL É O MAIS VÁLIDO?

Assinale o argumento que usa uma característica verificável da obra.

- () A) A aventura é incrível e ninguém pode discordar.
- () B) A história favorece a reflexão, pois mostra os personagens revendo decisões depois de um erro.
- () C) O filme é perfeito porque o cartaz é colorido.



4 FORTALEÇA O ARGUMENTO

Argumento fraco: "Eu gostei porque é legal."

Reescreva, acrescentando uma justificativa e uma evidência da sinopse.



5 CRIE SUA RECOMENDAÇÃO

Você indicaria essa animação para a turma? Escreva um argumento com opinião, justificativa e evidência.



OPINIÃO: _____
JUSTIFICATIVA: _____
EVIDÊNCIA: _____

ANTES DE CONCORDAR: VERIFIQUE SE A JUSTIFICATIVA COMBINA COM A OPINIÃO E SE A EVIDÊNCIA REALMENTE A COMPROVA.

NO VLOG, O CORPO E A VOZ TAMBÉM FALAM!



1 O QUE É UM VLOG OPINATIVO?

É um vídeo em que alguém apresenta uma opinião e procura convencer ou fazer o público refletir. Além das palavras, a voz, o rosto, os gestos e o jeito de falar ajudam a construir a mensagem.



2 ENTONAÇÃO

É a variação da voz durante a fala.

-  **Voz mais alta:** pode destacar uma ideia.
-  **Pausa:** cria expectativa ou chama atenção.
-  **Tom calmo:** pode transmitir segurança.
-  **Gritar o tempo todo não torna o argumento mais forte.**

3 EXPRESSÃO FACIAL E CORPORAL

 Olhar para a câmera aproxima o público.

 Gestos podem reforçar informações.

 Expressões devem combinar com a mensagem.



 **Gestos exagerados podem desviar a atenção.**

4 VARIEDADE E REGISTRO LINGÜÍSTICOS

O modo de falar muda conforme o público, o assunto e a situação.

 **Mais informal:**
"Oi, pessoal! Bora conversar sobre as brincadeiras?"

 **Mais formal:**
"Olá! Hoje apresentaremos propostas para ampliar as brincadeiras na escola."

Os dois registros podem ser adequados, dependendo da situação.

5 ANALISE A COMBINAÇÃO

-  A entonação destaca as ideias importantes?
-  Os gestos combinam com o que é dito?
-  A linguagem é adequada ao público?
-  A apresentação respeita quem pensa diferente?



6 EXEMPLO

"Toda criança deve participar das brincadeiras!"

Dizer com tom firme, olhar para a câmera e gesto de inclusão reforça a mensagem sem desrespeitar ninguém.



MENSAGEM EFICIENTE = PALAVRAS + VOZ + EXPRESSÕES + LINGUAGEM ADEQUADA

NOME: _____

DATA: ____/____/____

OLHO NA CÂMERA, ATENÇÃO À MENSAGEM!

Analise as escolhas de um vlog opinativo fictício.



VLOG FICTÍCIO: BRINCAR É PARA TODOS

- 1 ABERTURA** — “Oi, pessoal! Hoje vamos conversar sobre brincadeiras inclusivas.”
- 2 OPINIÃO** — “Toda criança deve participar. Adaptar regras e materiais ajuda a incluir mais colegas.”
- 3 ENCERRAMENTO** — “Que tal ouvir a turma e criar novas maneiras de brincar juntos?”

1 ENTONAÇÃO EM CADA MOMENTO

Ligue cada parte do vlog ao modo de falar mais adequado.

ABERTURA

- Tom firme para destacar a ideia principal.

OPINIÃO

- Tom animado para aproximar o público.

ENCERRAMENTO

- Tom convidativo para incentivar a participação.

2 ROSTO E CORPO

Marque as escolhas que combinam com a mensagem do vlog.

- ☐ Olhar para a câmera.
- ☐ Virar de costas durante a opinião.
- ☐ Usar gesto de inclusão ao dizer “toda criança”.
- ☐ Fazer expressão de deboche ao citar outra opinião.



3 REGISTRO ADEQUADO

O vlog será apresentado aos colegas da escola. Qual abertura é mais adequada?

- A** Prezadíssimos espectadores, iniciaremos uma exposição solene.
- B** Oi, pessoal! Vamos conversar sobre uma ideia importante?
- C** Ai, gente, esse negócio aí é maneiro demais, né?

4 MUDE O REGISTRO

Reescreva a frase informal em um registro mais formal para apresentá-la à direção da escola.

A gente quer brincar junto e precisa de umas regras mais legais.

5 PLANEJE UM TRECHO DO SEU VLOG

Tema: Uma brincadeira de Dia das Crianças para toda a turma



MINHA FALA: _____

ENTONAÇÃO: _____

EXPRESSÃO OU GESTO: _____

REGISTRO: ☐ MAIS INFORMAL ☐ MAIS FORMAL



GRAVE OU APRESENTE PARA A TURMA: FALE COM CLAREZA, USE EXPRESSÕES COERENTES E RESPEITE O PÚBLICO.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

O VERBETE REVELA MUITO SOBRE UMA PALAVRA!

1 O QUE É UM VERBETE?

É o conjunto de informações sobre uma palavra em um dicionário. Os verbetes aparecem em ordem alfabética e podem apresentar mais de um significado.

No dicionário, encontramos palavras que contam histórias, culturas e brincadeiras!



2 VEJA UM MODELO DIDÁTICO

brincadeira

brin-ca-dei-ra

s.f.

1. Atividade realizada para divertir, imaginar ou conviver.
2. Jogo ou passatempo que pode ter regras.

Ex.: A turma criou uma **brincadeira** cooperativa.

3 PARTES DO VERBETE

ENTRADA: palavra pesquisada.

DIVISÃO SILÁBICA: mostra as sílabas.

CLASSE GRAMATICAL: informa se é substantivo, adjetivo, verbo etc.

ACEPÇÕES: diferentes sentidos da palavra, geralmente numerados.

EXEMPLO: mostra a palavra em uma frase.

4 ENTENDA AS ABREVIATURAS

s.	= substantivo
adj.	= adjetivo
v.	= verbo
masc.	= masculino
fem.	= feminino
pl.	= plural

No modelo, **s.f.** significa substantivo feminino.

5 INFORMAÇÕES SEMÂNTICAS

São as informações relacionadas ao significado. Quando há várias acepções, o contexto indica qual sentido foi usado.



"A **brincadeira** começou às dez horas."

Sentido usado: jogo ou passatempo.

6 COMO CONSULTAR

- 1 Procure pela ordem alfabética.
- 2 Leia as abreviaturas.
- 3 Compare as acepções.
- 4 Escolha o sentido adequado ao contexto.

VERBETE = ENTRADA + INFORMAÇÕES GRAMATICAIS + SIGNIFICADOS + EXEMPLOS

INVESTIGADORES DE PALAVRAS

Leia os verbetes didáticos e descubra suas informações.



desafio

de-sa-fi-o

s.m.

1. Tarefa que exige esforço ou habilidade.
2. Convite para competir ou testar uma capacidade.

Ex.: Resolver o enigma foi um **desafio**.

cooperar

co-o-pe-rar

v.

Agir com outras pessoas para alcançar um objetivo comum.

Ex.: Todos decidiram **cooperar** na gincana.



VERBETES CRIADOS PARA FINS DIDÁTICOS

1 LOCALIZE AS INFORMAÇÕES

Complete de acordo com o verbete “desafio”.

ENTRADA: _____

CLASSE GRAMATICAL: _____

NÚMERO DE ACEPÇÕES: _____

2 DECIFRE AS ABREVIATURAS

Escreva o significado.

s. = _____

m. = _____

v. = _____

3 QUAL SENTIDO FOI USADO?

Na gincana, equilibrar a bola na colher foi um **desafio**.

A palavra ‘desafio’ foi usada com o sentido 1 ou 2? Explique usando informações do verbete.



4 LEIA O CONTEXTO

As equipes precisaram **cooperar** para organizar os materiais.

De acordo com o verbete, o que as equipes fizeram?



5 ORDEM ALFABÉTICA

Numere as palavras de 1 a 5, conforme apareceriam no dicionário.

() diversão

() cooperar

() brincar

() desafio

() equipe



PARA COMPREENDER UM VERBETE, LEIA A ENTRADA, AS ABREVIATURAS, AS ACEPÇÕES E O EXEMPLO.



NOME: _____

DATA: ____/____/____

ANTES DE JOGAR, DESCUBRA AS POSSIBILIDADES!



1 O QUE É UM EXPERIMENTO ALEATÓRIO?

É uma ação cujo resultado não pode ser conhecido com certeza antes de acontecer. Mesmo assim, podemos listar todos os resultados possíveis.



Lançar uma moeda



Lançar um dado



Girar uma roleta

2 ESPAÇO AMOSTRAL

É o conjunto de todos os resultados possíveis de um experimento.



Ao lançar uma moeda:
{CARA, COROA}

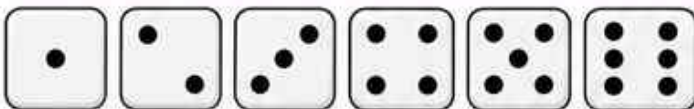


Ao lançar um dado comum:
{1, 2, 3, 4, 5, 6}

3 RESULTADOS IGUALMENTE PROVÁVEIS

Acontecem quando cada resultado tem a mesma chance de ocorrer.

Em um dado comum equilibrado, cada face de 1 a 6 tem a mesma chance.

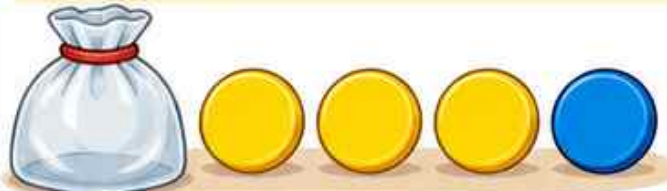


1 2 3 4 5 6

4 RESULTADOS NÃO IGUALMENTE PROVÁVEIS

Acontecem quando alguns resultados têm mais chance do que outros.

