Currículo em Ação

VOLUME 2

LIVRO DO ESTUDANTE

CIÊNCIAS
GEOGRAFIA
HISTÓRIA
LÍNGUA INGLESA
TECNOLOGIA & INOVAÇÃO

2º ANO

Programa de Enfrentamento à Violência contra Meninas e Mulheres da Rede Estadual de São Paulo

NÃO SE ESQUEÇA!

Buscamos uma escola cada vez mais acolhedora para todas as pessoas. Caso você vivencie ou tenha conhecimento sobre um caso de violência, denuncie.

Onde denunciar?

- Você pode denunciar, sem sair de casa, fazendo um Boletim de Ocorrência na internet, no site: https://www.delegaciaeletronica.policiacivil.sp.gov.br.
- Busque uma Delegacia de Polícia comum ou uma Delegacia de Defesa da Mulher (DDM). Encontre a DDM mais próxima de você no site https://www.ssp.sp.gov.br/.
- Ligue 180: você pode ligar nesse número - é gratuito e anônimo - para denunciar um caso de violência contra mulher e pedir orientações sobre onde buscar ajuda.
- Acesse o site do SOS Mulher pelo endereço https://www.sosmulher.sp.gov.br/ e baixe o aplicativo.
- Ligue 190: esse é o número da Polícia Militar. Caso você ou alguém esteja em perigo, ligue imediatamente para esse número e informe o endereço onde a vítima se encontra.
- Disque 100: nesse número você pode denunciar e pedir ajuda em casos de violência contra crianças e adolescentes, é gratuito, funciona 24 horas por dia e a denúncia pode ser anônima.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

Secretaria da Educação

2º ANO

LIVRO DO ESTUDANTE

VOLUME 2 | 2º BIMESTRE

CIÊNCIAS

GEOGRAFIA

HISTÓRIA

LÍNGUA INGLESA

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

Escola: _____

Nome: _____

Professor(a): _____

Ano / Turma: _____

Governo do Estado de São Paulo

Governador
Tarcísio de Freitas

Secretário da Educação
Renato Feder

Secretário Executivo
Vinicius Mendonça Neiva

Chefe de Gabinete
Fabricio Moura Moreira

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica
Bianka Teixeira de Andrade Silva

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação
Jean Pierre Neto

QUERIDA ESTUDANTE, QUERIDO ESTUDANTE,

ESTE LIVRO DO ESTUDANTE FOI PREPARADO PARA QUE VOCÊ, COM ORIENTAÇÃO DO SEU PROFESSOR, APRENDA MAIS SOBRE CIÊNCIAS, GEOGRAFIA, HISTÓRIA, LÍNGUA INGLESA E TECNOLOGIA E INOVAÇÃO.

NELE VOCÊ IRÁ ENCONTRAR ATIVIDADES, BRINCADEIRAS, JOGOS E DESAFIOS. SEI QUE VOCÊ É CURIOSO E IRÁ DESCOBRIR MUITAS NOVIDADES A RESPEITO DA NATUREZA E DO MUNDO AO SEU REDOR.

COMO É A VIDA DOS ANIMAIS QUE VIVEM NO BRASIL?

COMO BRINCAM AS CRIANÇAS DE OUTROS POVOS?

COMO AS PESSOAS VIVIAM E MORAVAM EM OUTRAS ÉPOCAS?

O QUE VOCÊ PODE FAZER PARA MELHORAR O LUGAR EM QUE VIVE?

DE ONDE VEM A ENERGIA ELÉTRICA?

POR QUE EXISTE O DIA E A NOITE?

QUAL A ORIGEM E FORMAÇÃO DO POVO BRASILEIRO?

COM O APOIO DESTE MATERIAL, VOCÊ IRÁ COMEÇAR A APRENDER INGLÊS E ENTENDER UM POUCO MAIS DE TECNOLOGIA E NOSSA RELAÇÃO COM ELA.

ENFIM, IRÁ DESCOBRIR ISSO E MUITO, MUITO MAIS!

PORTANTO, AO REALIZAR AS ATIVIDADES PROPOSTAS, PROCURE ESCLARECER SUAS DÚVIDAS E COMPARTILHAR COM SEUS COLEGAS O QUE FOR APRENDENDO.

ESPERO QUE GOSTE DESTE LIVRO, AFINAL ELE FOI FEITO COM MUITO CARINHO.

BONS ESTUDOS!

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

SUMÁRIO

CIÊNCIAS 7

AULA 1 – ACIDENTES DOMÉSTICOS 8
AULA 2 – ACIDENTES DOMÉSTICOS: SUFOCAMENTO E ENVENENAMENTO ... 12
AULA 3 – PERIGO: RAIOS E ELETRICIDADE 16
AULA 4 – SÍMBOLOS E ACIDENTES 20
AULA 5 – SERES HUMANOS: CRESCIMENTO E ENVELHECIMENTO 23
AULA 6 – ANIMAIS E ENVELHECIMENTO 28
AULA 7 – AS PLANTAS CRESCEM PARA SEMPRE? 33
AULA 8 – PLANTAS E ANIMAIS DOMÉSTICOS 38

GEOGRAFIA 49

AULA 1 – DE ONDE VEM A PANELA DE JUAN? 50
AULA 2 – "A TERRA É AZUL!" 55
AULA 3 – MAPA DO TESOURO ESCOLAR 60
AULA 4 – PLANEJANDO A MAQUETE 65
AULA 5 – CONSTRUINDO A MAQUETE DA SALA DE AULA 70
AULA 6 – O QUE O MAPA TEM? 74
AULA 7 – MAPA DA NOSSA SALA DE AULA 81
AULA 8 – LOCALIZAÇÃO NO MAPA DA SALA DE AULA 86

HISTÓRIA 91

AULA 1 - OS OBJETOS CONTAM HISTÓRIA 92
AULA 2 - MUSEU: MEMÓRIA E IDENTIDADE CULTURAL 96
AULA 3 - TODAS AS HISTÓRIAS 101
AULA 4 - UMA HISTÓRIA DE 100 ANOS! 106
AULA 5 - A HISTÓRIA DA MINHA ESCOLA 112
AULA 6 - EXPLORANDO O TEMPO 118
AULA 7 - PASSADO, PRESENTE E FUTURO 123
AULA 8 - AS ROUPAS ATRAVÉS DO TEMPO 128
ANEXOS 135

LÍNGUA INGLESA 141

AULA 1 – WILD ANIMALS 142
AULA 2 – FROGS CAN JUMP! 144
AULA 3 – WILD ANIMALS: ARE THEY BIG OR SMALL? 147
AULA 4 – FARM ANIMALS! 151
AULA 5 – COWS CAN'T FLY! 154
AULA 6 – ANIMAL COLORS 158
AULA 7 – WHAT ANIMAL IS THIS? 162
AULA 8 – A DAY ON THE FARM! 166

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO 171

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 PROGRAMAMENTE – UM JOGO SOBRE O PENSAMENTO COMPUTACIONAL 175
ATIVIDADE 1 – OS CAMINHOS DE DANDARA 175
ATIVIDADE 2 – PROGRAMAMENTE 177
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5 – CIRCUITO COMPLEXO 178
ATIVIDADE 1 – CIRCUITO COM INTERRUPTOR 178
SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6 – DOBRAS E MAGIAS 181
ATIVIDADE 1 – ORIGAMI - TÉCNICA MILENAR 181
ATIVIDADE 2 – MEU FOGUETE 182
ANEXOS 187

CIÊNCIAS

AULA 1 – ACIDENTES DOMÉSTICOS

O QUE É?

ACIDENTE DOMÉSTICO É AQUELE ACIDENTE QUE OCORRE NO LOCAL ONDE HABITAMOS OU EM SEU ENTORNO.

VOCÊ JÁ SABE QUE EXISTEM VÁRIOS OBJETOS AO NOSSO REDOR. NO ENTANTO, ALGUNS DELES PODEM CAUSAR ACIDENTES.

ESSES ACIDENTES PODEM OCORRER EM CASA. NA ESCOLA, NA RUA OU EM OUTROS LOCAIS.

SEGUNDO ALGUMAS PESQUISAS, OS ACIDENTES MAIS COMUNS OCORREM DENTRO DE CASA. POR ESSE MOTIVO, É PRECISO CUIDADO.

MUITOS DOS ACIDENTES QUE SOFREMOS PODEM PREJUDICAR A NOSSA SAÚDE. EM ALGUNS CASOS, PODEM SER FATAIS.

O VIDRO E A FACA SÃO **MATERIAIS CORTANTES** E PODEM CAUSAR FERIMENTOS. EVITE UTILIZAR ESSES OBJETOS OU UTILIZE-OS SOMENTE COM A SUPERVISÃO DE UM ADULTO.

É IMPORTANTE UTILIZAR TESOURA COM PONTAS ARREDONDADAS AO REALIZAR TRABALHOS MANUAIS.

TEMOS QUE TOMAR CUIDADO COM ALGUNS PRODUTOS E OBJETOS QUE SÃO **INFLAMÁVEIS**, OU SEJA, PEGAM FOGO COM FACILIDADE E PODEM CAUSAR QUEIMADURAS.

SERÁ QUE A MENINA DA IMAGEM
ESTÁ CORRENDO PERIGO? POR QUÊ?

OUTRO CUIDADO QUE DEVEMOS TER É COM O FERRO ELÉTRICO, POIS PODE CAUSAR QUEIMADURAS GRAVES.

É IMPORTANTE FICAR LONGE DO FERRO ELÉTRICO, MESMO SE VOCÊ SOUBER SE ELE ESTÁ QUENTE OU NÃO.

NO AMBIENTE DOMÉSTICO, OS RISCOS DE **QUEDA** SÃO GRANDES, ENTÃO, EVITE SUBIR EM LOCAIS ALTOS, COMO CADEIRAS, ESCADAS OU JANELAS. UMA QUEDA PODE CAUSAR HEMATOMAS, LESÕES OU MESMO FRATURAS.

AS QUEDAS TAMBÉM PODEM OCORRER AO ESCORREGAR OU TROPEÇAR EM TAPETES E NO CHÃO MOLHADO, OU AO SUBIR E DESCER ESCADAS. SEMPRE QUE POSSÍVEL, UTILIZE O CORRIMÃO.

SERÁ QUE OS BRINQUEDOS OFERECEM PERIGO?

BRINQUEDOS COM PARTES DURAS **PONTIAGUDAS**, QUE TENHAM PEÇAS DE VIDRO OU MUITO PEQUENAS, DEVEM SER EVITADOS.

SEMPRE QUE VOCÊ COMPRAR UM BRINQUEDO, É IMPORTANTE FICAR ATENTO À FAIXA ETÁRIA INDICADA NA EMBALAGEM E AO SELO DE SEGURANÇA.

O SELO DO INMETRO QUE INDICA QUE O PRODUTO FOI APROVADO.

VOCÊ PODE EVITAR ACIDENTES!

COM ATITUDES SIMPLES DE PREVENÇÃO, É POSSÍVEL QUE VOCÊ SE PROTEJA E AJUDE A PROTEGER OUTRAS PESSOAS AO SEU REDOR. VAMOS APRENDER ALGUMAS!

- ★ NÃO MEXA EM FACAS E OBJETOS CORTANTES;
- ★ FIQUE SEMPRE LONGE DE FOGÃO, FERRO ELÉTRICO E PRODUTOS INFLAMÁVEIS;
- ★ NÃO CORRA EM PISO MOLHADO OU ESCADAS, POIS PODERÁ SOFRER UMA QUEDA.

IMPORTANTE! EM QUALQUER TIPO DE ACIDENTE É IMPORTANTE QUE VOCÊ TENHA A AJUDA DE UM ADULTO.

EM CASOS GRAVES, O SERVIÇO DE EMERGÊNCIA PODE SER ACIONADO PELOS TELEFONES 192 (AMBULÂNCIA) OU 193 (CORPO DE BOMBEIROS).

PRATICANDO

1. VOCÊ JÁ SOFREU ALGUM ACIDENTE DOMÉSTICO? CONTE AOS SEUS AMIGOS COMO FOI E ESCREVA O QUE PODERIA TER SIDO FEITO PARA EVITÁ-LO.

2. CIRCULE NA IMAGEM OS OBJETOS QUE PODEM CAUSAR FERIMENTOS.

3. INDIQUE SE AS AFIRMAÇÕES SÃO VERDADEIRAS (**V**) OU FALSAS (**F**).

( ) OS OBJETOS CORTANTES DEVEM SER USADOS SEM AJUDA DE ADULTOS.

( ) ÁLCOOL É UM PRODUTO INFLAMÁVEL E PODE PEGAR FOGO COM FACILIDADE.

( ) SE O QUINTAL ESTIVER MOLHADO, O IDEAL É CORRER.

( ) PARA PEGAR OBJETOS EM LOCAIS ALTOS, É PRECISO PEDIR PARA UM ADULTO, POIS SUBIR EM BANCOS É PERIGOSO.

4. VOLTE NA ATIVIDADE ANTERIOR E JUSTIFIQUE AS ALTERNATIVAS FALSAS.

SISTEMATIZANDO

ACIDENTES DOMÉSTICOS COM CRIANÇAS: CONHEÇA OS PERIGOS DENTRO DE CASA

QUEM TEM CRIANÇA DENTRO DE CASA SABE: A ATENÇÃO AOS PEQUENOS DEVE SER CONSTANTE, DADA A GRANDE INCIDÊNCIA DE ACIDENTES QUE ACONTECEM AO MENOR DESLIZE. OS ACIDENTES DOMÉSTICOS PASSAM A SER MAIS FREQUENTES QUANDO O BEBÊ COMEÇA A ENGATINHAR, POR VOLTA DOS OITO MESES DE IDADE. A PARTIR DAÍ, QUANDO SE MANTÉM EM PÉ E COMEÇA A ANDAR, JÁ EXISTE O RISCO DE ESCALAR PEQUENOS OBSTÁCULOS, O QUE TORNA AS ABERTURAS DE JANELAS, POR EXEMPLO, EXTREMAMENTE PERIGOSAS.

A QUEDA É O ACIDENTE QUE ENCABEÇA O RANKING DOS MAIS COMUNS DENTRO DE CASA, ENVOLVENDO CRIANÇAS.

DADOS DO DATASUS, DO MINISTÉRIO DA SAÚDE, REVELAM QUE, SOMENTE EM 2013, 753 CRIANÇAS FORAM INTERNADAS NO PAÍS EM VIRTUDE DE "QUEDA DE OU PARA FORA DE EDIFÍCIOS OU OUTRAS ESTRUTURAS".

A MÉDIA ANUAL DE MORTES NO BRASIL É DE 33 CRIANÇAS, DESDE ENTÃO. DADOS DA ONG CRIANÇA SEGURA APONTAM QUE AS QUEDAS COSTUMAM ACONTECER, MAIS FREQUENTEMENTE, ENTRE CRIANÇAS DE ATÉ NOVE ANOS DE IDADE – DADO CORROBORADO PELO MINISTÉRIO DA SAÚDE, QUE ALERTA QUE ACIDENTES DOMÉSTICOS SÃO A PRINCIPAL CAUSA DE MORTE EM CRIANÇAS DE ATÉ 9 ANOS NO BRASIL.

VOCÊ ACABOU DE LER UM TRECHO DA MATÉRIA PUBLICADA NO SITE VIVABEM - UOL. COM BASE NA LEITURA E NO QUE APRENDEU NA AULA DE HOJE, POR QUE SERÁ QUE A QUEDA LIDERA O *RANKING* DOS ACIDENTES DOMÉSTICOS? REGISTRE SUA OPINIÃO.

APROFUNDANDO

CONSTRUA UM CARTAZ SOBRE QUAIS CUIDADOS NO AMBIENTE ESCOLAR DEVEM SER TOMADOS PARA EVITAR ACIDENTES, DENTRO E FORA DA SALA DE AULA. DEPOIS DE PRONTO, É SÓ EXPOR NOS MURAIS DA ESCOLA!

AULA 2 – ACIDENTES DOMÉSTICOS: SUFOCAMENTO E ENVENENAMENTO

O QUE É?

ALÉM DOS ACIDENTES DOMÉSTICOS JÁ ESTUDADOS NA AULA ANTERIOR, TAMBÉM EXISTEM AQUELES CAUSADOS POR SUFOCAMENTO OU ENVENENAMENTO.

A **INTOXICAÇÃO** OU **ENVENENAMENTO** É A QUINTA MAIOR CAUSA DE INTERNAÇÃO POR MOTIVOS ACIDENTAIS ENTRE CRIANÇAS COM IDADE DE 0 A 14 ANOS.

CRIANÇAS PODEM SER ENVENENADAS POR MUITOS PRODUTOS DOMÉSTICOS COMUNS, COMO PRODUTOS DE LIMPEZA, COSMÉTICOS, BEBIDAS ALCOÓLICAS, PLANTAS, PESTICIDAS, ÁLCOOL, MEDICAMENTOS, ENTRE OUTROS.

MEDICAMENTOS E PRODUTOS DE LIMPEZA DEVEM SER MANTIDOS FORA DO ALCANCE DAS CRIANÇAS, PARA EVITAR RISCO DE **INTOXICAÇÃO**.

MEDICAMENTOS SÓ DEVEM SER TOMADOS COM ORIENTAÇÃO DE UM MÉDICO E DEVEM SER DADOS PELOS ADULTOS RESPONSÁVEIS.

NÃO TOME MEDICAMENTOS SOZINHO!

PREVENIR É SEMPRE MELHOR!

- ★ TODOS OS PRODUTOS DE HIGIENE E LIMPEZA, VENENOS E MEDICAMENTOS DEVEM SER TRANCADOS, EM LUGAR ALTO E FORA DO ALCANCE DAS CRIANÇAS.
- ★ OS PRODUTOS TÓXICOS DEVEM SER MANTIDOS EM SUAS EMBALAGENS ORIGINAIS PARA NÃO CONFUNDIR.
- ★ OS ENXAGUANTES BUCAIS PODEM SER NOCIVOS SE INGERIDOS EM GRANDE QUANTIDADE.

PARA NÃO ESQUECER!

- ★ **ADULTO:** GUARDE OS PRODUTOS DE LIMPEZA E OS MEDICAMENTOS LONGE DO ALCANCE DAS CRIANÇAS.
- ★ **CRIANÇA:** NÃO MEXA, NÃO CHEIRE, NÃO TOQUE NEM INGIRA PRODUTOS DE LIMPEZA E MEDICAMENTOS, POIS ESSES PRODUTOS PODEM OCASIONAR DANOS À SAÚDE.

SÓ OS HUMANOS ENGASGAM?

ATOBÁ-MARROM

O ATOBÁ-MARROM É UMA AVE MARINHA QUE PODE SER ENCONTRADA NO LITORAL BRASILEIRO.

PARA A CONSTRUÇÃO DOS NINHOS PARA OS FILHOTES, EM VEZ DE USAR APENAS GRAVETOS, FOLHAS E MATERIAIS NATURAIS, USAM PEDAÇOS DE ISOPOR, LINHAS DE NÁILON, OBJETOS DE METAL, ENFIM, QUALQUER MATERIAL (LIXO) DEIXADO POR HUMANOS. O CONTATO DOS FILHOTES COM A POLUIÇÃO DO AMBIENTE DESDE O INÍCIO DE SUAS VIDAS PODE CONSTITUIR UMA AMEAÇA A DETERMINADAS ESPÉCIES DE AVES MARINHAS.

UM DOS RISCOS É O EMARANHADO EM CORDAS OU LINHAS DE PESCAS, QUE PODE CAUSAR **SUFOCAMENTO** E MORTE DOS ANIMAIS.

OUTRO É QUANDO O FILHOTE ENGOLE PEDACINHOS DE PLÁSTICOS, ESPONJAS E OUTROS ITENS QUE PODEM CAUSAR SUFOCAMENTO, **ENGASGO** OU FERIDAS INTERNAS NO APARELHO DIGESTÓRIO, ALÉM DE MORTE.

PRATICANDO

1. O QUE HÁ DE ERRADO NA IMAGEM? REGISTRE.

2. VOCÊ JÁ ENGASGOU OU PRESENCIOU ALGUÉM ENGASGANDO? QUAL FOI A SENSAÇÃO? CONVERSE COM OS AMIGOS E ESCREVA.

3. LOCALIZE, NO CAÇA-PALAVRAS, ALGUNS TERMOS QUE APRENDEMOS NA AULA DE HOJE.

ENVENENAMENTO

PREVENÇÃO

SUFOCAMENTO

K	Q	Y	W	Q	E	F	E	L	Y
Y	U	Q	C	Q	N	V	L	O	C
V	S	F	P	O	V	Q	B	U	G
M	H	Q	J	O	E	Y	O	P	K
S	H	G	I	T	N	M	D	R	S
R	B	R	A	N	E	Y	C	E	Y
N	B	U	T	E	N	L	I	V	E
N	N	F	L	M	A	B	R	E	R
U	G	Q	W	A	M	Z	P	N	N
O	K	W	N	C	E	X	V	Ç	D
C	O	W	R	O	N	K	Y	Ã	U
M	J	T	J	F	T	G	T	O	F
G	N	P	W	U	O	S	K	K	O
J	J	G	P	S	K	U	P	A	F
S	N	I	F	J	M	Y	K	R	O

4. COM BASE NO QUE ACABAMOS DE APRENDER, O QUE PODEMOS FAZER PARA EVITAR ESSES TIPOS DE ACIDENTE COM HUMANOS E ANIMAIS?

SISTEMATIZANDO

ESCREVA UMA LEGENDA PARA CADA IMAGEM, ALERTANDO AS CRIANÇAS SOBRE O PERIGO OBSERVADO NAS IMAGENS.

APROFUNDANDO

1. NA IMAGEM, OBSERVAMOS UMA LAVANDERIA COM ALGUNS PRODUTOS DE LIMPEZA.

SERÁ QUE OS PRODUTOS ESTÃO ARMAZENADOS DE FORMA A PREVENIR ACIDENTES DOMÉSTICOS?

LISTE TODAS AS OBSERVAÇÕES QUE VOCÊ FEZ.

2. INFELIZMENTE, ALGUNS CACHORROS OU GATOS SÃO ENVENENADOS POR PESSOAS. FAÇA UMA PESQUISA SOBRE ESSE ASSUNTO E DEPOIS, CONTE AOS AMIGOS O QUE DESCOBRIU.

AULA 3 – PERIGO: RAIOS E ELETRICIDADE

O QUE É?

CUIDADOS COM A ENERGIA ELÉTRICA

A ENERGIA ELÉTRICA TRAZ BENEFÍCIOS E DEPENDEMOS DELA PARA FAZER MUITAS TAREFAS EM CASA E POR TODA A CIDADE. VEJA ALGUNS EXEMPLOS.

A ENERGIA ELÉTRICA TAMBÉM É MUITO PERIGOSA E SEU USO REQUER CUIDADOS.

O CONTATO COM FIOS **ENERGIZADOS**[1] PROVOCA UMA DESCARGA ELÉTRICA QUE PODE MATAR UMA PESSOA.

SOBRECARGA NA REDE ELÉTRICA CAUSA MAIS DE 50% DOS INCÊNDIOS DOMÉSTICOS

MAIS DE 50% DOS INCÊNDIOS OCORRIDOS EM CASAS OU APARTAMENTOS, NO ANO DE 2020, RESULTARAM DE SOBRECARGA NO SISTEMA ELÉTRICO.

UMA DAS AÇÕES PARA REDUZIR O NÚMERO DE INCÊNDIOS É EFETUAR UMA REVISÃO COMPLETA DAS INSTALAÇÕES ELÉTRICAS, PORQUE A MAIORIA DOS INCÊNDIOS É GERADO POR SOBRECARGA E CURTO-CIRCUITO. A SOBRECARGA NADA MAIS É DO QUE COLOCAR MAIS CARGA NO CIRCUITO, OU SEJA, MAIS EQUIPAMENTOS EM UMA TOMADA DO QUE ELA SUPORTA.

---

[1]**ENERGIZADOS** = MATERIAIS QUE CARREGAM CARGA ELÉTRICA.

DICAS PARA PREVENIR ACIDENTES COM A ELETRICIDADE

- ★ NUNCA TOQUE OU ENCOSTE QUALQUER PARTE DO CORPO NAS TOMADAS OU FIOS ELÉTRICOS.
- ★ NÃO COLOQUE OBJETOS PONTIAGUDOS NOS BURACOS DAS TOMADAS: VOCÊ PODE LEVAR UM CHOQUE!
- ★ NÃO MEXA EM FIOS SOLTOS OU EQUIPAMENTOS ELÉTRICOS.
- ★ AO EMPINAR PIPA, NÃO O FAÇA PRÓXIMO AOS FIOS DA RUA E NUNCA COLOQUE CEROL NA LINHA.

O RAIO TAMBÉM TEM ELETRICIDADE?

NOITES DE TEMPESTADE CAUSAM MEDO. POR OUTRO LADO, PROMOVEM UM VERDADEIRO SHOW NO CÉU! MAS É PRECISO CUIDADO, POIS OS RAIOS PODEM SER MUITO PERIGOSOS.

SABE AQUELE CHOQUE QUE O CHUVEIRO ELÉTRICO, ÀS VEZES, NOS DÁ? O DO RAIO É PARECIDO, MAS EM UMA ESCALA MUITO, MUITO MAIOR.

O **RAIO** É UMA DESCARGA ELÉTRICA DE GRANDE INTENSIDADE PRODUZIDA PELAS NUVENS.

A LUZ EMITIDA PELO RAIO É O **RELÂMPAGO**, QUE FAZ COM QUE AS NUVENS "PISQUEM" DURANTE UMA TEMPESTADE.

A ELETRIZAÇÃO DO RAIO PODE SER TÃO INTENSA QUE É CAPAZ DE PRODUZIR UMA DESCARGA ELÉTRICA, QUE CRESCE E SE PROPAGA DENTRO DA NUVEM, PODENDO MUITAS VEZES, ATINGIR O CHÃO!

POR ESSE MOTIVO, QUANDO HÁ TEMPESTADES COM RAIOS, DEVEMOS NOS PROTEGER EM LOCAL SEGURO.

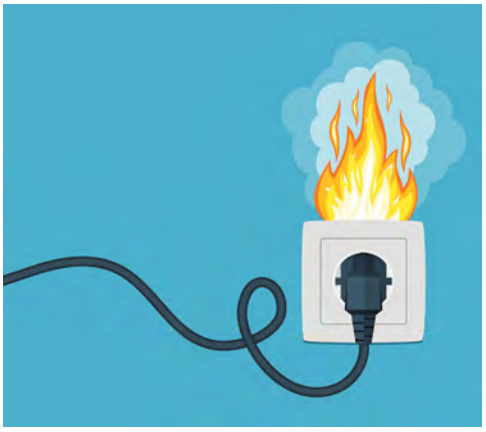
OUTROS CUIDADOS PARA NOS DEIXAR BEM ESPERTOS!

- ★ NÃO LIGUE OU DESLIGUE EQUIPAMENTOS ELÉTRICOS NA SUA CASA OU FORA DELA: CHAME SEMPRE UM ADULTO OU UM PROFISSIONAL PARA FAZÊ-LO.
- ★ NÃO SEJA CURIOSO, A ELETRICIDADE É MUITO PERIGOSA!

PRATICANDO

1. VOCÊ JÁ VIU COMO SE USA UM PROTETOR DE TOMADA? NA SUA CASA, AS TOMADAS TÊM PROTETORES? ESCREVA O QUE SABE.

2. OBSERVE A IMAGEM E CONVERSE COM OS AMIGOS: POR QUE SERÁ QUE ESTÁ SAINDO FOGO DA TOMADA? COMO ESSA SITUAÇÃO PODERIA TER SIDO EVITADA? REGISTRE AS CONCLUSÕES A QUE CHEGARAM.



3. O QUE HÁ DE ERRADO NA IMAGEM?

SISTEMATIZANDO

LEIA O TEXTO ABAIXO JUNTO COM O PROFESSOR.

JÁ ERA QUASE HORA DE DORMIR E LEO ESTAVA DEITADO LENDO UM TRECHO DO SEU LIVRO DE CONTOS, QUANDO, DE REPENTE, A LUZ APAGOU. RAPIDAMENTE, ELE PEGOU UMA LANTERNA SÓ PARA FINALIZAR O CAPÍTULO, POIS A HISTÓRIA ESTAVA EMOCIONANTE...

COM BASE EM TUDO QUE APRENDEU NA AULA DE HOJE, RESPONDA:

QUAIS OS BENEFÍCIOS DA ELETRICIDADE NO NOSSO DIA A DIA? E, NESTA SITUAÇÃO, HÁ ALGUM PERIGO? REGISTRE AS IDEIAS DA SUA TURMA!