Em um saco há 4 fichas: 3 AMARELAS e 1 AZUL. Ao retirar uma ficha sem olhar, AMARELA tem mais chance de sair.



5 COMO ANALISAR

- 1 Identifique o experimento.
- 2 Liste todos os resultados possíveis.
- 3 Observe se os resultados aparecem na mesma quantidade.
- 4 Decida se têm chances iguais ou diferentes.



6 ATENÇÃO!

Possível não significa garantido. Um resultado pode ter mais chance e mesmo assim não acontecer em uma tentativa.



➤ **ESPAÇO AMOSTRAL = TODOS OS RESULTADOS POSSÍVEIS** ➤

NOME: _____

DATA: ____/____/____



GINCANA DAS POSSIBILIDADES

Liste os resultados e compare as chances.



1 MOEDA DO DESAFIO

Uma moeda equilibrada será lançada uma vez.

A) Quais são todos os resultados possíveis?

ESPAÇO AMOSTRAL: { _____ }

B) Os resultados são igualmente prováveis? () SIM () NÃO



CARA



COROA

2 DADO DA GINCANA

Um dado comum será lançado uma vez.

A) Complete o espaço amostral.

{ 1, _____, _____, _____, _____, 6 }

B) Todos os números têm a mesma chance? Explique.



3 ROLETA COLORIDA

A roleta tem 4 partes exatamente iguais: AZUL, VERDE, AMARELA e ROSA.

A) Escreva todos os resultados possíveis.

{ _____ }

B) As quatro cores são igualmente prováveis? () SIM () NÃO



4 SORTEIO DA BRINCADEIRA

Em uma caixa há exatamente 5 cartões: 3 escritos CORRIDA, 1 escrito MÍMICA e 1 escrito QUIZ.

Um cartão será retirado sem olhar.

A) Quais são os tipos de resultado possíveis?

{ _____ }

B) Eles são igualmente prováveis? Justifique observando as quantidades.



5 CRIE UMA PREVISÃO

Uma sacola tem 2 fichas com ESTRELA e 2 fichas com CORAÇÃO.

a) Liste os resultados possíveis: _____

b) As chances são iguais ou diferentes? _____

c) Explique: _____



PRIMEIRO LISTE TODOS OS RESULTADOS; DEPOIS COMPARE AS CHANCES.





QUAL É A CHANCE DE ACONTECER?



QUANDO OS RESULTADOS SÃO EQUIPROVÁVEIS

Se todos os resultados têm a mesma chance, podemos calcular a probabilidade comparando os resultados favoráveis com o total de resultados possíveis.

COMO CALCULAR

$$\text{PROBABILIDADE} = \frac{\text{RESULTADOS FAVORÁVEIS}}{\text{RESULTADOS POSSÍVEIS}}$$

O **numerador** mostra quantos resultados atendem ao pedido.
O **denominador** mostra o total de possibilidades.

EXEMPLO 1 — MOEDA EQUILIBRADA

Resultados possíveis: CARA e COROA.
Probabilidade de sair CARA:



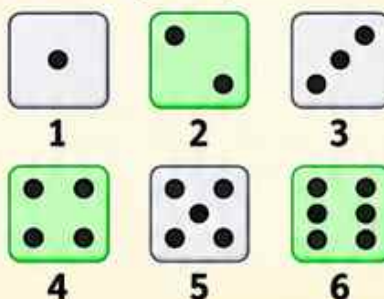
CARA

COROA

$$\frac{1 \text{ resultado favorável}}{2 \text{ resultados possíveis}} = \frac{1}{2} = 50\%$$

EXEMPLO 2 — DADO COMUM

Resultados possíveis: {1, 2, 3, 4, 5, 6}
Probabilidade de sair número par:
Favoráveis: {2, 4, 6}



1

2

3

4

5

6

$$\frac{3}{6} = \frac{1}{2} = 50\%$$

EXEMPLO 3 — ROLETA

Uma roleta tem 4 setores iguais: azul, verde, amarelo e rosa.
Probabilidade de parar no azul:



$$\frac{1}{4} = 25\%$$

ESCALA DE CHANCE



Quanto maior a parte favorável, maior a probabilidade.

CONTE OS FAVORÁVEIS E DIVIDA PELO TOTAL DE POSSIBILIDADES.

NOME: _____

DATA: ____/____/____



DESAFIO DAS CHANCES

Conte os resultados favoráveis e compare com o total.



1 CARA OU COROA

Uma moeda equilibrada será lançada uma vez.
Qual é a probabilidade de sair COROA?

RESULTADOS FAVORÁVEIS: _____

RESULTADOS POSSÍVEIS: _____

PROBABILIDADE: _____ / _____



CARA



COROA

2 DADO DA GINCANA

Um dado comum será lançado uma vez.

a) Probabilidade de sair o número 5: _____ / _____

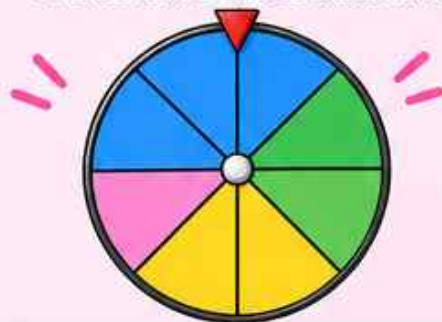
b) Probabilidade de sair um número maior que 4: _____ / _____

c) Quais são os resultados favoráveis do item b? { _____ }



3 ROLETA DAS CORES

A roleta tem 8 setores exatamente iguais: 3 AZUIS, 2 VERDES, 2 AMARELOS e 1 ROSA.



a) $P(\text{AZUL}) = \frac{\quad}{8}$

b) $P(\text{VERDE}) = \frac{\quad}{8}$

c) $P(\text{ROSA}) = \frac{\quad}{8}$

d) Qual cor tem maior probabilidade? _____

4 CARTÕES NUMERADOS

Há 8 cartões, numerados de 1 a 8. Um deles será sorteado.

a) $P(\text{número par}) = \frac{\quad}{\quad}$

b) $P(\text{número menor que 3}) = \frac{\quad}{\quad}$

c) Qual dos dois eventos tem maior chance? _____



5 PROBLEMA FINAL

Numa caixa há 10 fichas iguais, numeradas de 1 a 10. Qual é a probabilidade de sortear um múltiplo de 3?



RESULTADOS FAVORÁVEIS: { _____ }

CÁLCULO: _____ / _____

EXPLICAÇÃO: _____

PROBABILIDADE = RESULTADOS FAVORÁVEIS / RESULTADOS POSSÍVEIS

NOME: _____

DATA: ____/____/____



DADOS CONTAM HISTÓRIAS!



ANTES DE INTERPRETAR

- 1 Leia o título: ele informa o assunto.
- 2 Observe a fonte: ela mostra de onde vieram os dados.
- 3 Confira eixos, categorias, legenda e escala.
- 4 Compare valores e identifique mudanças.

2 TABELA E GRÁFICO DE COLUNAS

PARTICIPANTES NAS OFICINAS

OFICINA	NÚMERO DE PARTICIPANTES
ARTE	18
ESPORTES	24
CIÊNCIA	15
JOGOS	21

Fonte: Pesquisa fictícia da turma



A tabela apresenta valores exatos. O gráfico facilita a comparação visual.

3 O QUE PODEMOS CONCLUIR?

- **Maior valor:** ESPORTES, com 24 participantes.
- **Menor valor:** CIÊNCIA, com 15 participantes.
- **Diferença:** $24 - 15 = 9$ participantes.
- **Total:** $18 + 24 + 15 + 21 = 78$ participantes.

4 GRÁFICO DE LINHAS

VISITANTES DA MOSTRA AO LONGO DA SEMANA



O gráfico de linhas ajuda a observar mudanças ao longo do tempo.

5 COMO ESCREVER UMA SÍNTESE

- 1 Apresente o assunto.
- 2 Destaque os dados principais.
- 3 Faça uma comparação.
- 4 Escreva uma conclusão.

Exemplo:

As oficinas reuniram 78 participantes. Esportes teve a maior participação, com 24 pessoas, e Ciência teve a menor, com 15. A diferença entre elas foi de 9 participantes.

INTERPRETAR É LER, COMPARAR, CALCULAR E EXPLICAR O QUE OS DADOS MOSTRAM.

NOME: _____

DATA: ____/____/____



DETETIVES DOS DADOS

Leia, compare, calcule e escreva conclusões.



ATIVIDADES ESCOLHIDAS PELA TURMA

Número de escolhas



Pesquisa fictícia com 46 estudantes

VISITANTES DA EXPOSIÇÃO

Número de visitantes



Registro fictício da escola

1 LEIA O GRÁFICO DE COLUNAS

- Qual atividade recebeu mais escolhas? _____
- Qual recebeu menos escolhas? _____
- Qual é a diferença entre a maior e a menor quantidade? _____
- Quantas escolhas foram registradas ao todo? _____

2 ANALISE O GRÁFICO DE LINHAS

- Em qual dia houve mais visitantes? _____
- Entre quais dias ocorreu uma diminuição? _____
- Quantos visitantes a mais houve na sexta do que na segunda? _____

3 VERDADEIRO OU FALSO

Marque V ou F.

- () Dança recebeu 2 escolhas a mais que Leitura.
- () Jogos de Tabuleiro foi a atividade mais escolhida.
- () A exposição recebeu 26 visitantes na quinta-feira.
- () O número de visitantes cresceu em todos os dias.



4 COMPLETE A CONCLUSÃO

A atividade mais escolhida foi _____, com _____ escolhas.

A menos escolhida foi _____, com _____ escolhas.

5 ESCREVA UMA SÍNTESE

Produza um pequeno texto sobre o gráfico de linhas. Informe o assunto, destaque pelo menos dois dados e apresente uma conclusão.