APROFUNDANDO

VÍDEO - SEGURANÇA: CUIDADOS AO BRINCAR PERTO DA REDE ELÉTRICA

ASSISTA AO VÍDEO E ANOTE, EM SEU CADERNO, OS CUIDADOS QUE DEVEMOS TER COM A REDE ELÉTRICA. EM SALA, COMENTE COM SEUS COLEGAS E PROFESSOR(A).

PARA ASSISTIR AO VÍDEO, APONTE A CÂMERA DO SEU DISPOSITIVO MÓVEL PARA O *QR CODE* OU ACESSE: AGÊNCIA NACIONAL DE ENERGIA ELÉTRICA (ANEEL) – SEGURANÇA: CUIDADOS AO BRINCAR PERTO DA REDE ELÉTRICA. DISPONÍVEL EM: <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=IC5UVLXEMAE>

AULA 4 – SÍMBOLOS E ACIDENTES

O QUE É?

A COLA LÍQUIDA É BASTANTE UTILIZADA NAS ATIVIDADES DE COLAGEM NA ESCOLA OU EM CASA. EM SEU PRÓPRIO RÓTULO CONSTA UMA INFORMAÇÃO MUITO IMPORTANTE. VOCÊ JÁ REPAROU?

VAMOS DESCOBRIR QUAL É O SÍMBOLO E O QUE SIGNIFICA?

ATENÇÃO! NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS DE ATÉ 3 (TRÊS) ANOS, POR CONTER PARTE PEQUENA QUE PODE SER ENGOLIDA OU ASPIRADA.

NAS EMBALAGENS, TAMBÉM PODEMOS ENCONTRAR INFORMAÇÕES QUE SERVEM DE ALERTA. VAMOS CONHECER ALGUMAS?

TODO MEDICAMENTO DEVE SER MANTIDO FORA DO ALCANCE DAS CRIANÇAS.

CUIDADO! PERIGO! ANTES DE USAR, LEIA AS INSTRUÇÕES DO RÓTULO.

E ESSE SÍMBOLO, EM QUAL LOCAL JÁ ENCONTROU?

PROVAVELMENTE, JÁ DEVE TER VISTO EM SUPERMERCADOS, SHOPPINGS, PRÉDIOS, OU ATÉ MESMO NA ESCOLA. QUANDO ENCONTRAR UMA PLACA COM ESSE SÍMBOLO, FIQUE ATENTO PARA NÃO ESCORREGAR, POIS SIGNIFICA **ATENÇÃO**, **PISO ESCORREGADIO**.

PRATICANDO

1. VOCÊ SABE O QUE SIGNIFICAM ESSAS PLACAS, COM ESSES SÍMBOLOS? VAMOS DESCOBRIR?

REGISTRE AS CONCLUSÕES DA TURMA:

2. ESSE MESMO SÍMBOLO PODE SER ENCONTRADO EM OUTROS RÓTULOS. FAÇA UMA PESQUISA DE QUAIS OBJETOS APRESENTAM O SÍMBOLO E REGISTRE EM FORMA DE LISTA.

3. PARA ESSA ATIVIDADE, VAMOS PRECISAR DE UMA SACOLA PLÁSTICA - AQUELAS UTILIZADAS PARA CARREGAR AS COMPRAS NO SUPERMERCADO. ESSE TIPO DE SACOLA PLÁSTICA TAMBÉM TEM UMA INFORMAÇÃO QUE SERVE DE ALERTA. SEU PROFESSOR VAI LOCALIZAR E COMPARTILHAR ESSA INFORMAÇÃO COM VOCÊ. REGISTRE O QUE DESCOBRIRAM.

4. VAMOS DESCOBRIR NOVOS SÍMBOLOS? VÁ ATÉ A COZINHA E CONVERSE COM A COZINHEIRA SOBRE AS CAIXAS EM QUE AS MERENDAS SÃO TRANSPORTADAS. VERIFIQUE QUAIS SÍMBOLOS CONSTAM NESSAS EMBALAGENS E O QUE SIGNIFICAM.

5. NA SUA OPINIÃO, OS SÍMBOLOS PRESENTES NAS CAIXAS DE PAPELÃO SÃO IMPORTANTES? POR QUÊ?

SISTEMATIZANDO

NA AULA DE HOJE, APRENDEMOS MUITO SOBRE OS SÍMBOLOS QUE ENCONTRAMOS EM PLACAS, OBJETOS E EMBALAGENS QUE INDICAM A POSSIBILIDADE DE ACIDENTES.

SERÁ QUE VOCÊ CONHECE ALGUM SÍMBOLO DIFERENTE DOS QUE APRENDEMOS? CONVERSE COM OS AMIGOS E DESCUBRAM JUNTOS!

EM DUPLAS OU GRUPOS COM 4 ESTUDANTES, CONSTRUAM UM CARTAZ COM SÍMBOLOS E LEGENDAS COMO ALERTA, PARA PREVENIR ACIDENTES EM SUA ESCOLA.

APROFUNDANDO

DÊ UMA VOLTA EM TORNO DE SUA CASA OU PELO SEU BAIRRO E VERIFIQUE OS SÍMBOLOS ENCONTRADOS. FAÇA O DESENHO DO SÍMBOLO E ESCREVA UMA LEGENDA.

AULA 5 – SERES HUMANOS: CRESCIMENTO E ENVELHECIMENTO

O QUE É?

PARA QUE VOCÊ, ESTUDANTE, COMPREENDA O PROCESSO DE CRESCIMENTO E ENVELHECIMENTO DOS **SERES HUMANOS**, É PRECISO ENTENDER QUE NÓS, HUMANOS, APRESENTAMOS FASES QUE VÃO DO NASCIMENTO À MORTE DURANTE A NOSSA VIDA, COMO TODOS OS SERES VIVOS.

TODO SER VIVO PRECISA SE ALIMENTAR, RESPIRAR E INTERAGIR COM O AMBIENTE PARA SOBREVIVER, UMA VEZ QUE OS SERES VIVOS NASCEM, CRESCEM, PODEM SE REPRODUZIR E MORREM.

DIANTE DO QUE VOCÊ ACABOU DE APRENDER, SERÁ QUE SÓ OS SERES HUMANOS PASSAM POR ESSAS ETAPAS DE VIDA?

SERÁ QUE **TUDO** O QUE ESTOU VENDO NASCE, CRESCE, PODE SE REPRODUZIR E MORRE?

PARA RESPONDER A ESSA PERGUNTA, É SÓ OLHAR AO SEU REDOR.

TODOS OS SERES VIVOS PASSAM POR PELO MENOS DUAS ETAPAS NA VIDA:

- ★ **NASCIMENTO**, QUANDO A VIDA COMEÇA.
- ★ **MORTE**, QUANDO O CICLO DA VIDA SE ENCERRA.

O PERÍODO ENTRE O NASCIMENTO E A MORTE VARIA BASTANTE DE ACORDO COM A ESPÉCIE E COM DIVERSOS OUTROS FATORES QUE OCORREM AO LONGO DA VIDA.

A VIDA HUMANA ESTÁ DIVIDIDA EM FASES.

A FORMA DE DIVISÃO VARIA BASTANTE, MAS GERALMENTE ELA É COMPOSTA POR:

- ★ **INFÂNCIA** – FASE QUE TEM INÍCIO DESDE O NASCIMENTO ATÉ OS ONZE ANOS DE IDADE.
- ★ **JUVENTUDE** – FASE QUE COMEÇA POR VOLTA DOS DOZE ANOS ATÉ VINTE ANOS DE IDADE.
- ★ **FASE ADULTA** – CONSIDERAMOS QUE A FASE ADULTA SE INICIA AOS 21 ANOS DE IDADE.
- ★ **VELHICE** – TAMBÉM CHAMADA DE TERCEIRA IDADE OU MELHOR IDADE. ESSA É A FASE EM QUE A PESSOA APRESENTA MAIS EXPERIÊNCIA DE VIDA, PODENDO NOS ENSINAR MUITAS COISAS INTERESSANTES.

PRATICANDO

1. CHEGOU A HORA DE USAR A CRIATIVIDADE! IMAGINE-SE COM A IDADE QUE APARECE NA LEGENDA E DESENHE COMO VOCÊ SERIA.

30 ANOS	70 ANOS

2. QUE TAL ESTIMAR A IDADE QUE CADA IMAGEM REPRESENTA NO PROCESSO DE ENVELHECIMENTO? NA SEQUÊNCIA, CONVERSE COM SEUS AMIGOS PARA SABER SE ALGUM DELES COLOCOU A MESMA IDADE QUE VOCÊ.

SISTEMATIZANDO

BAIANA DE 121 ANOS PODE SER A MULHER MAIS VELHA DO MUNDO

UMA BAIANA DE BOM JESUS DA LAPA PODE SER A MULHER MAIS VELHA DO MUNDO. NASCIDA NO DIA 16 DE JUNHO DE 1900 NO POVOADO DE BELA VISTA, ONDE AINDA RESIDE, MARIA GOMES DOS REIS TEM 121 ANOS.

DE ACORDO COM O LIVRO DOS RECORDES, ATUALMENTE, O TÍTULO DE MULHER MAIS VELHA DO MUNDO PERTENCE À FREIRA LUCILE RANDON, DE 118 ANOS.

A CENTENÁRIA TEVE OITO FILHOS, TEM SETE NETOS, 13 BISNETOS E SETE TRINETOS. MARIA GOMES DOS REIS AINDA TEM MOMENTOS DE LUCIDEZ.

SEGUNDO OS FAMILIARES, A PREFEITURA DE BOM JESUS DA LAPA REALIZOU O PEDIDO DE INSCRIÇÃO DA IDOSA DE 121 ANOS NO *GUINNESS BOOK* E AGUARDA A ANÁLISE DA PROPOSTA.

1. APÓS A LEITURA DA REPORTAGEM PUBLICADA NO SITE DA AGÊNCIA BRASIL - EBC, TENTE SE LEMBRAR DA PESSOA COM MAIS IDADE QUE VOCÊ CONHECE NA FAMÍLIA E PREENCHA AS INFORMAÇÕES A SEGUIR. DEPOIS DE RESPONDIDO, COMPARTILHE A CURIOSIDADE COM SEUS AMIGOS.

NOME: _____

IDADE: _____

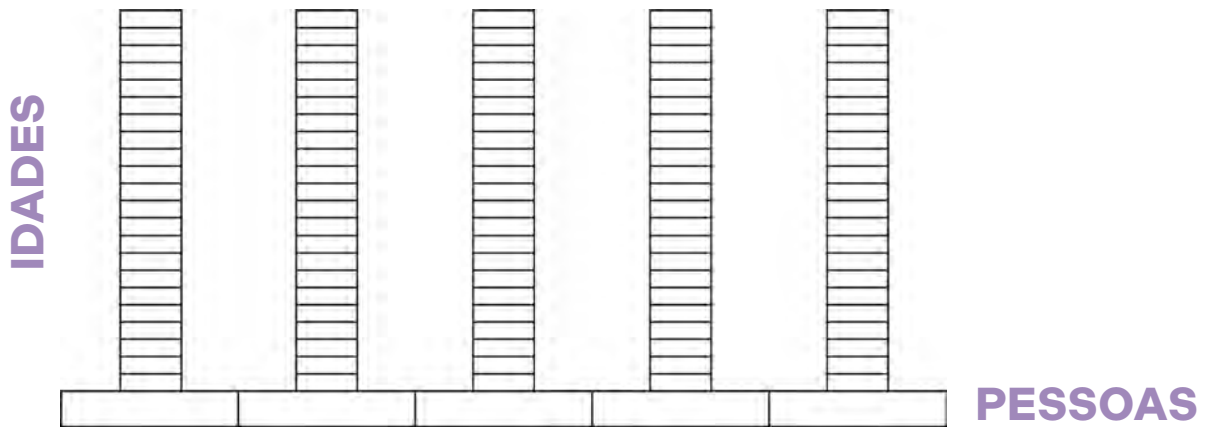
GRAU DE PARENTESCO: ( ) MÃE ( ) PAI ( ) AVÔ ( ) AVÓ ( ) IRMÃO/IRMÃ ( ) TIO/TIA

SEGUNDO O ESTUDANTE ESSA PESSOA É:

( ) CRIANÇA ( ) ADULTA/ADULTO

( ) JOVEM ( ) IDOSO/IDOSA

A) VAMOS CONSTRUIR UM GRÁFICO INDICANDO A IDADE DAS PESSOAS COM MAIS IDADE QUE VOCÊ CONHECE?



B) DIANTE DE TUDO QUE VOCÊ APRENDEU NA AULA DE HOJE, DEFINA COM SUAS PALAVRAS: O QUE É **ENVELHECIMENTO**?

APROFUNDANDO

1. ORDENE AS IMAGENS DE ACORDO COM AS FASES DA VIDA.

2. QUAIS SÃO AS DIFERENTES FASES DA VIDA?

AULA 6 – ANIMAIS E ENVELHECIMENTO

O QUE É?

VOCÊ SABIA QUE...

CÃES E GATOS TÊM MUITO EM COMUM COM OS HUMANOS QUANDO SE TRATA DE ENVELHECIMENTO?

À MEDIDA QUE OS SERES VIVOS ENVELHECEM, OS HUMANOS TAMBÉM ENVELHECEM: PODEM DIMINUIR O RITMO, APRESENTAR RUGAS E ALGUNS CABELOS BRANCOS.

CÃES E GATOS COMPARTILHAM OS MESMOS SINAIS: OS OSSOS SE TORNAM MAIS FRÁGEIS E A CAPACIDADE REPRODUTIVA FICA REDUZIDA.

VERDADE OU MITO?

EXPECTATIVA DE VIDA CANINA: VOCÊ PODE TER SIDO INFORMADO DE QUE, SE QUISER DESCOBRIR QUANTOS ANOS TEM UM CÃO, TUDO O QUE PRECISA FAZER É MULTIPLICAR O NÚMERO DE ANOS DE VIDA DELE POR SETE. DIZEM QUE CADA ANO HUMANO CORRESPONDE A SETE ANOS DO CACHORRO. **EMBORA AMPLAMENTE ACEITO, ISSO NÃO É REALMENTE EXATO.**

EXPECTATIVA DE VIDA FELINA: VOCÊ JÁ OUVIU FALAR QUE CADA ANO HUMANO EQUIVALE A QUATRO ANOS DE UM GATO?