**UMA BOA SÍNTESE
APRESENTA O ASSUNTO,
OS DADOS PRINCIPAIS E
UMA CONCLUSÃO.**

NOME: _____

DATA: ____/____/____



DA PERGUNTA À CONCLUSÃO



1 ETAPAS DE UMA PESQUISA

1. DEFINA A FINALIDADE.
2. CRIE UMA PERGUNTA CLARA.
3. ESCOLHA QUEM PARTICIPARÁ.
4. COLETE E REGISTRE OS DADOS.
5. ORGANIZE EM TABELA OU GRÁFICO.
6. ANALISE E ESCREVA A SÍNTESE.

2 TIPOS DE VARIÁVEIS

CATÉGÓRICA

Registra qualidades, grupos ou preferências.

Exemplos:

- brincadeira preferida
- cor escolhida
- tipo de livro



NUMÉRICA

Registra quantidades ou medidas.

Exemplos:

- idade
- tempo de leitura
- número de jogos



3 COMO COLETAR



Entrevista ou questionário em papel.



Formulário digital.



Observação e registro.

Use a mesma pergunta para todos e registre cada resposta apenas uma vez.

4 COMO ORGANIZAR

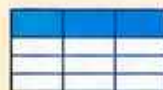


TABELA: apresenta dados em linhas e colunas.



GRÁFICO DE COLUNAS: compara categorias.



GRÁFICO PICTÓRICO: usa símbolos e precisa de legenda.



GRÁFICO DE LINHAS: mostra mudanças ao longo do tempo.

5 EXEMPLO DE PESQUISA

Finalidade:

Descobrir qual oficina deverá ter mais vagas.

Pergunta:

Qual oficina você prefere?



TABELA DE RESULTADOS

OFICINA	NÚMERO DE VOTOS
ESPORTE	8
ARTE	6
CIÊNCIA	4
LEITURA	2
TOTAL	20

Dados fictícios

GRÁFICO PICTÓRICO

★ = 2 estudantes

ESPORTE	★ ★ ★ ★
ARTE	★ ★ ★
CIÊNCIA	★ ★
LEITURA	★

6 FINALIDADE E SÍNTESE



A pesquisa foi realizada para planejar as vagas das oficinas. Entre 20 participantes, Esporte foi a opção mais escolhida, com 8 votos, e Leitura teve 2 votos. Portanto, a oficina de Esporte deverá oferecer mais vagas.

PESQUISAR É PERGUNTAR, COLETAR, ORGANIZAR, ANALISAR E COMUNICAR.



PESQUISADORES DA TURMA

Entreviste 8 colegas, organize os dados e comunique os resultados.



1 PLANEJE A PESQUISA

Finalidade: Conhecer preferências e o tempo diário dedicado às brincadeiras.

Pergunta A: Qual atividade você prefere? **ESPORTE** **ARTE** **JOGOS** **LEITURA**

Pergunta B: Quantos minutos por dia você dedica às brincadeiras?

VARIÁVEL CATEGÓRICA: _____

VARIÁVEL NUMÉRICA: _____



2 COLETE OS DADOS

Faça as duas perguntas a 8 colegas e registre cada resposta uma única vez.

PARTICIPANTE	ATIVIDADE PREFERIDA	MINUTOS POR DIA
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

3 ORGANIZE A VARIÁVEL CATEGÓRICA

Conte as respostas e complete.

ATIVIDADE	QUANTIDADE
ESPORTE	
ARTE	
JOGOS	
LEITURA	
TOTAL	



4 ANALISE A VARIÁVEL NUMÉRICA

MENOR TEMPO REGISTRADO: _____ minutos

MAIOR TEMPO REGISTRADO: _____ minutos

DIFERENÇA ENTRE ELES: _____ minutos

5 ESCREVA A SÍNTESE

Explique a finalidade da pesquisa, informe a atividade mais escolhida e compare o maior e o menor tempo registrados.



REVISE: OS TOTAIS DA TABELA E DO GRÁFICO DEVEM REPRESENTAR OS MESMOS 8 PARTICIPANTES.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

O TEMPO PODE SER MARCADO DE MUITAS MANEIRAS

1. TEMPO CRONOLÓGICO E TEMPO VIVIDO

Relógios e calendários organizam horas, dias, meses e anos. Mas as sociedades também percebem o tempo por acontecimentos, ciclos da natureza, memórias e experiências coletivas.



2. MARCADORES DA NATUREZA

- Movimentos do Sol, da Lua e das estrelas.
- Estações, períodos de chuva e de seca.
- Floração, plantio, colheita e ciclos dos animais.



A observação da natureza ajuda diferentes comunidades a organizar atividades e transmitir conhecimentos.

3. MARCADORES SOCIAIS E CULTURAIS

- Nascimento e passagem entre fases da vida.
- Festas, cerimônias e encontros comunitários.
- Acontecimentos lembrados como "antes" e "depois".
- Histórias transmitidas entre gerações.



4. POVOS INDÍGENAS ORIGINÁRIOS

Há muitos povos indígenas, com línguas, territórios e conhecimentos diversos. Em diferentes comunidades, a passagem do tempo pode ser relacionada aos ciclos da natureza, às atividades coletivas, à memória dos mais velhos e às narrativas do povo.



5. POVOS AFRICANOS

O continente africano reúne numerosos povos e sociedades. Ao longo da história, diferentes grupos desenvolveram calendários, observações astronômicas, marcações sazonais e tradições orais para organizar a vida e preservar memórias.



6. NÃO EXISTE UMA ÚNICA FORMA

Cada sociedade cria maneiras de marcar o tempo de acordo com sua história, seu ambiente e suas necessidades. Uma mesma comunidade pode usar calendário, relógio, observação da natureza e memória oral ao mesmo tempo.



7. EXEMPLO



CALENDÁRIO CIVIL:

a celebração está marcada para 12 de outubro.



MEMÓRIA COLETIVA:

as pessoas recordam como a celebração acontecia em outros anos.



CICLO NATURAL:

a comunidade observa o período de chuvas para planejar atividades ao ar livre.

MARCAR O TEMPO TAMBÉM É ORGANIZAR A VIDA E PRESERVAR MEMÓRIAS.

VIAJANTES DO TEMPO E DAS CULTURAS

Leia as situações e compare diferentes marcadores de tempo.

CALENDÁRIO E RELÓGIO



A escola marcou a celebração para 12 de outubro, das 9h às 12h. A data e o horário foram registrados no calendário.

NATUREZA E VIDA COLETIVA



Uma comunidade organiza atividades observando o período de chuvas, a floração das plantas e a posição dos astros.

MEMÓRIA ORAL



Uma pessoa mais velha conta às crianças como as festas aconteciam antes da construção da praça e quais costumes permaneceram.



As situações mostram possibilidades de marcação do tempo. Cada povo e cada comunidade possui histórias e conhecimentos próprios.

1 IDENTIFIQUE OS MARCADORES

Escreva qual marcador aparece em cada cartão.

CARTÃO A: _____

CARTÃO B: _____

CARTÃO C: _____

3 COMPARE

Escreva uma semelhança e uma diferença entre o Cartão A e o Cartão B.

SEMELHANÇA: _____

DIFERENÇA: _____

4 CUIDADO COM AS GENERALIZAÇÕES

"Todos os povos indígenas marcam o tempo da mesma maneira, e todos os povos africanos também."

Explique por que essa afirmação está incorreta.

2 CLASSIFIQUE

Ligue cada exemplo ao grupo correspondente.

FASES DA LUA

RELATO DE UMA ANCIÃ

RELÓGIO

PERÍODO DE CHUVAS

CALENDÁRIO

FESTA COMUNITÁRIA

NATUREZA

MEMÓRIA E VIDA SOCIAL

INSTRUMENTOS E REGISTROS

5 MEMÓRIA DO DIA DAS CRIANÇAS

Escolha uma lembrança e organize os acontecimentos.

ANTES: _____

DURANTE: _____

DEPOIS: _____

Qual marcador ajudou você a organizar essa memória?

DIFERENTES FORMAS DE MARCAR O TEMPO REVELAM HISTÓRIAS, CONHECIMENTOS E MODOS DE VIDA.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

UM TEMA, DIFERENTES OLHARES



1. O QUE É PONTO DE VISTA?

É a maneira como uma pessoa ou grupo compreende e avalia um assunto. Experiências, interesses, conhecimentos e necessidades podem influenciar essa visão.

2. FONTES PARA CONHECER O PRESENTE



ORAL:
entrevista,
depoimento,
conversa gravada.



ESCRITA:
notícia, carta,
relatório, aviso.



VISUAL:
fotografia, cartaz,
mapa, desenho.



DIGITAL:
site, vídeo,
publicação em
rede social.

Uma fonte apresenta informações, mas também foi produzida por alguém, em determinado contexto e com uma finalidade.

3. PERGUNTAS DE INVESTIGAÇÃO

- 1 Quem produziu a fonte?
- 2 Quando e onde foi produzida?
- 3 Qual é o assunto?
- 4 Quais fatos e opiniões aparecem?
- 5 Qual interesse ou necessidade é apresentado?

4. EXEMPLO — FESTA NA PRAÇA

Perspectiva A — estudante



Perspectiva B — moradora



Perspectiva C — comerciante



5. COMPARE



CONCORDÂNCIA:

os três aceitam a realização do evento.



DIFERENÇAS:

cada pessoa destaca uma necessidade: convivência, tranquilidade ou organização.



CONCLUSÃO:

pontos de vista diferentes podem contribuir para uma solução mais equilibrada.

6. FATO NÃO É OPINIÃO

Fato:



A praça possui uma quadra e dois portões.

Opinião:



A praça é o melhor lugar para a festa.

Para comparar pontos de vista, separe informações verificáveis de avaliações pessoais.

7. RESPEITO E ESCUTA



Comparar não significa escolher rapidamente um vencedor. É preciso ouvir, verificar informações, identificar concordâncias e divergências e construir uma conclusão fundamentada.

DIFERENTES FONTES AJUDAM A COMPREENDER UM TEMA POR MAIS DE UM ÂNGULO.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

INVESTIGADORES DE OPINIÕES

Compare as fontes sobre a festa na praça.