POPULARMENTE FALANDO, BASTA MULTIPLICAR OS ANOS DE VIDA DE SEU GATO POR QUATRO! SEMPRE COMECE APÓS O SEGUNDO ANO DE VIDA DO FELINO.

EMBORA AMPLAMENTE ACEITO, ISSO NÃO É REALMENTE EXATO!

SE SEUS CÃES E GATOS SÃO ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO DE IDADE AVANÇADA, LEMBRE-SE DE QUE A IDADE DELES É APENAS UM NÚMERO! ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO BEM CUIDADOS E SAUDÁVEIS PODEM TER MUITOS ANOS DE VIDA.

E, ASSIM COMO OS HUMANOS, ENVELHECER NÃO SIGNIFICA QUE A VIDA NÃO SEJA EMPOLGANTE E DIVERTIDA.

VOCÊ JÁ TINHA PARADO PARA PENSAR SOBRE AS MUDANÇAS QUE ACONTECEM NOS ANIMAIS QUANDO CRESCEM E ENVELHECEM? CONFESSO QUE EU NUNCA TINHA IMAGINADO E ACHEI MUITO INTERESSANTE.

MAS E OS OUTROS ANIMAIS, SERÁ QUE CRESCEM E ENVELHECEM TAMBÉM?

NA IMAGEM AO LADO TEMOS UMA GALINHA. COMO SERÁ QUE ACONTECE O PROCESSO DE CRESCIMENTO E ENVELHECIMENTO DA GALINHA? QUAIS AS DIFERENÇAS ENTRE SEU NASCIMENTO E A FASE ADULTA? VAMOS DESCOBRIR?

FASES DE VIDA DA GALINHA

AS FASES DE VIDA DA GALINHA SÃO COMPOSTAS POR ALGUMAS ETAPAS.

- ★ **OVO:** O CORPO DO FILHOTE SE FORMA E É NUTRIDO PELA GEMA AMARELA, UMA IMPORTANTE FONTE DE VITAMINAS E MINERAIS. A MÃE GALINHA SENTA-SE DELICADAMENTE SOBRE OS OVOS EM UM NINHO MACIO E OS MANTÉM AQUECIDOS PARA QUE CHOQUEM.
- ★ **FILHOTE:** APROXIMADAMENTE 21 DIAS DEPOIS, O PINTINHO ESTÁ PRONTO PARA COMEÇAR A VIDA FORA DA CASCA, BICANDO-A E ABRINDO CAMINHO PARA FORA DO OVO.
- ★ **PINTINHO:** NEM TODOS OS PINTINHOS SÃO AMARELOS. ALGUNS SÃO CINZA, MARROM E ATÉ PRETOS. ELES COMEM SEMENTES E PEQUENOS INSETOS.
- ★ **GALINHA:** AS GALINHAS CRESCEM TOTALMENTE POR VOLTA DOS 6 MESES E VIVEM EM MÉDIA ENTRE 5 E 7 ANOS, MAS SABE-SE QUE PODEM CHEGAR ATÉ OS 20 ANOS.

VOCÊ SABIA QUE DEMORA CERCA DE 24 HORAS PARA UMA GALINHA BOTAR UM OVO?

PRATICANDO

1. QUE TAL FAZER UMA FICHA TÉCNICA DO SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO? SE NÃO TIVER UM, PODE SER DE ALGUM ANIMAL DE QUE VOCÊ GOSTE.

NOME	
CARACTERÍSTICAS	
TAMANHO (cm)	
PESO (Kg)	
IDADE (ANO)	

2. EM UMA RODA DE CONVERSA, APRESENTE AOS AMIGOS A SUA FICHA TÉCNICA. JUNTOS VOCÊS DEVEM DESCOBRIR QUAL ANIMAL DE ESTIMAÇÃO TEM MAIS IDADE. REGISTRE A INFORMAÇÃO NO QUADRO E FAÇA O DESENHO DO ANIMAL.

3. QUE TAL APROFUNDAR O CONHECIMENTO E ASSISTIR A ESSE VÍDEO BEM INTERESSANTE QUE FALA DO CICLO DE VIDA DA GALINHA? TENHO CERTEZA DE QUE VAI ADORAR!

PARA ASSISTIR AO VÍDEO, APONTE A CÂMERA DO SEU DISPOSITIVO MÓVEL PARA O *QR CODE* OU ACESSE:
TIK TOK TOYS: O CICLO DE VIDA DA GALINHA. DISPONÍVEL EM:
<HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=DTNOY1IYV_8>

COM BASE NA IMAGEM E NO VÍDEO A QUE ACABOU DE ASSISTIR, CONTE AO PROFESSOR SOBRE O PROCESSO DE CRESCIMENTO DA GALINHA E, DEPOIS, REGISTRE-O NAS LINHAS ABAIXO.

SISTEMATIZANDO

CHEGOU A HORA DE COLOCAR EM PRÁTICA TUDO O QUE APRENDEU!

SIGA AS INSTRUÇÕES:

- ★ RECORTE E MONTE OS QUEBRA-CABEÇAS DOS ANIMAIS (ANEXO 1).
- ★ DESCUBRA QUAIS ANIMAIS FORAM FORMADOS E COLE-OS EM SEU CADERNO.
- ★ ESCOLHA UMA DUPLA DE ANIMAIS (FILHOTE E ADULTO).
- ★ ESCREVA AS DIFERENÇAS DOS DESENHOS EM RAZÃO DO CRESCIMENTO E DO ENVELHECIMENTO, DA MELHOR FORMA QUE CONSEGUIR.
- ★ APRESENTE AOS AMIGOS.

FILHOTE:

VIDA ADULTA:

APROFUNDANDO

SERÁ QUE CONSEGUE LOCALIZAR QUATRO PALAVRAS IMPORTANTES PARA A AULA DE HOJE? SÃO ELAS:

ANIMAIS

CRESCIMENTO

DIFERENÇAS

ENVELHECIMENTO

E	L	T	T	E	Y	E	H	K	V
F	O	E	N	F	O	N	D	H	Y
E	Z	L	X	O	H	V	L	D	F
P	J	H	M	E	L	E	F	C	Q
A	D	Q	M	I	I	L	B	R	U
R	I	A	I	O	M	H	O	E	G
V	F	M	A	E	L	E	C	S	F
N	E	N	N	J	W	C	U	C	E
L	R	C	I	O	E	I	F	I	J
Q	E	Q	M	L	L	M	Y	M	O
R	N	B	A	Y	P	E	D	E	R
Y	Ç	M	I	I	G	N	V	N	K
P	A	V	S	E	A	T	M	T	Z
X	S	S	O	G	W	O	T	O	E
J	L	K	K	R	N	N	F	I	Q

AULA 7 – AS PLANTAS CRESCEM PARA SEMPRE?

O QUE É?

COMO AS PLANTAS CRESCEM?

COMO NA MAIORIA DOS SERES VIVOS, UMA NOVA VIDA SURGE DA FECUNDAÇÃO E DO DESENVOLVIMENTO DE UM EMBRIÃO. ASSIM, CRESCEM ATÉ SE TORNAREM ADULTAS, COMO AS GRANDES ÁRVORES QUE ENCONTRAMOS PELO CAMINHO.

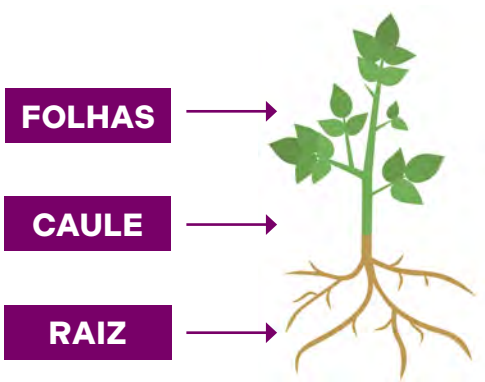
PORÉM, NAS PLANTAS, OS EMBRIÕES FICAM NO INTERIOR DAS SEMENTES.

PARA QUE A NOVA PLANTA POSSA NASCER E CRESCER, ELA PRECISA ESTAR DENTRO DA TERRA E RECEBER **ÁGUA**, **LUZ** E **GÁS CARBÔNICO**, PARA QUE POSSA PRODUZIR A GLICOSE, QUE É SEU ALIMENTO.

DEPOIS DE ALGUM TEMPO CONSUMINDO SUAS RESERVAS, A **SEMENTE** SE DESENVOLVE. A PRIMEIRA PARTE QUE NASCE SÃO AS **RAÍZES**.

AS RAÍZES AUXILIAM A PLANTA A SE FIXAR E A ABSORVER A ÁGUA QUE ESTÁ NO AMBIENTE. DEPOIS, APARECE UM CABO BEM FININHO E VERDINHO; SERIA O CORPO DA PLANTA, QUE CHAMAMOS DE **CAULE**.

E ASSIM, SURGEM AS FOLHAS PEQUENAS QUE, AO ABSORVER A ÁGUA PELAS RAÍZES, O GÁS CARBÔNICO E A LUZ DO SOL, PRODUZEM O ALIMENTO QUE VAI NUTRIR TODA A PLANTA, DO ALTO ATÉ AS RAÍZES MAIS PROFUNDAS. OU SEJA, AS PLANTAS PRODUZEM O SEU PRÓPRIO ALIMENTO.



DEPOIS DE UM TEMPO, A PLANTINHA, QUE ERA SÓ UMA SEMENTE, CRESCE E SE DESENVOLVE COM O APARECIMENTO DE FLORES, DE FRUTOS E DE SEMENTES. PODE AGORA GERAR NOVAS PLANTINHAS POR MEIO DE SUAS SEMENTES.

ASSIM, AS FOLHAS, O CAULE E A RAIZ VÃO CRESCENDO, E QUANTO MAIS CRESCEM, MAIS NECESSITAM DE ALIMENTO. PARA PRODUZIR SEU PRÓPRIO ALIMENTO, AS RAÍZES CRESCEM CADA VEZ MAIS FUNDO, DENTRO DA TERRA, ABSORVENDO A ÁGUA.

VOCÊ JÁ VIU UMA PLANTA CRESCER? PARA ONDE ELA CRESCE?

A PLANTA CRESCE PARA TODOS OS LADOS. SUA RAIZ CRESCE PARA BAIXO, SEU CAULE GERALMENTE CRESCE PARA CIMA E SUA COPA CRESCE PARA OS LADOS.

PRATICANDO

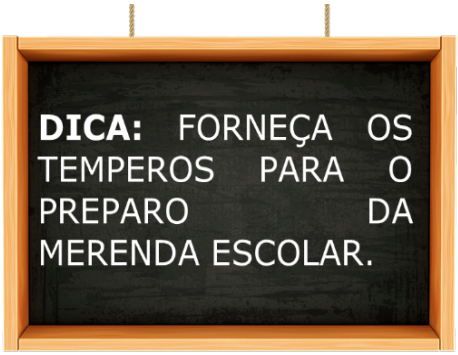
1. COM A AJUDA DO SEU PROFESSOR, VOCÊ IRÁ GERMINAR FEIJÕES. EM SEGUIDA, IRÁ ESCREVER E DESENHAR AS MUDANÇAS QUE OCORRERAM DEVIDO AO CRESCIMENTO E AO DESENVOLVIMENTO DA PLANTA.

2. JÚLIA FEZ A EXPERIÊNCIA QUE A PROFESSORA PASSOU DE LIÇÃO DE CASA: PLANTAR SEMENTES PARA ACOMPANHAR O PROCESSO DE CRESCIMENTO E DE DESENVOLVIMENTO DAS PLANTAS. JÚLIA ESTAVA MUITO FELIZ COM O CRESCIMENTO DA SEMENTE. JÁ HAVIAM CRESCIDO A RAIZ, O CAULE E AS FOLHAS. MAS, NO DIA DA FINALIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA, A PLANTA ESTAVA COMO NA ÚLTIMA IMAGEM. O QUE SERÁ QUE ACONTECEU?

REGISTRE SUAS CONCLUSÕES.

3. ENUMERE AS IMAGENS NA SEQUÊNCIA EM QUE ACONTECEM.

SISTEMATIZANDO



VAMOS COLOCAR EM PRÁTICA O QUE APRENDEMOS?

VOCÊ IRÁ PRECISAR DE UM VASO, DE SEMENTES DE SALSA OU CEBOLINHA, DE TERRA, DE CASCAS DE FRUTAS E DE LEGUMES PARA FAZER ADUBO CASEIRO (OPCIONAL) E DE ÁGUA.

COLOQUE NO VASO UM POUCO DE TERRA, JOGUE AS SEMENTES E MAIS UM POUCO DE TERRA. NÃO EXAGERE NA QUANTIDADE DE TERRA! DEPOIS, REGUE, PORQUE A ÁGUA É IMPORTANTE PARA O DESENVOLVIMENTO DAS SEMENTES, MAS NADA DE ENCHARCAR!

É PRECISO DEIXAR O VASO EM UM LUGAR QUE PEGUE BASTANTE SOL. A LUZ SOLAR É FUNDAMENTAL PARA O CRESCIMENTO DAS PLANTAS!

REGUE DIARIAMENTE! PORÉM, QUANDO FIZER CALOR, REDOBRE OS CUIDADOS, REGANDO DE MANHÃ BEM CEDO E NO FIM DA TARDE!

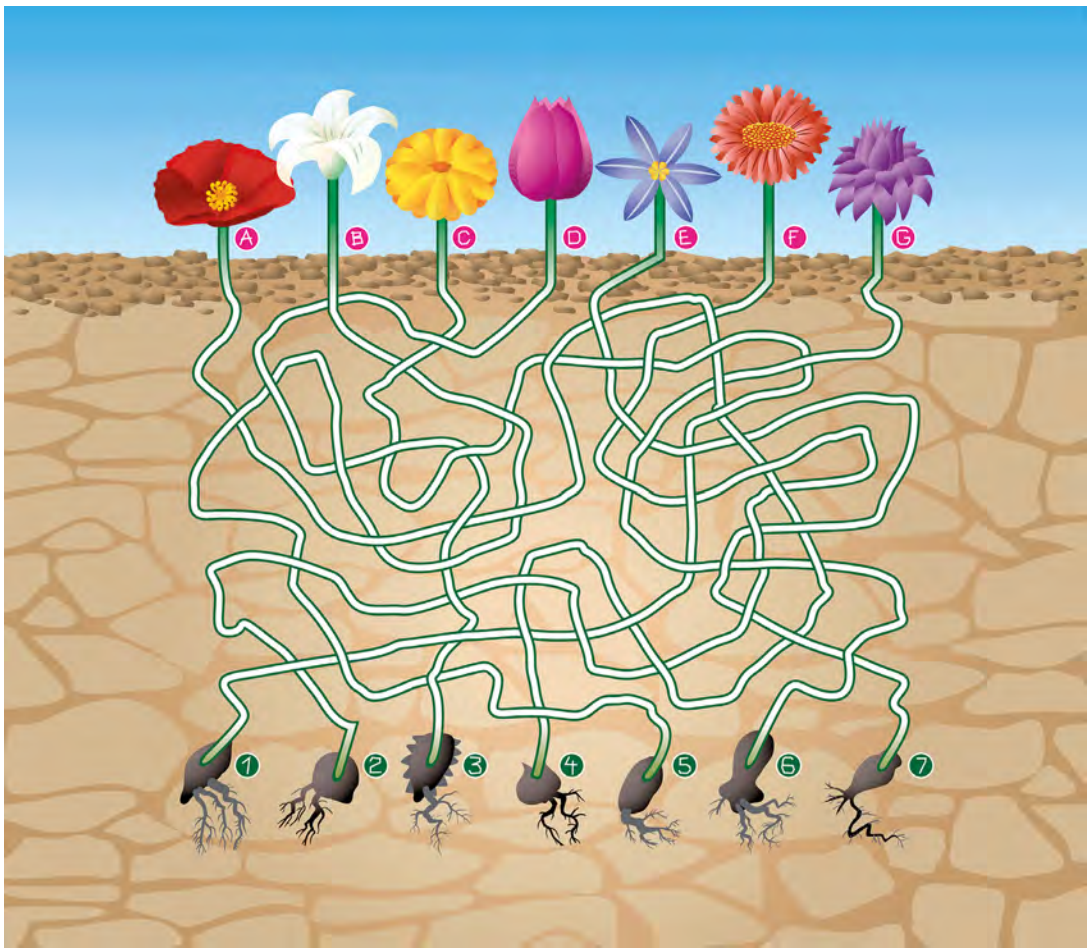
NESTA ATIVIDADE DESENHE DOIS MOMENTOS:

- ★ NO PRIMEIRO MOMENTO, DESENHE TODAS AS ETAPAS, COMO IMAGINA QUE ACONTECERÃO;
- ★ NO SEGUNDO MOMENTO, DESENHE O QUE VEM DEPOIS DO PLANTIO E DA COLHEITA (SEGURE A ANSIEDADE, POIS DEMORA UM POUQUINHO!). POR FIM, COMPARARÁ OS DOIS DESENHOS.

PRIMEIRO MOMENTO	SEGUNDO MOMENTO

APROFUNDANDO

LIGUE CADA FLOR À SUA SEMENTE, E DEPOIS COMPLETE A TABELA:



FLOR	SEMENTE
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

AULA 8 – PLANTAS E ANIMAIS DOMÉSTICOS

O QUE É?

OS ANIMAIS DOMÉSTICOS E SILVESTRES TÊM CARACTERÍSTICAS DIFERENTES, O QUE FAZ COM QUE ELES VIVAM MELHOR EM AMBIENTES ESPECÍFICOS. VOCÊ JÁ IMAGINOU TER UMA GIRAFA DE ANIMAL DE ESTIMAÇÃO? ACHO QUE NÃO DARIA MUITO CERTO! MAS QUAIS SERIAM ESSAS CARACTERÍSTICAS?

ANIMAIS DOMÉSTICOS

SÃO ANIMAIS SILVESTRES QUE FORAM DOMESTICADOS, OU SEJA, FORAM ACOSTUMADOS A CONVIVER COM PESSOAS. POR ISSO, EM ALGUNS CASOS, SÃO DÓCEIS, MANSOS E MUITAS VEZES NOSSOS MELHORES AMIGOS, COMO OS CACHORROS, OS GATOS, OS PASSARINHOS E MUITOS OUTROS.

ANIMAIS SILVESTRES

DE ACORDO COM A LEI ESTADUAL (SP) Nº 11.977, DE 25 DE AGOSTO DE 2005, QUE INSTITUIU O **CÓDIGO DE PROTEÇÃO AOS ANIMAIS DO ESTADO**, CONSIDERAM-SE ANIMAIS SILVESTRES: "*AQUELES ENCONTRADOS LIVRES NA NATUREZA, PERTENCENTES ÀS ESPÉCIES NATIVAS, MIGRATÓRIAS, AQUÁTICAS OU TERRESTRES, QUE TENHAM O CICLO DE VIDA OCORRENDO DENTRO DOS LIMITES DO TERRITÓRIO BRASILEIRO, OU ÁGUAS JURISDICIONAIS BRASILEIRAS OU EM CATIVEIRO SOB A COMPETENTE AUTORIZAÇÃO FEDERAL*".

OS **ANIMAIS SILVESTRES** NÃO ESTÃO ACOSTUMADOS A CONVIVER COM PESSOAS E, PARA SUA SOBREVIVÊNCIA, PRECISAM VIVER EM SEU HÁBITAT NATURAL PARA SE SENTIREM PROTEGIDOS.

POR ESSE MOTIVO NÃO SÃO DÓCEIS, TORNANDO-SE AGRESSIVOS, QUANDO DESRESPEITADOS, COMO A COBRA, A ONÇA, O BICHO-PREGUIÇA, O SAPO, O TUCANO, O JACARÉ E OUTROS.

VOCÊ JÁ VIU UM MACACO-PREGO POR AÍ?

ACREDITO QUE VOCÊ JÁ DEVE TER VISTO! ELE É DE TAMANHO MÉDIO, UM TANTO LEVADO E, QUANDO ADULTO, TEM UM PENTEADO ENGRAÇADO: UM GRANDE TOPETE, QUE PARECE ARTE DE CABELEIREIRO!

ANDA PELO CHÃO, PELOS FIOS ELÉTRICOS, NAS ÁRVORES... CONSEGUE CAMINHAR EM PÉ, COM AS PATAS TRASEIRAS NO CHÃO E AS MÃOS LIVRES. OS MACACOS-PREGO ANDAM EM GRUPOS MUITO GRANDES (DE 20 A 30 ANIMAIS), SEMPRE UNS PRÓXIMOS AOS OUTROS. ELES SABEM UTILIZAR FERRAMENTAS: PEGAM PEDRAS PARA QUEBRAR FRUTOS E SEMENTES PARA SE ALIMENTAREM E GALHOS PARA ALCANÇAR ALGO QUE ESTEJA DISTANTE.

SÃO MUITO ESPERTOS MESMO. TANTO QUE SE TORNAM ATÉ BAGUNCEIROS. BRIGAM ENTRE SI POR COMIDA, FAZEM MUITO BARULHO E PODEM JOGAR RESTOS DE FRUTOS EM QUEM ESTIVER PASSANDO EMBAIXO DAS ÁRVORES ONDE ESTÃO SE ALIMENTANDO. CUIDADO!

AGORA QUE VOCÊ JÁ ESTÁ BEM SABIDO EM RELAÇÃO AOS ANIMAIS, QUERO FAZER UMA PERGUNTA.

COM CERTEZA VOCÊ JÁ ENCONTROU MUITAS PLANTAS PELO SEU CAMINHO ATÉ A ESCOLA OU MESMO DENTRO DE CASA.

SERÁ QUE TODAS AS PLANTAS QUE EXISTEM NA FLORESTA OU NA MATA PODEM SER CULTIVADAS EM CASA? PROVAVELMENTE A SUA RESPOSTA FOI **NÃO**!

TODAS ESSAS PLANTAS PODEM SER CULTIVADAS EM CASA?

SE VOCÊ RESPONDEU QUE **SIM, ACERTOU!!!**

ALGUMAS PLANTAS, ASSIM COMO OS ANIMAIS, TAMBÉM FORAM DOMESTICADAS PARA CONVIVER COM OS HUMANOS, COMO É O CASO DO ARROZ, DO MILHO, DA BATATA ETC.

TAMBÉM HÁ AQUELAS PLANTAS QUE, PARA SOBREVIVER, PRECISAM CONTINUAR NO SEU AMBIENTE NATURAL, POR EXEMPLO ALGUMAS ÁRVORES, COMO OS COQUEIROS E OUTRAS QUE ESTÃO PROTEGIDAS POR LEI, COMO O PALMITO, AS BROMÉLIAS E AS ORQUÍDEAS.

PRATICANDO

1. CONSTRUA, JUNTO COM OS AMIGOS, UMA LISTA DE ANIMAIS DOMÉSTICOS E SILVESTRES.

2. RELEIA O TEXTO: "**VOCÊ JÁ VIU UM MACACO-PREGO POR AÍ**?" E ASSINALE A RESPOSTA CORRETA.

ELE É CONSIDERADO UM ANIMAL:

( ) DOMÉSTICO

( ) SILVESTRE

3. DÊ UMA VOLTA PELA ESCOLA E OBSERVE AS PLANTAS QUE EXISTEM PELO CAMINHO. CASO SAIBA O NOME DA PLANTA, FAÇA UMA LISTA E, SE NÃO SOUBER, CAPRICHE NO DESENHO!

SISTEMATIZANDO

COMPLETE COM **D** PARA ANIMAIS **DOMÉSTICOS** E **S** PARA ANIMAIS **SILVESTRES**.

( ) SOU UM ANIMAL QUE NÃO ESTÁ ACOSTUMADO A CONVIVER COM PESSOAS.
( ) SOU UM ANIMAL QUE FOGE DE PREDADORES.
( ) SOU UM ANIMAL QUE MEUS TUTORES LEVAM PARA PASSEAR.
( ) SOU UM ANIMAL QUE PRECISA CAÇAR O ALMOÇO E O JANTAR.
( ) SOU UM ANIMAL QUE DIVIDE O HÁBITAT COM HUMANOS.
( ) SOU UM ANIMAL QUE AMA CARINHO HUMANO.
( ) SOU UM ANIMAL QUE, PROVAVELMENTE, NÃO CONSEGUE VIVER SOZINHO.

APROFUNDANDO

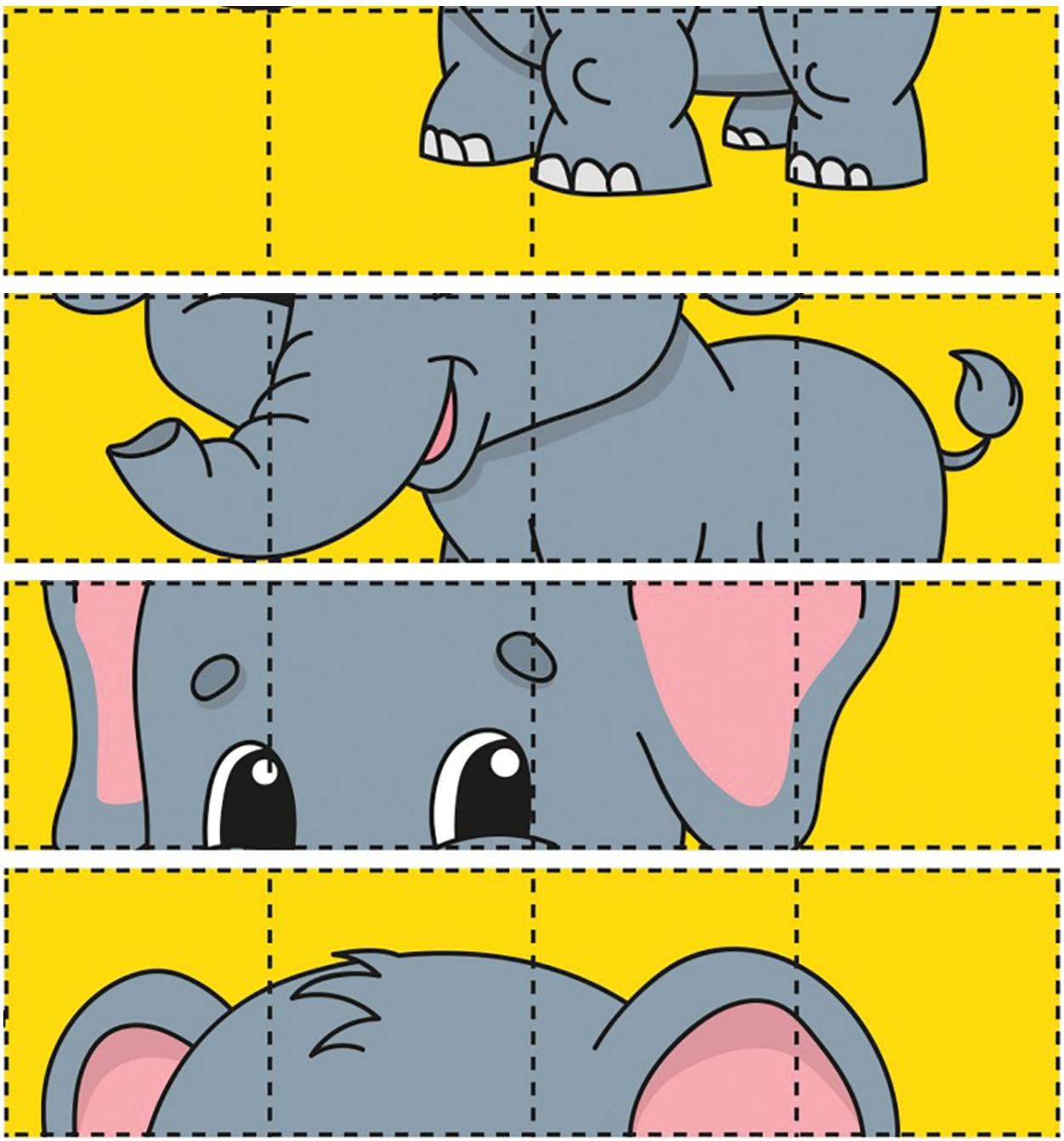
1. QUERO SABER DE VOCÊ! RESPONDA EM SEU CADERNO.