FONTES FICTÍCIAS CRIADAS PARA ESTUDO

FONTE A: ENTREVISTA ORAL — ESTUDANTE



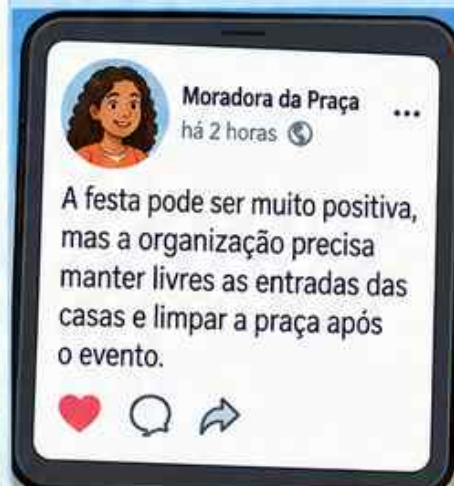
Eu apoio a festa na praça porque as crianças terão espaço para brincar juntas. Também gostaria que houvesse atividades acessíveis para todos.

FONTE B: COMUNICADO ESCRITO — ORGANIZAÇÃO



O evento acontecerá das 9h às 13h. Serão montadas duas áreas de brincadeiras, haverá coleta de resíduos e o som será encerrado às 12h30.

FONTE C: PUBLICAÇÃO DIGITAL — MORADORA



Moradora da Praça
há 2 horas

A festa pode ser muito positiva, mas a organização precisa manter livres as entradas das casas e limpar a praça após o evento.



1 IDENTIFIQUE AS FONTES

Complete com oral, escrita ou digital.

FONTE A: _____

FONTE B: _____

FONTE C: _____

2 QUAL É O PONTO DE VISTA?

Resuma a principal ideia de cada pessoa ou grupo.

ESTUDANTE: _____

ORGANIZAÇÃO: _____

MORADORA: _____

3 CONCORDÂNCIAS E DIFERENÇAS

a) Em que o estudante e a moradora concordam?

b) Qual necessidade cada um destaca?

ESTUDANTE: _____ MORADORA: _____

4 FATO OU OPINIÃO?

Marque F para fato informado e O para opinião.

- () O evento acontecerá das 9h às 13h.
- () A festa pode ser muito positiva.
- () Serão montadas duas áreas de brincadeiras.
- () A praça é o melhor lugar para qualquer evento.

5 CONSTRUA UMA PROPOSTA

Usando informações das três fontes, escreva uma proposta que considere brincadeira, acessibilidade, circulação e limpeza.

UMA CONCLUSÃO FUNDAMENTADA CONSIDERA AS FONTES, OS FATOS E OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

PATRIMÔNIO:

O QUE RECEBEMOS E TRANSMITIMOS

Bens, práticas e conhecimentos ajudam a contar a história e a identidade dos povos.

1 O QUE É PATRIMÔNIO CULTURAL?

É um bem, uma prática ou um conhecimento valorizado por uma comunidade. Ele preserva memórias, modos de viver e identidades. Pode ter importância local, nacional ou para toda a humanidade.



2 MATERIAL — podemos tocar

Exemplos: edifícios, monumentos, sítios arqueológicos, documentos, objetos e obras de arte.



IMATERIAL — vive nas práticas e nos saberes

Exemplos: festas, músicas, danças, tradições orais, modos de fazer, brincadeiras e expressões.



3 INVENTARIAR É REGISTRAR COM CUIDADO

O inventário reúne informações para conhecer, valorizar e acompanhar um patrimônio.

FICHA DE INVENTÁRIO

nome: _____

lugar ou comunidade: _____

tipo: _____

descrição: _____

importância: _____

estado de conservação: _____

4 MUDANÇAS E PERMANÊNCIAS

ANTES

- regras ensinadas oralmente;
- brinquedos feitos com materiais disponíveis;
- brincadeiras em ruas e quintais.



HOJE

- regras também registradas em livros e vídeos;
- novos materiais;
- brincadeiras em escolas, praças e outros espaços.



PERMANÊNCIA

- brincar em grupo, aprender regras e transmitir conhecimentos.



5 COMO PRESERVAR?



registrar histórias;



ouvir a comunidade;



cuidar de lugares e objetos;



praticar e transmitir saberes;



respeitar mudanças.

Preservar não é congelar o passado: é cuidar da memória enquanto a cultura continua viva.

NOME: _____ DATA: ____/____/____

MISSÃO: INVENTÁRIO DE MEMÓRIAS E BRINCADEIRAS

Observe, compare, investigue e registre uma referência cultural.

SITUAÇÃO ILUSTRATIVA — OUTRA ÉPOCA

Uma brincadeira de roda era ensinada oralmente pelas pessoas mais velhas. As crianças brincavam no quintal e usavam materiais simples disponíveis na comunidade.



SITUAÇÃO ILUSTRATIVA — HOJE

A brincadeira também é aprendida na família, na escola e em vídeos. Pode acontecer em praças e pátios, com algumas regras adaptadas para incluir mais participantes.



As situações apresentadas são ilustrativas e não representam um patrimônio oficialmente registrado.

1 MATERIAL OU IMATERIAL? ★

Escreva **M** para patrimônio material e **I** para patrimônio imaterial.

- () prédio escolar antigo
- () cantiga transmitida oralmente
- () brinquedo feito à mão
- () tradição de uma festa
- () fotografia histórica
- () modo de brincar



2 O QUE MUDOU? O QUE PERMANECEU? ★

UMA MUDANÇA: _____

UMA PERMANÊNCIA: _____

Por que essa prática pode ser importante para a memória da comunidade?

3 MINHA FICHA DE INVENTÁRIO ★

Nome do elemento cultural: _____

Tipo: () material () imaterial

Onde existe ou com quem é praticado? _____

Descrição: _____

Por que é importante? _____



4 COMO INVESTIGAR? ★

Marque duas fontes que poderiam ajudar em sua pesquisa.

- () entrevista
- () fotografia, objeto ou documento
- () livro ou registro digital

Escreva uma pergunta para uma entrevista:



5 CUIDAR E TRANSMITIR ★

Proponha uma ação para valorizar esse elemento cultural, respeitando as mudanças ao longo do tempo.



NOME: _____

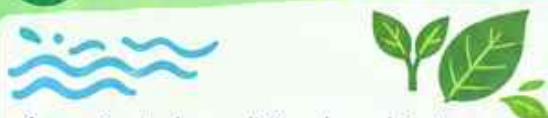
DATA: ____/____/____

EXPEDIÇÃO GUARDIÕES DAS ÁGUAS

Como comparar a qualidade ambiental de rios, córregos e oceanos?



1 QUALIDADE AMBIENTAL



É o conjunto de condições do ambiente que favorece a vida, o equilíbrio dos ecossistemas e o uso responsável dos recursos naturais.

2 O QUE PODEMOS OBSERVAR?



ÁGUA:
cor, transparência,
espuma e odor.



MARGENS:
vegetação, erosão
e presença
de resíduos.



VIDA:
variedade de
plantas e
animais.



ENTORNO:
moradias,
indústrias,
agricultura e
saneamento.



USOS:
abastecimento,
pesca, lazer
e transporte.



ATENÇÃO: água transparente pode conter microrganismos ou substâncias invisíveis. Somente análises indicam se ela é potável.

3 FORMAS DE POLUIÇÃO DA ÁGUA

ESGOTO SEM TRATAMENTO



leva microrganismos
e matéria orgânica;
pode causar doenças
e reduzir o oxigênio
da água.

EFLUENTES INDUSTRIAIS



podem levar
substâncias tóxicas
e alterar a qualidade
da água.

MARÉ NEGRA



derramamento
de petróleo no mar;
prejudica aves, peixes,
plantas e áreas
costeiras.

Efluente é o líquido descartado após uma atividade. Ele precisa de controle e tratamento adequados.

4 COMPARAR É USAR CRITÉRIOS

AMBIENTE A

margens vegetadas,
pouco resíduo visível,
diversidade de seres vivos
e rede de coleta de esgoto.



AMBIENTE B

lixo nas margens, espuma,
odor forte, poucos seres vivos
e lançamento de esgoto
sem tratamento.



Uma comparação responsável considera vários indícios e, quando necessário, análises da água.

5 DA NASCENTE AO OCEANO

A água transporta sedimentos e poluentes.
Por isso, um problema em um córrego
pode afetar rios, praias e oceanos.



Cuidar das águas é proteger a vida
e o direito de brincar em ambientes seguros.

NOME: _____

DATA: ____/____/____

MISSÃO: INVESTIGAR E COMPARAR AS ÁGUAS

Leia os registros fictícios e use critérios ambientais.

Dia das Crianças



CADERNO DE CAMPO

LOCAL A — CÓRREGO



- Margens com vegetação; pouco lixo visível; vários insetos, peixes e aves;
- rede de coleta de esgoto no entorno.

LOCAL B — RIO



- Espuma e odor forte;
- lixo nas margens;
- poucos peixes observados;
- tubulação lançando esgoto sem tratamento.

LOCAL C — COSTA MARINHA



- Mancha escura oleosa;
- aves com penas sujas;
- faixa de praia interditada;
- embarcação de contenção trabalhando.

Os registros são fictícios. Não toque nem entre em água possivelmente poluída.

1 COMPARE OS AMBIENTES

- a) Qual local apresenta mais indícios de boa qualidade ambiental? Cite dois indícios.

- b) Quais locais apresentam sinais de poluição? Registre um sinal observado em cada um.

Local B: _____

Local C: _____

2 IDENTIFIQUE A FONTE

Relacione cada situação à forma de poluição mais provável.

(A) esgoto sem tratamento (B) efluente industrial (C) maré negra

- () vazamento de petróleo próximo à costa
- () líquido descartado por uma fábrica sem tratamento adequado
- () águas usadas de residências lançadas diretamente no rio

3 CAUSA E CONSEQUÊNCIA

Esgoto sem tratamento → diminuição do oxigênio da água →

Derramamento de petróleo → óleo sobre penas e superfícies →

4 O CAMINHO DA POLUIÇÃO



Explique por que um resíduo lançado no córrego pode chegar ao oceano.