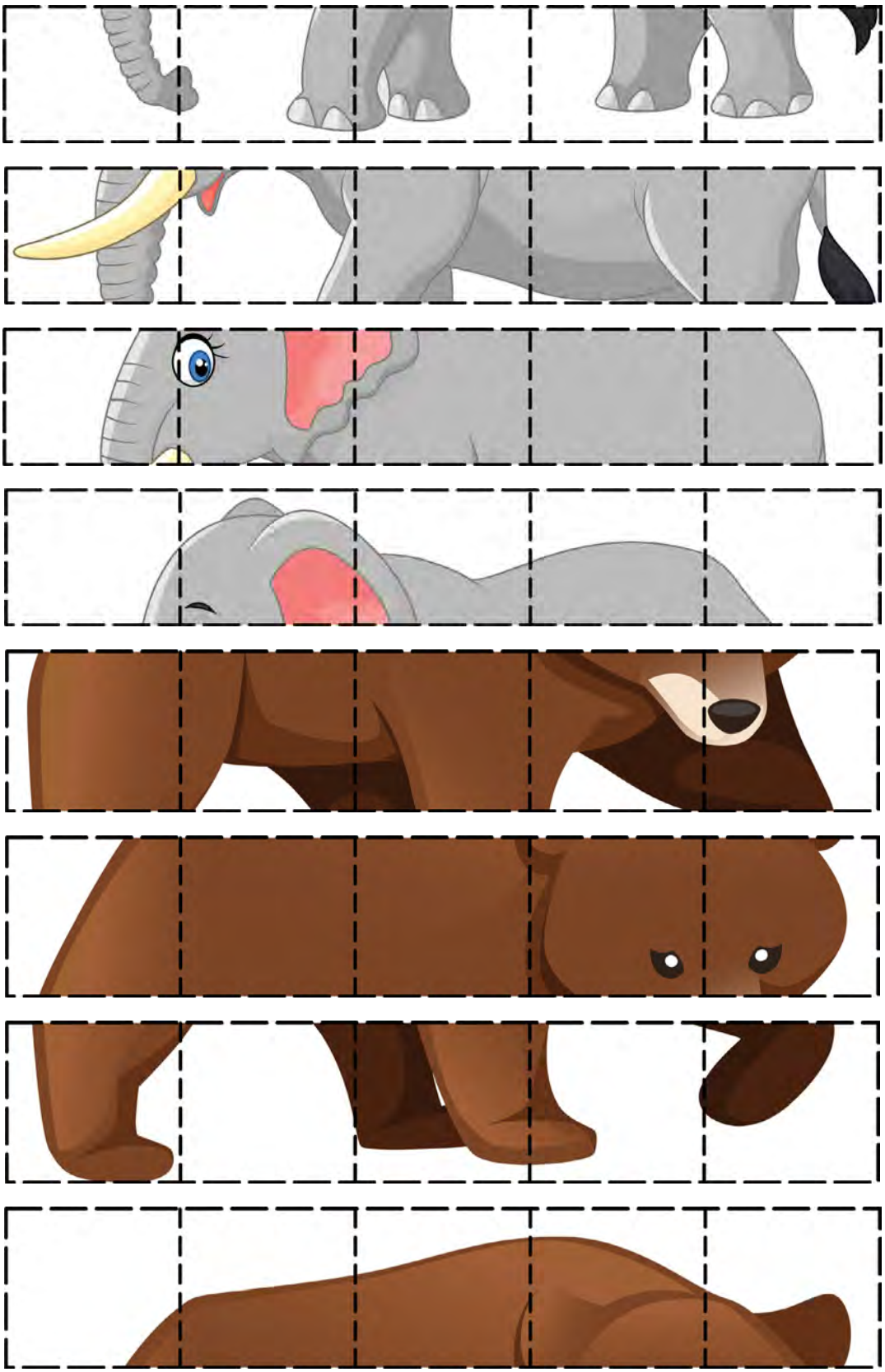
A) HÁ PLANTAS EM SUA CASA? VOCÊ AJUDA A CUIDAR DELAS? COMO?
B) COMO VOCÊ ACHA QUE NÓS PODEREMOS CUIDAR DESSAS PLANTAS?
C) VOCÊ JÁ CUIDOU DE ALGUMA PLANTA, MESMO QUE NÃO TENHA SIDO EM SUA CASA? O QUE VOCÊ FEZ PARA ISSO?

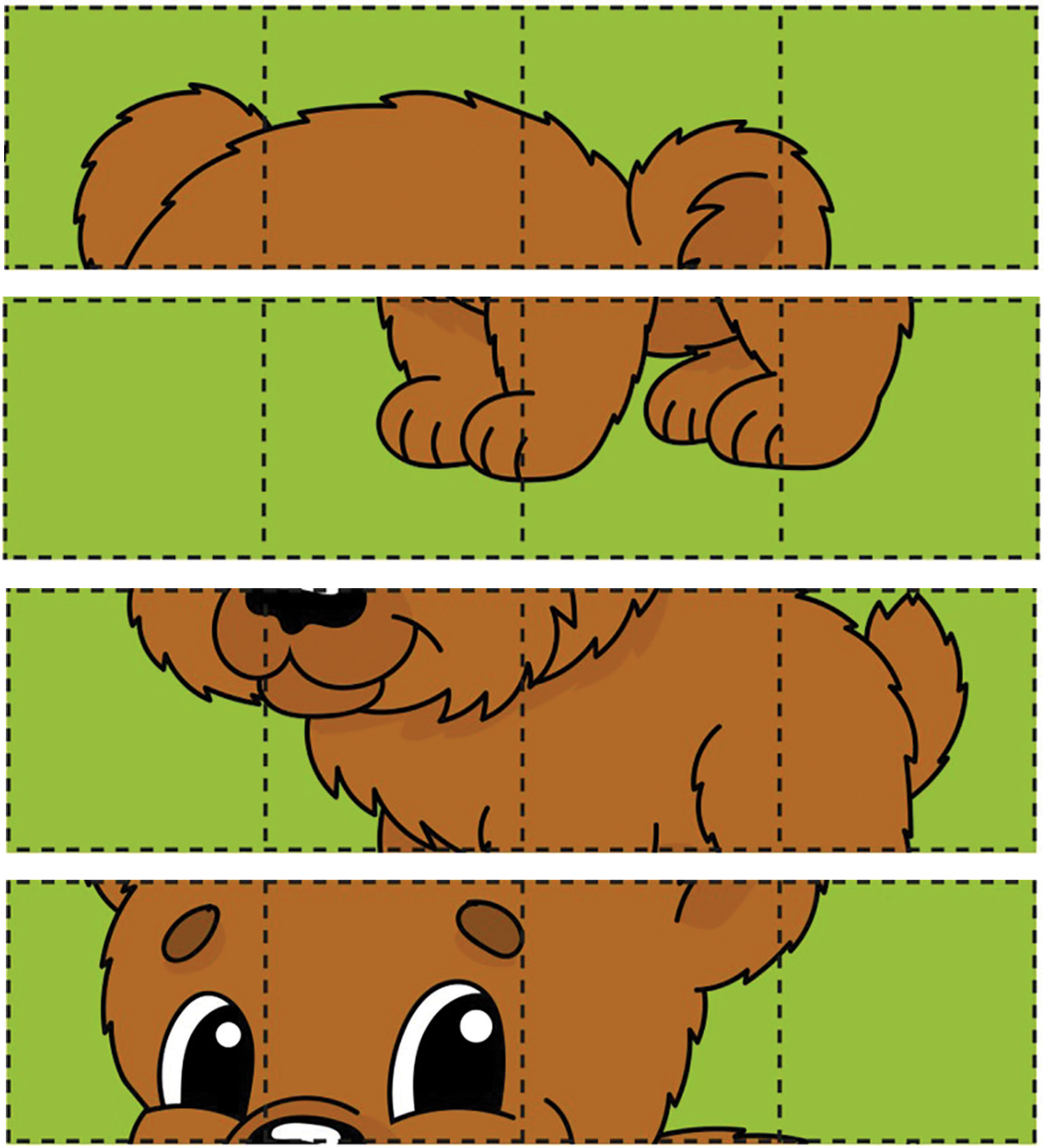
2. CIRCULE OS ANIMAIS CONSIDERADOS DOMÉSTICOS.

ANEXO 1

AULA 6 – ANIMAIS E ENVELHECIMENTO







GEOGRAFIA

AULA 1 – DE ONDE VEM A PANELA DE JUAN?

O QUE É?

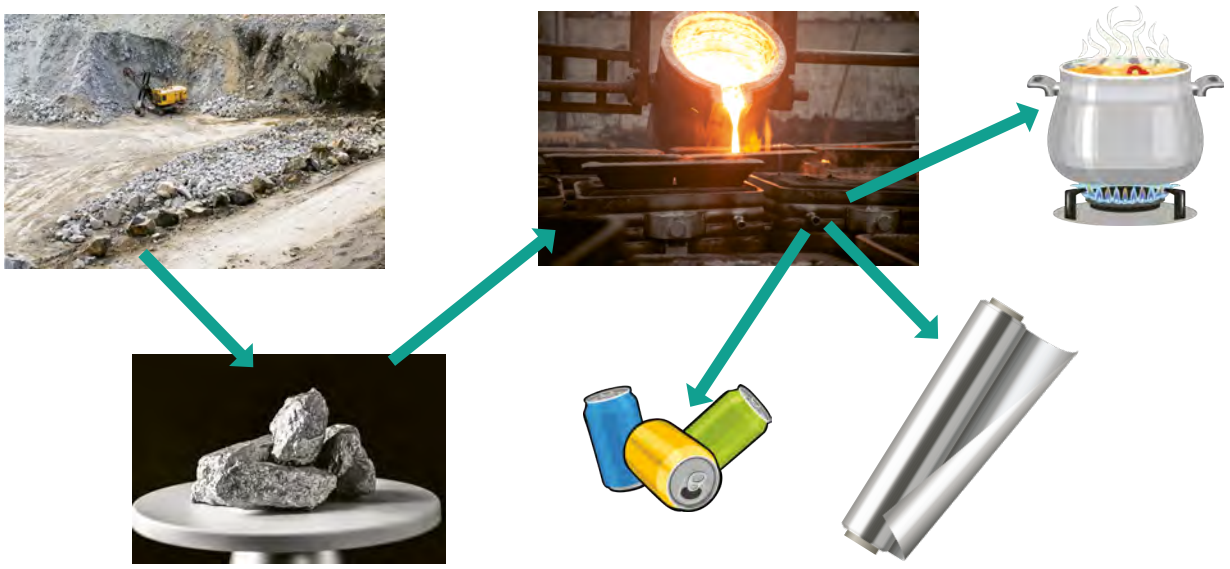
DE ONDE VÊM AS COISAS QUE USAMOS

A PANELA QUE JUAN USA PARA PREPARAR A MACARRONADA É FEITA DE ALUMÍNIO.

O ALUMÍNIO É UM METAL EXTRAÍDO DA NATUREZA. ELE É RETIRADO DE UM OUTRO MINÉRIO CHAMADO BAUXITA, QUE TEM O ALUMÍNIO EM SUA COMPOSIÇÃO.

DEPOIS QUE A BAUXITA É RETIRADA DA NATUREZA, É LEVADA PARA A USINA, ONDE PASSARÁ POR ALGUNS PROCESSOS PARA EXTRAIR A ALUMINA. EM SEGUIDA, A ALUMINA PASSARÁ POR OUTROS PROCESSOS QUE RESULTARÃO NO ALUMÍNIO QUE SERÁ USADO PARA A PRODUÇÃO DE PANELAS, LATINHAS, PLACAS, ENTRE OUTROS UTENSÍLIOS E OBJETOS.

PRODUÇÃO DE ALUMÍNIO



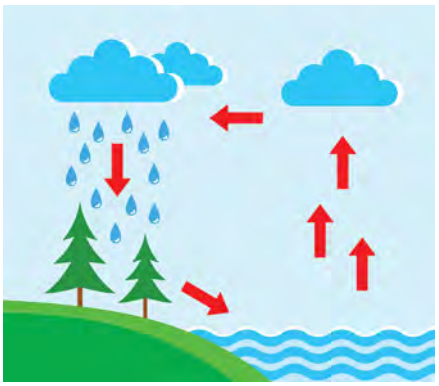
RECURSOS NATURAIS

RECURSOS NATURAIS PODEM SER COMPREENDIDOS COMO QUALQUER ELEMENTO DA NATUREZA QUE PODE SER UTILIZADO DIRETA OU INDIRETAMENTE PELOS SERES HUMANOS PARA SUA SOBREVIVÊNCIA, BEM-ESTAR E CONFORTO, COMO PARA FAZER CONSTRUÇÕES, GERAR ENERGIA, SERVIR DE ALIMENTO, PRODUZIR ROUPAS, ENTRE OUTROS.

ESSES RECURSOS PODEM SER CLASSIFICADOS COMO RENOVÁVEIS OU NÃO RENOVÁVEIS.

RECURSOS NATURAIS **RENOVÁVEIS** SÃO AQUELES QUE PODEM SE RENOVAR COM O TEMPO.

UM EXEMPLO É A ÁGUA, QUE PASSA POR UM CICLO E RETORNA AOS RIOS EM FORMA DE CHUVA.



A ÁGUA FAZ PARTE DA NOSSA ROTINA.

É CONSUMIDA EM GRANDE QUANTIDADE EM DIFERENTES SITUAÇÕES, COMO NA IRRIGAÇÃO DAS PLANTAÇÕES, NAS INDÚSTRIAS E NA HIGIENIZAÇÃO DOS ESPAÇOS.

ELA É UM RECURSO RENOVÁVEL, MAS POR CAUSA DO USO EM EXCESSO OU DO MAU USO, COMO A POLUIÇÃO DE RIOS, CÓRREGOS, AFLUENTES E MANANCIAIS, UMA PARTE DA ÁGUA DOCE DISPONÍVEL TORNA-SE IMPRÓPRIA PARA O CONSUMO. ASSIM, O CICLO DA ÁGUA NÃO SE RENOVA COM FACILIDADE.

RECURSOS NATURAIS **NÃO RENOVÁVEIS** SÃO AQUELES QUE PODEM SE ESGOTAR PORQUE NÃO TÊM CAPACIDADE DE SE RENOVAR NA NATUREZA OU PORQUE A RENOVAÇÃO É MUITO LENTA. ISSO QUER DIZER QUE SÃO RECURSOS QUE PODEM NÃO EXISTIR MAIS NA NATUREZA EM LONGO PRAZO.

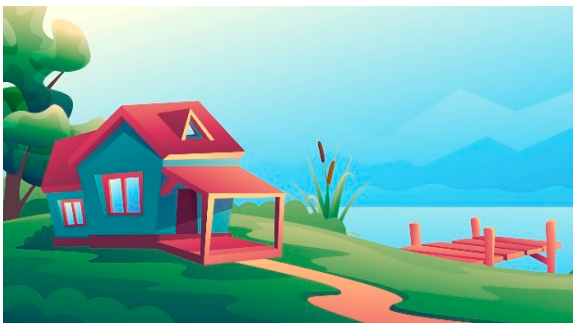
ALGUNS EXEMPLOS DE RECURSOS NÃO RENOVÁVEIS SÃO O PETRÓLEO, O CARVÃO E OS MINÉRIOS COMO O OURO E O COBRE, ENTRE OUTROS.

JUAN PENSOU NOS RECURSOS NATURAIS QUE ELE UTILIZA DIARIAMENTE E ONDE ELE PODE ENCONTRÁ-LOS NA SUA COMUNIDADE.

PRATICANDO

1. OBSERVE ALGUNS OBJETOS E ALIMENTOS DO SEU DIA A DIA NAS IMAGENS A SEGUIR. VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR OS RECURSOS NATURAIS UTILIZADOS NA SUA PRODUÇÃO? ESCREVA-OS ABAIXO:

2. OBSERVE A IMAGEM DESTA PAISAGEM E IDENTIFIQUE ALGUNS RECURSOS NATURAIS PRESENTES, QUE PODEM SER UTILIZADOS TANTO PARA A PRODUÇÃO DE OBJETOS E ALIMENTOS COMO TAMBÉM PARA A GERAÇÃO DE ENERGIA. LISTE-OS A SEGUIR:



3. JUAN TEVE A IDEIA DE FAZER UMA HORTA DE TEMPEROS NO QUINTAL DA SUA CASA. CIRCULE OS **RECURSOS NATURAIS NECESSÁRIOS** QUE ELE VAI UTILIZAR PARA PREPARAR E CUIDAR DESTA HORTA:

VASO

TERRA

CHAPÉU

PÁ

TESOURA

LUZ DO SOL

REGADOR

LUVAS

ÁGUA

SEMENTES

SISTEMATIZANDO

OBSERVE OS OBJETOS DA IMAGEM E IDENTIFIQUE O RECURSO NATURAL DE QUE ELES SÃO FEITOS. MARQUE A ALTERNATIVA QUE DESCREVE DE ONDE ESTE RECURSO NATURAL É RETIRADO PARA A PRODUÇÃO DESTES OBJETOS:

VASOS PARA FLORES.

- ☐ O BARRO VEM DA COPA DAS ÁRVORES, ASSIM COMO AS FRUTAS.
- ☐ É POSSÍVEL FAZER BARRO EM CASA COM PÓ DE CAFÉ E ÁGUA.
- ☐ O BARRO É RETIRADO DO SOLO E MOLDADO NO FORMATO DE VASO.

APROFUNDANDO

REFLITA UM POUCO: VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR A PRESENÇA DE RECURSOS NATURAIS NO ENTORNO DE SUA CASA OU DE SUA ESCOLA? QUAIS?

COMO ELES SÃO UTILIZADOS NAS VÁRIAS SITUAÇÕES DO SEU DIA A DIA?

FAÇA UM DESENHO REPRESENTANDO OS RECURSOS NATURAIS QUE VOCÊ OBSERVA NO LUGAR EM QUE VOCÊ VIVE E COMO ELES SÃO UTILIZADOS.

AULA 2 – "A TERRA É AZUL!"

O QUE É?

O USO DOS RECURSOS NATURAIS

NÓS JÁ APRENDEMOS QUE RECURSO NATURAL É TUDO O QUE VEM DA NATUREZA E UTILIZAMOS PARA CONSTRUIR, GERAR ENERGIA, PRODUZIR OU SERVIR DE ALIMENTO, FABRICAR OU UTILIZAR COMO OBJETOS EM NOSSAS VIDAS.

ESSES RECURSOS PODEM SER CLASSIFICADOS COMO **RENOVÁVEIS** OU **NÃO RENOVÁVEIS**.

O CARVÃO É UTILIZADO PARA A PRODUÇÃO DE ENERGIA A PARTIR DA SUA QUEIMA. NÃO TEM COMO RECUPERÁ-LO DEPOIS DISSO. TAMBÉM É MUITO DEMORADO PARA A NATUREZA PRODUZIR NOVOS CARVÕES MINERAIS EM POUCO TEMPO (LEVA MAIS OU MENOS 300 MILHÕES DE ANOS), POR ISSO ESSE TIPO DE RECURSO NATURAL É CONSIDERADO NÃO RENOVÁVEL.

O TRIGO, APÓS SUA COLHEITA, É BENEFICIADO E UTILIZADO PARA A PRODUÇÃO DE ALIMENTOS. A MADEIRA, DEPOIS DE EXTRAÍDA DA NATUREZA, PODE SER UTILIZADA PARA A GERAÇÃO DE ENERGIA E PRODUÇÃO DE OBJETOS. TANTO O TRIGO COMO AS ÁRVORES PODEM SER PLANTADOS NOVAMENTE E, EM MUITOS CASOS, NÃO DEMORAM TANTO TEMPO PARA CRESCER, POR ISSO CONSIDERAMOS QUE ESSES RECURSOS NATURAIS SÃO **RENOVÁVEIS**.

A ÁGUA TAMBÉM É UM DOS RECURSOS NATURAIS **RENOVÁVEIS**, PORQUE ELA PASSA POR UM CICLO NA NATUREZA QUE A DEIXA SEMPRE EM MOVIMENTO.

ELA É ABUNDANTE NO MUNDO, AFINAL NOSSO PLANETA É CONHECIDO COMO "PLANETA ÁGUA" OU "PLANETA AZUL". VOCÊ JÁ VIU UMA FOTO DELE VISTO DO ESPAÇO?

FOI ASSIM QUE YURI GAGARIN, PRIMEIRO HOMEM QUE FOI PARA O ESPAÇO, DESCREVEU O PLANETA TERRA AO AVISTÁ-LO DA JANELA DE SUA ESPAÇONAVE: **"A TERRA É AZUL!"**.

NÓS USAMOS A ÁGUA PARA, POR EXEMPLO, CONSUMIR, PRODUZIR ALIMENTOS E OBJETOS, LIMPAR NOSSA CASA, HIGIENIZAR NOSSO CORPO E GERAR ENERGIA.

MESMO QUE A ÁGUA SEJA UM RECURSO RENOVÁVEL, ELA É UM RECURSO LIMITADO. ISSO QUER DIZER QUE, SE ELA NÃO FOR UTILIZADA COM CONSCIÊNCIA, PODE, SIM, ACABAR...

VEJA SÓ: DO TOTAL DE ÁGUA DO PLANETA TERRA, APENAS UMA PEQUENA PARTE É DE ÁGUA DOCE (DE RIOS, LAGOS, CALOTAS POLARES) E, DESSA ÁGUA DOCE, UMA PEQUENÍSSIMA PARTE É POTÁVEL. OU SEJA, A QUANTIDADE DE ÁGUA QUE PODEMOS CONSUMIR É PEQUENA PARA SER SUFICIENTE PARA TODOS OS SERES HUMANOS DO MUNDO.

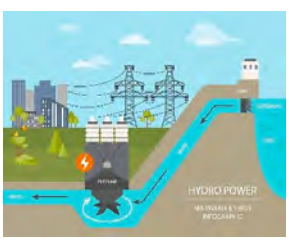
POR ISSO, SE A USARMOS DE FORMA IRRESPONSÁVEL, AS PESSOAS PODEM FICAR SEM ÁGUA PARA BEBER.

VOCÊ JÁ PENSOU EM ALGUMAS DICAS PARA ECONOMIZAR ÁGUA NA SUA CASA?

- ★ FECHE A TORNEIRA ENQUANTO ENSABOA A LOUÇA;
- ★ NÃO USE A MANGUEIRA PARA "VARRER" A CALÇADA;
- ★ TOME BANHOS RÁPIDOS;
- ★ APROVEITE A ÁGUA DA MÁQUINA DE LAVAR PARA LAVAR O QUINTAL;
- ★ DEIXE A TORNEIRA FECHADA ENQUANTO ESCOVAR OS DENTES.

PRATICANDO

1. VEJA AS IMAGENS ABAIXO E LIGUE-AS COM AS FRASES QUE INDICAM PARA QUE AS PESSOAS ESTÃO UTILIZANDO A ÁGUA.



REGAR AS PLANTAS.

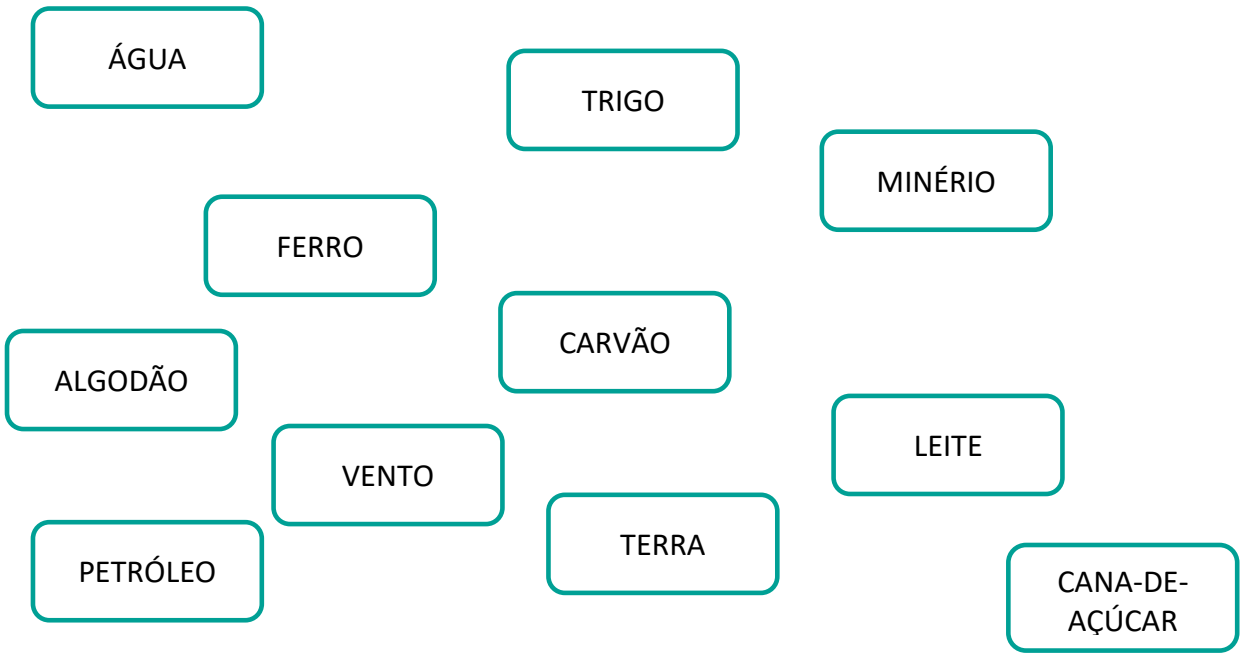
GERAR ENERGIA.

TOMAR BANHO.

BEBER.

LAVAR O CHÃO.

2. PINTE OS QUADROS QUE MOSTRAM NOMES DE RECURSOS NATURAIS RENOVÁVEIS:



3. LEIA AS ALTERNATIVAS ABAIXO COM DICAS PARA ECONOMIZAR A ÁGUA E MARQUE AS CORRETAS COM UM **X.**

( ) DEIXE A TORNEIRA ABERTA ENQUANTO ESCOVA OS DENTES.

( ) VOCÊ PODE APROVEITAR A ÁGUA QUE SAI DA MÁQUINA DE LAVAR ROUPAS PARA LAVAR O QUINTAL OU A CALÇADA.

( ) FECHE A TORNEIRA ENQUANTO ENSABOAR A LOUÇA.

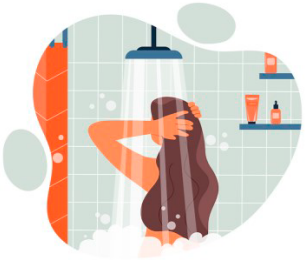
( ) TOME BANHOS LONGOS.

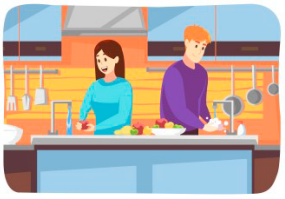
( ) USE A ÁGUA DA MANGUEIRA PARA "VARRER" A CALÇADA.

( ) UTILIZE A MÁQUINA DE LAVAR ROUPAS APENAS QUANDO ATINGIR A CAPACIDADE TOTAL DE ROUPAS.

SISTEMATIZANDO

COLOQUE UM **X** NAS SITUAÇÕES EM QUE AS PESSOAS ESTÃO UTILIZANDO A ÁGUA DIRETAMENTE COMO RECURSO NATURAL:





APROFUNDANDO

NESTA AULA, VOCÊ PENSOU EM DICAS PARA ECONOMIZAR UM RECURSO NATURAL RENOVÁVEL: A ÁGUA. QUE TAL PENSAR EM DICAS PARA PRESERVAR OUTROS RECURSOS NATURAIS ESTUDADOS NESTA AULA E NA AULA ANTERIOR?

ESCOLHA UM DOS RECURSOS VISTOS E FAÇA, EM SEU CADERNO, UMA LISTA COM DICAS DE PRESERVAÇÃO, ECONOMIA E/OU CONSUMO NO USO DO RECURSO NATURAL ESCOLHIDO.

AULA 3 – MAPA DO TESOURO ESCOLAR

O QUE É?

MANEIRAS DE REPRESENTAR A SALA DE AULA

VEJA UMA IMAGEM DA SALA DE AULA DA PROFESSORA LUCÉLIA.

VOCÊ PODE LOCALIZAR O ESTUDANTE QUE ESTÁ À DIREITA DA BEATRIZ?

LEMBRE-SE DE QUE A BEATRIZ ESTÁ DE FRENTE PARA VOCÊ. PORTANTO, O LADO DIREITO DELA NÃO FICA PARA O MESMO LADO QUE O SEU.

PARA IDENTIFICAR O ROGÉRIO NESTA SALA DE AULA, NÓS UTILIZAMOS OS REFERENCIAIS DE DIREÇÃO **DIREITA**, **ESQUERDA**, **FRENTE** E **TRÁS**. ALÉM DISSO, ESSA SALA DE AULA FOI REPRESENTADA DO PONTO DE VISTA **LATERAL**, COMO SE ESTIVÉSSEMOS OLHANDO DO MESMO LUGAR QUE A PROFESSORA.