5 PLANO DE AÇÃO

Escolha um dos problemas apresentados e complete.

Problema escolhido: _____

Uma ação do poder público: _____

Uma ação da comunidade: _____

Como a ação melhora a qualidade ambiental? _____

6 PENSE COM ATENÇÃO

Água transparente é sempre própria para beber? () SIM () NÃO

Justifique: _____

DETETIVES DO AMBIENTE

Dia das Crianças

Observar o lugar onde vivemos é o primeiro passo para transformá-lo.



1 PROBLEMA, EVIDÊNCIA E IMPACTO



PROBLEMA:

situação que prejudica o ambiente ou a qualidade de vida.



EVIDÊNCIA:

signal ou informação que ajuda a comprovar o problema.



IMPACTO:

consequência para as pessoas, os animais, as plantas ou os espaços.

Exemplo:

Lixo acumulado



sacos espalhados e mau cheiro



animais transmissores de doenças e bueiros entupidos.

2 O QUE PODE EXISTIR NO ENTORNO?



DESCARTE IRREGULAR:

resíduos em terrenos, ruas ou margens.



POLUIÇÃO DO AR E DA ÁGUA:

fumaça, poeira, esgoto ou líquidos contaminantes.



PERDA DE ÁREAS VERDES:

retirada de árvores, erosão e aumento do calor.



DANOS AO PATRIMÔNIO HISTÓRICO:

abandono, pichações destrutivas ou demolição de bens importantes para a memória coletiva.

3 COMO INVESTIGAR COM SEGURANÇA?



- 1 Observe de local seguro.
- 2 Registre data, lugar e evidências.
- 3 Converse com adultos e consulte fontes confiáveis.
- 4 Identifique causas, consequências e grupos afetados.
- 5 Não toque em resíduos, fios, água suja ou materiais desconhecidos.

4 DA IDEIA À SOLUÇÃO

PROBLEMA	SOLUÇÃO COLETIVA	APOCO TECNOLÓGICO
Lixo irregular	coleta, ecoponto e educação ambiental	aplicativo ou canal para informar o local
Desperdício de água	consertar vazamentos e acompanhar o consumo	sensor ou medidor
Dano ao patrimônio	manutenção e valorização da memória	mapa digital, fotos e visitas virtuais

Tecnologia ajuda, mas precisa de planejamento, participação e manutenção.



5 UMA BOA PROPOSTA RESPONDE



Crianças observam e propõem; adultos e órgãos responsáveis executam as ações que exigem segurança e autorização.

MISSÃO: TRANSFORMAR O BAIRRO

Analise o mapa fictício, descreva os problemas e proponha soluções.

DIA DAS CRIANÇAS

BAIRRO GIRASSOL



Situações fictícias. Observe apenas de local seguro e avise um adulto responsável.

1 LEIA AS EVIDÊNCIAS

Escolha DOIS pontos do mapa e complete.

PONTO	PROBLEMA	EVIDÊNCIA	POSSÍVEL IMPACTO

2 RELACIONE

- | | |
|----------------------------------|-------------|
| (A) descarte irregular | () ponto 1 |
| (B) poluição da água | () ponto 2 |
| (C) dano ao patrimônio histórico | () ponto 3 |
| (D) poluição do ar | () ponto 4 |
| (E) desperdício de água | () ponto 5 |

3 ESCOLHA UMA SOLUÇÃO

Para cada problema, marque a opção mais adequada.

a) Lixo ao lado do bueiro:

- () ampliar coleta, orientar moradores e instalar ecoponto
() empurrar os resíduos para dentro do bueiro

b) Estação antiga danificada:

- () solicitar avaliação técnica, manutenção e registro da memória
() retirar partes do prédio sem autorização

c) Torneira pingando:

- () comunicar a escola e providenciar o conserto
() deixar aberta para observar o gasto

4 TECNOLOGIA A SERVIÇO DO BAIRRO

Escolha um ponto do mapa e crie uma solução que use tecnologia.

Ponto escolhido: _____

A tecnologia utilizada: _____

Como ela ajudaria: _____

5 QUAL PROBLEMA É MAIS URGENTE?

Escolha um ponto e justifique usando os possíveis impactos sobre as pessoas, a natureza ou a memória coletiva.

Ponto: _____

6 PROPOSTA COMPLETA

O quê será feito? _____

Quem deve participar? _____

Como saberemos se melhorou? _____

CIDADE EM DIÁLOGO

Participar é conhecer os caminhos para melhorar a vida em comunidade.

Dia das Crianças



1 QUEM CUIDA DO QUÊ?

O poder público planeja, executa e fiscaliza políticas e serviços. Os nomes dos órgãos podem variar de um município para outro.



MEIO AMBIENTE

limpeza urbana, áreas verdes, resíduos e fiscalização ambiental.



MOBILIDADE

calçadas, trânsito, transporte coletivo e acessibilidade.



MORADIA

habitação, regularização, prevenção de riscos e infraestrutura.



DIREITO À CIDADE

acesso aos espaços, serviços, cultura, lazer e participação.



Prefeitura e secretarias municipais atuam em diferentes áreas. A Câmara Municipal cria leis e fiscaliza ações do município.

2 CANAIS DE PARTICIPAÇÃO SOCIAL



OUVIDORIA

registra solicitação, reclamação, denúncia, elogio ou sugestão.



CONSELHOS

reúnem representantes do governo e da sociedade para discutir políticas.



AUDIÊNCIAS E CONSULTAS PÚBLICAS

permitem conhecer e opinar sobre propostas.



ASSOCIAÇÕES E REUNIÕES COMUNITÁRIAS

organizam demandas coletivas.



CANAIS DIGITAIS E TELEFÔNICOS

facilitam pedidos e acompanhamento, quando disponíveis.

Em situações formais, crianças participam com orientação da escola ou de um adulto responsável.

3 CAMINHO DE UMA DEMANDA



Protocolo é o número ou registro que comprova o atendimento e ajuda a acompanhar a solicitação.

4 COMO DISCUTIR UMA PROPOSTA?

- 1 Qual problema pretende resolver?
- 2 Quem será beneficiado ou afetado?
- 3 É acessível e segura?
- 4 Quais impactos sociais e ambientais pode causar?
- 5 Como os resultados serão avaliados?



PROPOSTA: criar uma área de lazer acessível em uma praça.

ANÁLISE: ouvir moradores, preservar árvores, garantir rampas, iluminação, segurança e manutenção.

5 PARTICIPAÇÃO RESPONSÁVEL



Participar não é apenas reclamar: é apresentar informações, ouvir diferentes pontos de vista, propor soluções e acompanhar os resultados.

Uma cidade acolhedora para as crianças é melhor para todas as pessoas.

ASSEMBLEIA DO BAIRRO

Conheça as propostas fictícias, avalie seus efeitos e participe.

TRÊS PROPOSTAS PARA A COMUNIDADE

A PRAÇA PARA TODOS



Reformar a praça, preservar as árvores, instalar brinquedos acessíveis, rampas, iluminação e bebedouro.

B NOVO PONTO DE ÔNIBUS



Transferir o ponto para uma avenida com abrigo e faixa de pedestres. O novo local ficará 400 metros mais distante da unidade de saúde.

C ECOPONTO DO BAIRRO



Criar um local para entrega de recicláveis, com coleta programada, limpeza, orientação e acompanhamento.

As propostas e os lugares são fictícios. Os nomes dos órgãos públicos variam entre os municípios.

1 QUAL É A ÁREA PRINCIPAL?

Escreva A, B ou C.

- () mobilidade
- () meio ambiente
- () direito à cidade e lazer

2 QUEM PODE ATUAR?

Proposta A — setor público ligado a:

Proposta B — setor público ligado a:

Proposta C — setor público ligado a:

Pense em lazer, mobilidade e meio ambiente.

3 ANALISE BENEFÍCIOS E PONTOS DE ATENÇÃO

Escolha UMA proposta.

Proposta escolhida: _____

Um possível benefício: _____

Um ponto que precisa ser discutido: _____

Quem pode ser beneficiado ou afetado? _____

4 ESCOLHA O CANAL

Para opinar sobre as propostas, marque dois canais adequados.

- () ouvidoria
- () audiência ou consulta pública
- () conselho ou reunião comunitária
- () espalhar informação sem verificar

5 ESCREVA UMA PARTICIPAÇÃO RESPONSÁVEL

Assunto: _____

Problema ou proposta: _____

Minha opinião e justificativa: _____

Minha sugestão: _____

6 ACOMPANHAR TAMBÉM É PARTICIPAR

Numere de 1 a 4 na ordem mais adequada.

- () acompanhar a resposta e os resultados
- () identificar o problema ou a proposta
- () usar um canal oficial e guardar o protocolo
- () reunir informações e ouvir diferentes pessoas

7 DECISÃO COLETIVA

Qual proposta você priorizaria para tornar o bairro melhor para as crianças e para toda a comunidade? Justifique com dois critérios.



VIAGEM DE 24 HORAS

A Terra gira, e o céu parece se mover!

1 O QUE É ROTAÇÃO?

Rotação é o movimento que a Terra realiza em torno de seu próprio eixo. Uma volta dura aproximadamente 24 horas.

Esse movimento participa da alternância entre dia e noite.



2 DIA E NOITE



Enquanto a Terra gira, diferentes regiões ficam voltadas para o Sol ou afastadas de sua luz.

3 MOVIMENTO REAL x MOVIMENTO APARENTE

MOVIMENTO REAL: a Terra gira de oeste para leste.

MOVIMENTO APARENTE: vistos da Terra, o Sol e as estrelas parecem atravessar o céu de leste para oeste.

Parece que o céu está se movendo, mas grande parte desse movimento diário é resultado da rotação da Terra.



4 PISTAS OBSERVÁVEIS

MANHÃ

Sol no lado leste; sombra mais longa para o lado oeste.



OESTE ← | LESTE →

PERTO DO MEIO-DIA SOLAR

sombra geralmente mais curta.



OESTE ← | LESTE →

TARDE

Sol no lado oeste; sombra mais longa para o lado leste.



OESTE ← | LESTE →

Durante a noite, as estrelas também parecem mudar de posição ao longo das horas.



O tamanho e a direção exatos das sombras variam conforme o lugar e a época do ano.

5 MODELO COM GLOBO E LANTERNA

- 1 A lanterna representa o Sol e fica parada.
- 2 A globo representa a Terra e gira sobre seu eixo.
- 3 Observe a passagem da parte iluminada para a parte escura.



Modelos ajudam a compreender fenômenos, mas não reproduzem todas as distâncias e proporções reais.



NUNCA OLHE DIRETAMENTE PARA O SOL, NEM COM ÓCULOS ESCUROS, CÂMERA, BINÓCULO OU LUNETA.

Observe apenas sombras ou use métodos seguros orientados por um adulto.

Em cada rotação, a Terra transforma o tempo: amanhecer, dia, entardecer e noite.

MISSÃO: DECIFRAR O CÉU

Use as evidências para explicar o movimento aparente dos astros.



NOME: _____

DATA: ____/____/____



Nunca olhe diretamente para o Sol. Observe apenas sombras com orientação de um adulto.

1 ORGANIZE O DIA



Sol baixo no lado oeste;
fim da tarde.



Sol baixo no lado leste;
início da manhã.



Sol mais alto;
sombra menor.

Escreva a ordem em que as cenas acontecem: ____ → ____ → ____

2 CADERNO DE SOMBRAS

HORÁRIO	DIREÇÃO DA SOMBRA	COMPRIMENTO
8h	oeste	2,4 m
perto do meio-dia solar	sul*	0,7 m
16h	leste	2,0 m

*A direção da sombra perto do meio-dia varia conforme o lugar e a época do ano.

- Em qual registro a sombra ficou menor? _____
- Se a sombra das 8h apontava para oeste, em que lado estava o Sol? _____
- Por que a direção da sombra mudou ao longo do dia? _____

3 ROTAÇÃO E MOVIMENTO APARENTE

BANCO DE PALAVRAS

LESTE

OESTE

ROTAÇÃO

A Terra realiza o movimento de _____.

Ela gira de _____ para _____.

Por isso, o Sol parece atravessar o céu de _____ para _____.

4 DIA OU NOITE?



Região X: () dia () noite

Região Y: () dia () noite

Com a rotação, o que acontecerá com essas regiões?

5 O CÉU NOTURNO



A constelação realmente girou ao redor da Terra em poucas horas? Explique o que causa esse movimento aparente.

6 PENSE E EXPLIQUE

Uma criança disse: "O Sol gira ao redor da Terra uma vez por dia". Como você corrigiria essa explicação usando a rotação?

7 SEGURANÇA

Marque a forma segura de investigar o movimento diário do Sol.

- () olhar para o Sol com óculos escuros
- () observar a mudança das sombras
- () usar binóculo apontado para o Sol



CLUBE DOS OBSERVADORES DA LUA

A aparência muda, mas o ciclo se repete.



1 DE ONDE VEM O BRILHO?

A Lua não produz luz própria. Ela reflete a luz do Sol. Enquanto a Lua se desloca ao redor da Terra, vemos diferentes porções de sua parte iluminada.

AS FASES NÃO SÃO A SOMBRA DA TERRA.
A sombra da Terra sobre a Lua acontece em um eclipse lunar.



2 QUATRO FASES PRINCIPAIS

LUA NOVA a parte iluminada fica voltada principalmente para o lado oposto ao observador; geralmente não vemos o disco.	QUARTO CRESCENTE vemos metade do disco iluminado, e a porção visível aumenta nos dias seguintes.	LUA CHEIA vemos o disco iluminado quase por inteiro.	QUARTO MINGUANTE vemos metade do disco iluminado, e a porção visível diminui nos dias seguintes.

3 UM CICLO PERIÓDICO



O ciclo completo dura aproximadamente **29,5 dias**.
Entre as fases principais passam cerca de 7 dias.

PERIODICIDADE é a repetição de um fenômeno em intervalos aproximadamente regulares.

4 COMO OBSERVAR POR DOIS MESES?

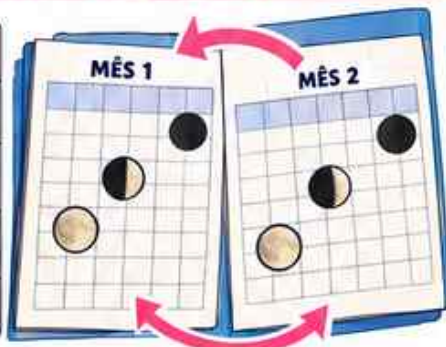


- 1 Observe uma vez por semana, durante pelo menos 8 semanas.
- 2 Registre data, horário, local e aparência da Lua.
- 3 Desenhe somente o que conseguiu observar.
- 4 Se houver nuvens ou a Lua não estiver visível, anote "não observada".
- 5 Compare os registros e procure repetições.

A Lua pode aparecer durante o dia ou à noite, dependendo da fase e do horário.

5 O QUE OS REGISTROS REVELAM?

SEMANA 1		lua nova
SEMANA 2		quarto crescente
SEMANA 3		lua cheia
SEMANA 4		quarto minguante
SEMANA 5		sequência recomeça



Depois de cerca de quatro semanas, as formas aparentes começam a se repetir.

6 OBSERVAÇÃO SEGURA



Observe de um local seguro, acompanhado por um adulto. Nunca use luneta, câmera ou binóculo para olhar o Sol.

Registrar por várias semanas transforma uma impressão em evidência científica.

DIÁRIO LUNAR: 8 SEMANAS

Observe, registre, compare e descubra o padrão.



NOME: _____

DATA DE INÍCIO: ____/____/____

ORIENTAÇÕES:

Faça uma observação por semana, durante pelo menos dois meses. Registre o horário real. Se a Lua não estiver visível, não invente: marque o motivo.

ATENÇÃO!

Observe de local seguro e com um adulto. Nunca aponte luneta, câmera ou binóculo para o Sol.

1. MEUS REGISTROS

SEMANA	DATA E HORÁRIO	CONDIÇÃO DO CÉU limpo / nublado / não observada	DESENHO DA LUA	FASE PROVÁVEL
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

2. COMPARE AS SEMANAS

a) As aparências das semanas 1 e 5 ficaram parecidas? Explique.

b) Compare também as semanas 2 e 6. O que você percebeu?

c) Em aproximadamente quantos dias uma sequência de fases voltou a começar?

3. QUAL EXPLICAÇÃO É CIENTÍFICA?

Marque apenas uma alternativa.

- () As fases acontecem porque a sombra da Terra cobre a Lua toda semana.
- () As fases acontecem porque vemos diferentes porções da parte da Lua iluminada pelo Sol.
- () A Lua muda de forma e de tamanho durante o mês.

4. MINHA CONCLUSÃO

Complete:

As fases da Lua são periódicas porque _____

Com base nos meus registros, o ciclo dura aproximadamente _____ dias.

5. SE NÃO FOI POSSÍVEL OBSERVAR

Escreva uma razão registrada no diário:

- () céu nublado () Lua não visível naquele horário
- () outro: _____

Isso significa que a fase não existia? () sim () não

Explique: _____

LABORATÓRIO DO OLHAR

Instrumentos ampliam o que podemos observar e registrar.

DIA DAS CRIANÇAS

EXPLORAR
OBSERVAR
CRIAR
APRENDER
SEMPRE

CIÊNCIA
IDEIAS
INVENÇÕES
PESSOAS
UM MUNDO
MELHOR.

1 TRÊS FINALIDADES

OBSERVAR À DISTÂNCIA



Luneta: usa lentes para formar uma imagem de objetos distantes.

Periscópio: usa espelhos para desviar a luz e observar acima ou ao redor de um obstáculo.

OBSERVAR AMPLIADO



Lupa: uma lente pode produzir uma imagem ampliada de objetos próximos.

Microscópio: combina lentes e iluminação para revelar detalhes muito pequenos.

REGISTRAR IMAGENS



Câmera: a lente direciona a luz para filme ou sensor, produzindo um registro.



2 O QUE A LUZ FAZ?

REFLEXÃO



a luz atinge uma superfície, como um espelho, e muda de direção.

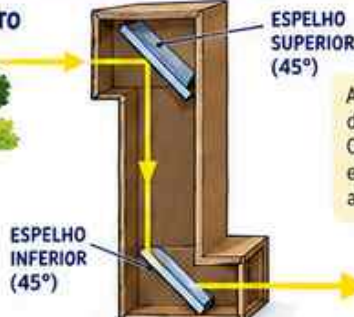
REFRAÇÃO



a luz muda de direção ao atravessar materiais transparentes, como uma lente.

Espelhos e lentes devem ser posicionados de acordo com a função do instrumento.

3 COMO FUNCIONA UM PERISCÓPIO?



A luz muda de direção duas vezes por reflexão. Os dois espelhos precisam estar paralelos e bem alinhados.

OLHO

4 PROJETAR É PENSAR ANTES DE CONSTRUIR

1 DEFINIR A FUNÇÃO

2 FAZER UM ESBOÇO

3 ESCOLHER MATERIAIS

4 CONSTRUIR

5 TESTAR

6 MELHORAR

Um protótipo é uma primeira versão feita para testar ideias.

5 USOS SOCIAIS

CIÊNCIA E SAÚDE



observar células, microrganismos e o céu.

SEGURANÇA E TRANSPORTE



verificar áreas de difícil acesso.

MEMÓRIA E COMUNICAÇÃO



registrar fatos, paisagens e histórias.

ARTE E LAZER



criar fotografias, filmes e experiências visuais.

Observar e registrar exige respeito: não fotografe nem vigie pessoas sem autorização.



NUNCA

APONTE LUNETA, LUPA, CÂMERA OU BINÓCULO PARA O SOL. Use espelhos acrílicos ou com bordas protegidas e peça ajuda de um adulto para cortar materiais.



Quando ciência, criatividade e responsabilidade trabalham juntas, novas formas de ver o mundo aparecem.

DESAFIO MAKER: MEU PERISCÓPIO

Projete, construa, teste e melhore seu instrumento.

Realize com um adulto.
O adulto faz todos os cortes
e manipula espelhos de vidro.
Prefira espelhos acrílicos
com bordas protegidas.
Nunca observe o Sol.

1 PLANEJE

Função do periscópio: _____

Comprimento aproximado do tubo: _____ cm

Desenhe seu projeto no espaço abaixo.

2 MATERIAIS

- () tubo ou caixa longa de papelão
- () 2 espelhos planos iguais, preferencialmente acrílicos
- () fita adesiva
- () régua e lápis
- () tesoura ou estilete — uso exclusivo do adulto



3 CONSTRUA COM SEGURANÇA

1

Marque duas aberturas em lados opostos, uma perto do topo e outra perto da base.

2

O adulto recorta as aberturas e duas fendas inclinadas a 45°.

3

Coloque um espelho em cada fenda.

4

Deixe os dois espelhos paralelos, ambos a 45°.

5

Mantenha as faces refletoras voltadas para dentro e para as aberturas.

6

Prenda com fita e feche o tubo.

4 CONFIRA O CAMINHO DA LUZ



5 TESTE E REGISTRE

TESTE	O QUE FIZ	O QUE OBSERVEI	O QUE VOU MELHORAR
1			
2			
3			

Teste observando por cima de uma caixa ou divisória, sem olhar pessoas sem autorização.

6 RESOLVA O PROBLEMA

- | | |
|---|--|
| <p>(A) Imagem não aparece.</p> <p>(B) Imagem está muito escura.</p> <p>(C) Espelho se move.</p> | <p>() alinhar novamente os dois espelhos</p> <p>() testar em local mais iluminado, sem apontar para o Sol</p> <p>() reforçar a fixação com fita</p> |
|---|--|

7 USO SOCIAL E ÉTICA

Escreva uma situação em que o periscópio pode ser útil:

Por que não devemos usá-lo para vigiar pessoas sem autorização?

QUANDO AS ARTES CONVERSAM

Uma ideia pode virar imagem, som, movimento e cena.



1 O QUE SÃO ARTES INTEGRADAS?

São projetos em que duas ou mais linguagens artísticas participam da mesma criação. Cada linguagem contribui com seus próprios elementos.



ARTES VISUAIS

cores, formas, imagens, objetos e cenários.



MÚSICA

sons, silêncio, ritmo, melodia e intensidade.



DANÇA

corpo, gesto, espaço, tempo e movimento.



TEATRO

personagem, ação, voz, espaço e narrativa.

3 EXEMPLO: O DIREITO DE BRINCAR

Tema central: **O DIREITO DE BRINCAR**

1. VISUAL



criar um painel com linhas e cores inspiradas em brincadeiras.

2. MUSICAL



transformar formas do painel em sequências de sons e pausas.

3. CORPORAL



inventar gestos e deslocamentos para acompanhar o ritmo.

4. TEATRAL



organizar os gestos em uma cena sobre crianças criando espaços de brincadeira.

O resultado é uma obra integrada: painel, trilha, movimentos e cena fazem sentido juntos.

2 RELAÇÃO PROCESSUAL

A relação é processual quando uma linguagem influencia a criação da outra durante o trabalho.



O projeto pode voltar às etapas anteriores e mudar enquanto o grupo experimenta.

4 PROCESSO DE CRIAÇÃO



Experimentar permite testar ideias antes de decidir. Avaliar ajuda a perceber o que funcionou e o que pode melhorar.

5 CRIAÇÃO COLABORATIVA



ouvir diferentes ideias



dividir funções sem separar as linguagens



garantir participação e acessibilidade



respeitar autoria e combinar decisões



registrar mudanças do processo

Nas artes integradas, o percurso de criação é tão importante quanto a apresentação final.

PROJETO INTEGRADO: BRINCAR TRANSFORMA ESPAÇOS

Crie uma apresentação de 2 a 3 minutos em que uma linguagem transforme a outra.



1 ESCOLHA O FOCO

Marque uma mensagem para o projeto.

- () toda criança tem direito de brincar
- () brincar também é criar e imaginar
- () espaços de brincar devem ser inclusivos
- () cuidar dos espaços coletivos é responsabilidade de todos

Nossa mensagem em uma frase:

2 MAPA DAS LINGUAGENS

ARTES VISUAIS —

cores, formas, cenário ou objeto:

MÚSICA —

sons, ritmo, silêncio ou intensidade:

TEMA:
BRINCAR
TRANSFORMA
ESPAÇOS

TEATRO —

personagem, ação, fala ou narrativa:

DANÇA —

gestos, deslocamentos, níveis ou velocidade:

3 CRIE AS RELAÇÕES PROCESSUAIS

A imagem ou o objeto visual vai inspirar este som:

O som vai provocar este movimento:

O movimento vai criar esta ação ou personagem:

A cena vai transformar o cenário desta maneira:

4 ROTEIRO EM QUATRO MOMENTOS

1. INÍCIO

2. DESENVOLVIMENTO

3. TRANSFORMAÇÃO

4. FINAL

Em cada quadro, indique imagem, som, movimento e ação teatral.

5 ENSAIO E ACESSIBILIDADE

- () todos participam das decisões
- () som, movimento e cena estão conectados
- () o espaço permite circulação segura
- () movimentos podem ser adaptados
- () volume e duração estão adequados

Uma adaptação para ampliar a participação:

6 REGISTRE UMA MUDANÇA

Durante o ensaio, qual linguagem fez outra linguagem mudar?

A linguagem _____ mudou a linguagem _____

O que mudou? _____

Por que a mudança melhorou o projeto? _____

7 AVALIAÇÃO DO GRUPO

Marcar depois do ensaio:

INTEGRAÇÃO: () precisa melhorar () adequada () muito expressiva

MENSAGEM: () pouco clara () clara () muito clara

Próximo ajuste: _____

CULTURAS EM MOVIMENTO

Brincar, cantar, dançar e contar histórias também expressam modos de viver.

DIA DAS CRIANÇAS



1 O QUE É UMA MATRIZ ESTÉTICA E CULTURAL?

É um conjunto de referências, conhecimentos, formas de criar e modos de expressão construídos por grupos e comunidades ao longo do tempo.

As culturas são diversas, vivas e dinâmicas.

Uma mesma prática pode ter versões diferentes conforme o lugar, a comunidade e a época.

2 SEIS FORMAS DE EXPRESSÃO

BRINQUEDO



objeto criado para brincar; seus materiais e formas revelam conhecimentos.

BRINCADEIRA



ação lúdica com gestos, imaginação e combinações entre participantes.

JOGO



possui objetivos e regras, que podem variar.

DANÇA



organiza movimentos, gestos, ritmos e ocupação do espaço.

CANÇÃO



combina voz, palavras, ritmo, melodia e memória.

HISTÓRIA



transmite experiências, valores, humor, conhecimentos e imaginação.

3 CARACTERIZAR É OBSERVAR

Quais materiais são usados?

Quais regras ou etapas existem?

Que sons, ritmos e movimentos aparecem?

Quem participa e em que contexto?

Como a prática é aprendida e transmitida?

O que muda e o que permanece?



4 EXEMPLOS DE DIFERENTES MATRIZES

PETECA



prática relacionada a conhecimentos e brincadeiras de diferentes povos indígenas no Brasil. Seus materiais, nomes e modos de jogar podem variar.

MANCALA



nome dado a uma ampla família de jogos de estratégia praticados em muitas sociedades africanas e também em outras regiões. Tabuleiros e regras variam.

CIRANDA



dança e canto coletivo presentes em tradições populares brasileiras, com fortes expressões regionais. A roda, o ritmo e a participação do grupo são marcantes.

Esses exemplos não representam culturas inteiras; são portas de entrada para pesquisar contextos específicos.

5 EXPERIMENTAR COM RESPEITO



pesquisar fontes confiáveis



mencionar povos, comunidades e lugares quando conhecidos



ouvir pessoas ligadas à prática



evitar fantasias, imitações e estereótipos



adaptar para incluir, sem apagar a origem



comparar versões sem afirmar que uma é superior

Conhecer diferentes matrizes amplia o repertório e ensina a valorizar modos diversos de criar e brincar.

CIRCUITO CULTURAS EM MOVIMENTO

Pesquise uma versão, experimente com respeito e registre suas características.

DIA DAS CRIANÇAS



1 ESCOLHA UMA ESTAÇÃO

Escolha uma das estações do circuito para pesquisar e experimentar com o seu grupo.

☐ A – PETECA



Experimentar uma versão conhecida pela turma, observando materiais, gestos e regras.

☐ B – MANCALA



Pesquisar e experimentar uma versão específica dessa família de jogos, registrando o nome e a fonte das regras.

☐ C – CIRANDA



Pesquisar uma expressão regional, observar roda, ritmo, canto e participação coletiva.

☐ D – HISTÓRIA ORAL



Ouvir e recontar uma história de uma família ou comunidade, mencionando quem a compartilhou.

Estação escolhida: _____

2 IDENTIFIQUE A REFERÊNCIA

Pesquise informações sobre a prática escolhida.

Nome da prática ou da versão: _____

Povo, comunidade, região ou contexto pesquisado: _____

Fonte consultada ou pessoa ouvida: _____

Quando e onde essa prática acontece? _____

Se a informação não for conhecida, registre "ainda não descobrimos".

3 CARACTERIZE

Registre as características da prática escolhida.

ASPECTO	REGISTRO DO GRUPO
materiais ou objetos	
regras ou etapas	
sons, ritmos ou palavras	
gestos e movimentos	
forma de participação	
o que pode variar	

4 EXPERIMENTE E OBSERVE

Vivenciem a prática escolhida e registrem suas observações.

O que o grupo fez? _____

Qual característica foi essencial para reconhecer a prática? _____

O que foi mais desafiador? _____

O que aprendemos ao experimentar? _____

5 COMPARE DUAS MANIFESTAÇÕES

Compare a prática escolhida com outra conhecida pela turma.

Outra prática: _____

UMA SEMELHANÇA: _____

UMA DIFERENÇA: _____

Não escreva "melhor" ou "pior": descreva características.

6 ADAPTE SEM APAGAR

Proponha uma adaptação para ampliar a participação, preservando o nome, a referência e as características essenciais.

Adaptação: _____

O que será preservado? _____

Como mais pessoas poderão participar? _____

7 ATITUDE DE RESPEITO

Marque as atitudes adequadas.

- () pesquisar o contexto
- () citar a fonte
- () usar fantasias estereotipadas
- () ouvir diferentes versões
- () afirmar que uma versão é superior
- () reconhecer contribuições de povos e comunidades

PATRIMÔNIO: ARTE, MEMÓRIA E IDENTIDADE

Conhecer diferentes heranças culturais amplia nosso repertório.



1 O QUE É PATRIMÔNIO CULTURAL?

É um bem, uma prática, um saber ou uma forma de expressão valorizada por uma comunidade por sua importância para a memória, a identidade e a continuidade cultural.



Nem tudo que é antigo é automaticamente patrimônio. A valorização envolve significados compartilhados, pesquisa, participação das comunidades e, em alguns casos, reconhecimento público.

2 MATERIAL E IMATERIAL

MATERIAL

possui existência física.



Exemplos: edifícios, sítios, esculturas, pinturas, documentos, instrumentos, objetos e coleções.

IMATERIAL

vive nos saberes e nas práticas.



Exemplos: celebrações, músicas, danças, narrativas orais, modos de fazer, conhecimentos e formas de expressão.

Muitas manifestações unem os dois: uma prática imaterial pode utilizar objetos e espaços materiais.

3 MATRIZES NA CULTURA BRASILEIRA

MATRIZES INDÍGENAS



conhecimentos e expressões de muitos povos distintos, com línguas, histórias, técnicas, grafismos, músicas e narrativas próprias.

MATRIZES AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS



contribuições de diversos povos africanos e de seus descendentes, presentes em ritmos, instrumentos, danças, narrativas, celebrações e técnicas.

MATRIZES EUROPEIAS



contribuições de diferentes povos europeus, percebidas em formas arquitetônicas, instrumentos, danças, histórias, festas e técnicas, transformadas em contextos brasileiros.

A cultura brasileira também reúne contribuições de muitos outros povos e resulta de encontros, resistências, continuidades e transformações.

4 VOCABULÁRIO PARA OBSERVAR ARTE

ARTES VISUAIS



material, técnica, textura, cor, composição, forma.

MÚSICA



ritmo, timbre, melodia, intensidade, silêncio.

DANÇA



gesto, formação, nível, direção, espaço, tempo.

TEATRO E NARRATIVA



personagem, voz, enredo, cenário, encenação.

Usar vocabulário específico ajuda a descrever sem depender de julgamentos como 'bonito' ou 'feio'.

5 DIFERENTES ÉPOCAS

ANTES



criação e transmissão em determinado contexto.

DURANTE



contatos, deslocamentos, resistências e adaptações.

HOJE



continuidade, recriação, ensino, registro e novas formas de circulação.

Valorizar não significa congelar: patrimônios permanecem vivos quando as comunidades podem transmiti-los e transformá-los.

6 COMO VALORIZAR?



pesquisar a história e as fontes



ouvir as comunidades relacionadas



cuidar de objetos e espaços



aprender e transmitir saberes com respeito



registrar sem apagar autoria



evitar estereótipos e usos desrespeitosos

Patrimônio cultural conecta passado, presente e futuro por meio da criação humana.

NOME: _____

GRUPO: _____

DATA: ____/____/____

CURADORIA: MUSEU VIVO DAS INFÂNCIAS

DIA DAS CRIANÇAS

Pesquise uma referência cultural e prepare sua apresentação para a turma.

Escolha um bem, uma prática, um saber ou uma expressão cultural relacionado às infâncias, à sua comunidade ou a uma cultura pesquisada. Não afirme que é patrimônio oficial sem fonte.



1 IDENTIFIQUE A REFERÊNCIA

Nome: _____
 Povo, comunidade, grupo ou lugar relacionado: _____
 Época ou período pesquisado: _____
 Fonte consultada ou pessoa ouvida: _____
 Por que essa referência é importante? _____

2 CLASSIFIQUE E JUSTIFIQUE

() MATERIAL () IMATERIAL () REÚNE OS DOIS

Minha justificativa: _____

3 OBSERVE COM VOCABULÁRIO ARTÍSTICO

Banco de palavras:

material — técnica — textura — cor — composição — ritmo —
 timbre — melodia — gesto — formação — espaço —
 personagem — voz — enredo — cenário

Escolha pelo menos três termos do banco e descreva a referência.

Termos escolhidos: _____

Descrição: _____

4 TEMPO: MUDANÇAS E PERMANÊNCIAS

O QUE MUDOU?

O QUE PERMANECIU?

Quem participa da transmissão hoje? _____

5 CRIE A ETIQUETA DA EXPOSIÇÃO

TÍTULO:

DESCRIÇÃO EM ATÉ 50 PALAVRAS:

IMPORTÂNCIA:

CRÉDITO DA FONTE OU DA COMUNIDADE:

6 REPRESENTAÇÃO SEM COPIAR

Faça um desenho autoral da referência ou de um detalhe observado.



Não invente símbolos sagrados nem copie grafismos específicos sem contexto e autorização.

7 VALORIZAR É AGIR

Uma ação de cuidado ou transmissão:

Quem deve participar?

Como evitar estereótipos?

8 REVISÃO ÉTICA

- () citei a fonte
- () usei vocabulário artístico
- () não generalizei uma cultura
- () diferenciei fato pesquisado de opinião
- () propus uma valorização respeitosa

ATELIÊ DIGITAL:

ARTE EM NOVAS MÍDIAS

Tecnologia também pode ser ferramenta de criação, registro e expressão.

O QUE É CRIAR COM TECNOLOGIA?

É usar recursos digitais com intenção para imaginar, produzir, combinar, editar e apresentar uma criação artística.

DIFERENTES RECURSOS E POSSIBILIDADES



MULTIMEIOS

unem texto, imagem, som, vídeo e interação.



ANIMAÇÃO

uma sequência de imagens cria a impressão de movimento.



JOGOS ELETRÔNICOS

combinam imagens, sons, regras, narrativa e escolhas.



ÁUDIO E VÍDEO

registram voz, música, atuação, gestos e movimentos.



FOTOGRAFIA

explora enquadramento, ângulo, luz, foco e composição.



SOFTWARES

ajudam a desenhar, editar, animar e criar sons.

DO PAPEL À TELA



IDEIA



PLANEJAMENTO



CRIAÇÃO OU CAPTURA



EDIÇÃO



REVISÃO



CRÉDITOS



COMPARTILHAMENTO

Exemplo:

Uma brincadeira pode nascer no papel, ser fotografada quadro a quadro, ganhar sons originais e virar uma animação.



CRIE COM RESPONSABILIDADE



- Peça autorização antes de gravar ou fotografar pessoas.
- Não mostre dados pessoais nem localização.
- Use criações próprias ou autorizadas e dê os créditos.
- Faça edições respeitadas e compartilhe com orientação de um adulto.

PARA REVISAR



A mensagem está clara? A imagem está estável? O som está adequado? Há autorização e créditos? Legendas ou narração podem tornar a obra mais acessível?

PROJETO DIGITAL: BRINCADEIRA EM STOP-MOTION

Missão: faça um brinquedo ou personagem de papel ganhar vida e convidar todos para brincar!

Nome: _____ Turma: _____ Data: ____/____/____

1 IDEIA E MENSAGEM

Qual brincadeira aparecerá? O que sua animação quer comunicar?



2 PLANEJE A HISTÓRIA

Desenhe o começo, o desenvolvimento e o final. Faça pequenas mudanças de posição entre os quadros.

STORYBOARD — 6 QUADROS

1	2	3
4	5	6

3 PREPARE A PRODUÇÃO

- ☐ Personagens de papel ou brinquedos
- ☐ Cenário e fundo
- ☐ Tablet ou câmera com autorização
- ☐ Suporte estável
- ☐ Iluminação
- ☐ Integrantes e funções: _____



4 FOTOGRAFE QUADRO A QUADRO

- ☐ Fixe o aparelho no suporte.
- ☐ Mova o personagem bem pouco.
- ☐ Faça uma foto.
- ☐ Repita até completar a ação.
- ☐ Não mostre rostos, nomes, localização ou outros dados sem autorização.



5 CRIE O SOM

Marque uma opção e planeje:

- ☐ Efeitos sonoros produzidos pelo grupo
- ☐ Voz ou narração
- ☐ Música criada pelo grupo
- ☐ Silêncio intencional
- ☐ Meu plano de som: _____



6 EDITE E FINALIZE

Organize as fotos na ordem, ajuste o tempo, acrescente título, som e créditos. Use apenas produções próprias ou autorizadas.

Título da obra: _____

Créditos: _____



7 REVISE ANTES DE COMPARTILHAR

- ☐ A sequência cria movimento.
- ☐ A mensagem está clara.
- ☐ A imagem está estável e o som está adequado.

- ☐ Há autorização e créditos.
- ☐ Não há dados pessoais expostos.
- ☐ Usei legenda, narração ou contraste para ampliar a acessibilidade.
- ☐ Compartilhei somente com orientação do professor ou de um adulto.

MINHA AVALIAÇÃO

Minha melhor escolha artística foi: _____
Na próxima versão, eu melhoraria: _____

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



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

Mais
tempo
para o que
realmente
importa!

CONHEÇA A PLATAFORMA

www.plataformaorion.com

QUER MAIS ATIVIDADES GRATUITAS?

ACESSO: 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