SERÁ QUE PODERÍAMOS REPRESENTAR ESTA SALA DE OUTRO PONTO DE VISTA?

NESSA OUTRA SITUAÇÃO, É COMO SE ESTIVÉSSEMOS OBSERVANDO A SALA DE AULA DO TETO; PORTANTO, UMA VISTA DE **CIMA**.

SE FOSSEM OS MESMOS ESTUDANTES, A DISPOSIÇÃO DA TURMA ESTARIA REPRESENTADA COMO VISTA AO LADO.

NO ENTANTO, DESSA VEZ, O LADO DIREITO DA BEATRIZ SERIA O MESMO QUE O SEU, JÁ QUE VOCÊS ESTÃO VIRADOS PARA A MESMA DIREÇÃO.

ENTÃO, QUANDO REPRESENTAMOS A SALA DE AULA, OU QUALQUER OUTRO ESPAÇO, PRECISAMOS CONSIDERAR

O PONTO DE VISTA ALÉM DA QUANTIDADE DE ESPAÇO DO LUGAR QUE QUEREMOS REPRESENTAR.

ISSO VAI CLASSIFICAR O TIPO DE REPRESENTAÇÃO CARTOGRÁFICA QUE TEMOS:

- UM **MAPA** É QUANDO QUEREMOS REPRESENTAR UM LUGAR MUITO GRANDE, COMO UM PAÍS OU UMA CIDADE, COM POUCOS DETALHES E TODAS AS PROPORÇÕES CORRETAS;
- UMA **PLANTA** É QUANDO QUEREMOS REPRESENTAR UM LUGAR MENOR, COMO UMA CASA, A SALA DE AULA OU A ESCOLA, COM MUITOS DETALHES E TODAS AS PROPORÇÕES CORRETAS;
- QUANDO NÃO VAMOS DAR ATENÇÃO ÀS PROPORÇÕES CORRETAS, COMO SE FOSSEMOS FAZER UM RASCUNHO DE UM MAPA OU DE UMA PLANTA, CHAMAMOS DE **CROQUI**.

VEJA UM EXEMPLO DE CADA:

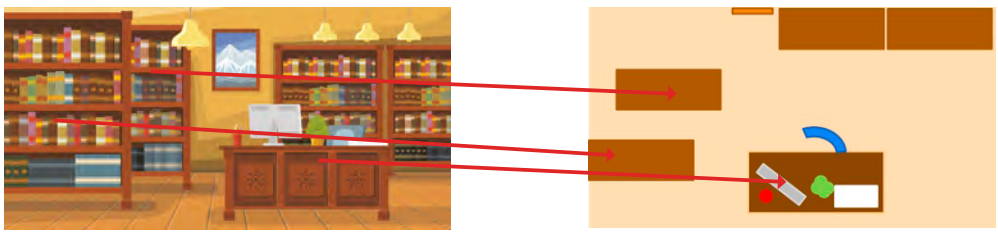
MAPA

PLANTA

CROQUI

AGORA, VAMOS COMPARAR COM A SALA DE LEITURA DA ESCOLA DA PROFESSORA LUCÉLIA:

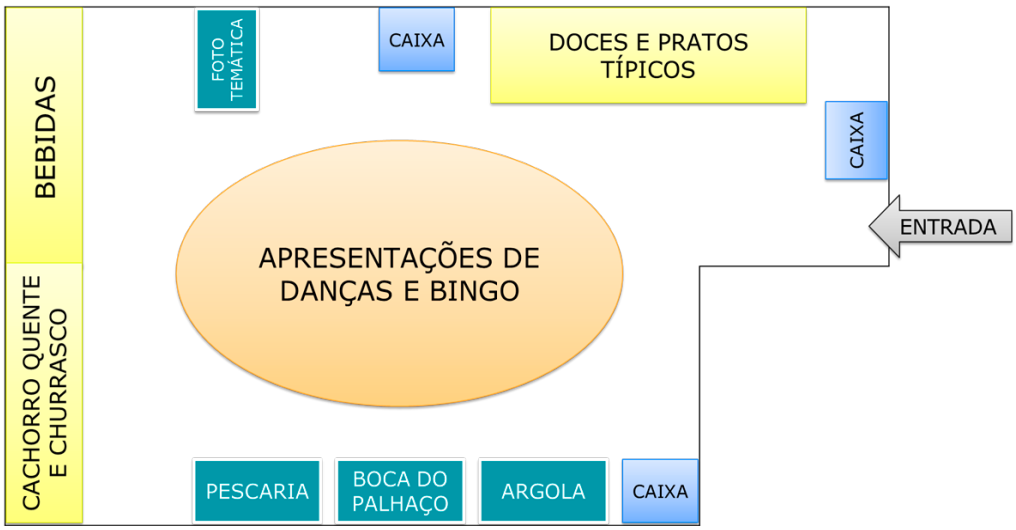
NA PRIMEIRA IMAGEM, TEMOS A REPRESENTAÇÃO DO PONTO DE VISTA LATERAL, ENQUANTO, NA SEGUNDA, O PONTO DE VISTA É DE CIMA. OS OBJETOS FORAM REPRESENTADOS NA MESMA DIREÇÃO:



VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR TODOS OS OBJETOS NAS DUAS REPRESENTAÇÕES?

PRATICANDO

1. PARA ORGANIZAR O ESPAÇO DA FESTA JUNINA DA ESCOLA, O DIRETOR DESENHOU O CROQUI DE COMO O PÁTIO DEVE FICAR.



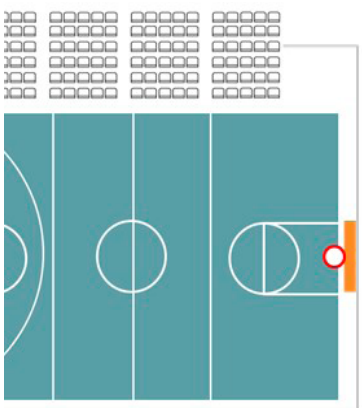
A) SE VOCÊ ESTIVESSE NA ENTRADA DO PÁTIO, PARA QUAL DIREÇÃO VOCÊ DEVERIA VIRAR PARA CHEGAR À BARRACA DA PESCARIA?

☐ ESQUERDA

☐ DIREITA

2. JOÃO OBSERVOU A QUADRA DA ESCOLA. DEPOIS, FEZ UM DESENHO DELA VISTA DE CIMA. COMPARE AS DUAS IMAGENS:

QUADRA DA ESCOLA DO JOÃO



DESENHO DO CROQUI DA QUADRA

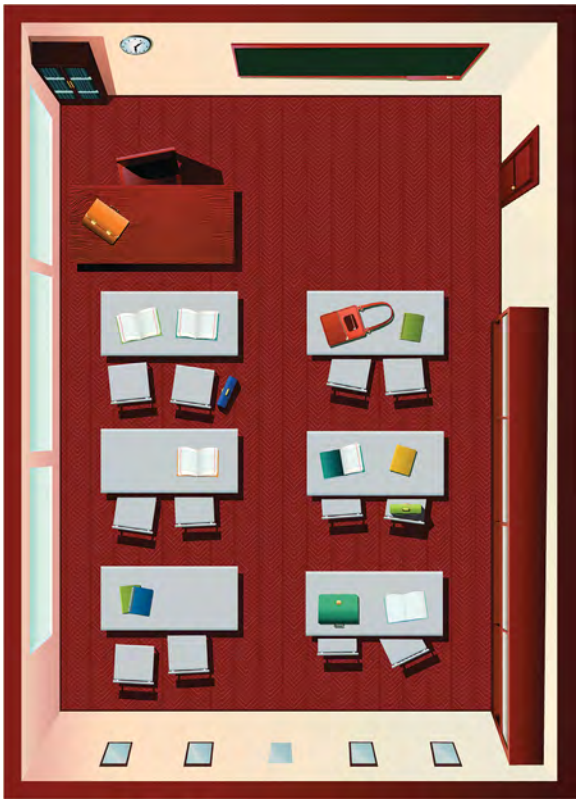
ESCREVA UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA ENTRE AS IMAGENS QUE VOCÊ OBSERVOU.

_____

_____

_____

3. VEJA A PLANTA DA SALA DE AULA DA ESCOLA HORTÊNSIA E ASSINALE AS ALTERNATIVAS CORRETAS:



☐ A BOLSA VERMELHA ESTÁ NA MESA DA PRIMEIRA FILEIRA À DIREITA.

☐ NO LADO DIREITO DA SALA, HÁ TRÊS JANELAS.

☐ A PORTA FICA DO LADO DIREITO DA SALA.

☐ ATRÁS DA MESA DO PROFESSOR, FICAM AS MESAS DOS ESTUDANTES.

☐ NA PRIMEIRA MESA DA ESQUERDA, AO LADO DA CADEIRA, TEM UMA BOLSA AZUL.

☐ A LOUSA FICA NO FUNDO DA SALA DE AULA.

SISTEMATIZANDO

AGORA, É A SUA VEZ!

EM UMA FOLHA DE SULFITE, FAÇA UM CROQUI DE SUA SALA DE AULA.

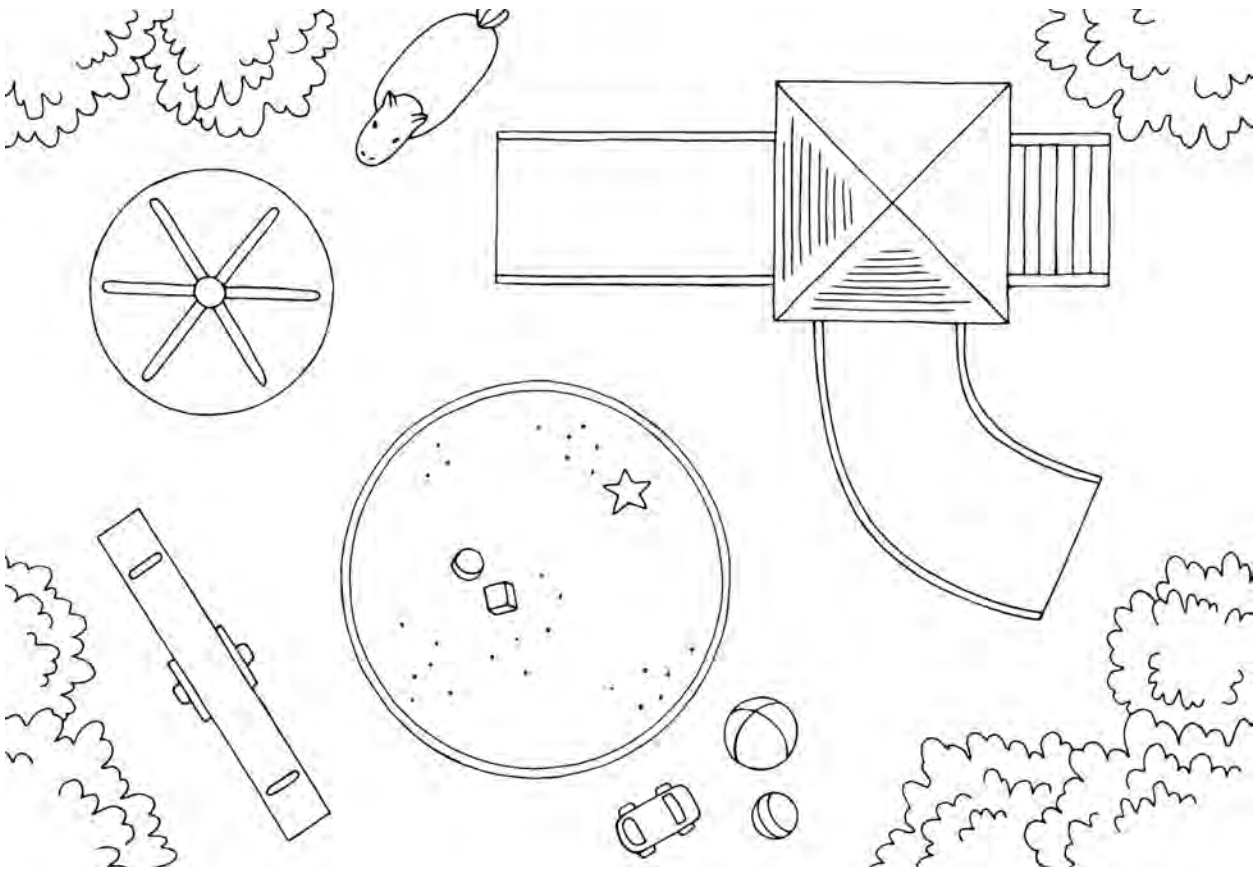
REPRESENTE DA MELHOR FORMA POSSÍVEL OS OBJETOS E A LOCALIZAÇÃO CORRETA DELES.

APROFUNDANDO

VEJA O CROQUI DO PARQUINHO EM UMA ESCOLA.

LOCALIZE E PINTE OS OBJETOS DA LISTA A SEGUIR:

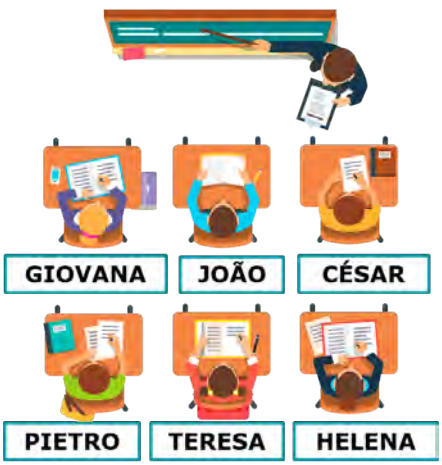
- ★ TANQUE DE AREIA
- ★ GANGORRA
- ★ BOLAS



AULA 4 – PLANEJANDO A MAQUETE

O QUE É?

ORIENTAÇÃO NO ESPAÇO



UTILIZAMOS ALGUMAS REFERÊNCIAS DE DIREÇÕES, COMO "DIREITA", "ESQUERDA", "FRENTE" E "ATRÁS", PARA NOS ORIENTAR NO ESPAÇO.

PARA IDENTIFICAR A POSIÇÃO DO JOÃO NESTA SALA DE AULA PRECISAMOS UTILIZAR ESTAS REFERÊNCIAS E, TAMBÉM O PONTO DE REFERÊNCIA.

O PONTO DE REFERÊNCIA É MUITO IMPORTANTE QUANDO FALAMOS DE ORIENTAÇÃO NO ESPAÇO. AS PALAVRAS "DIREITA" E "ESQUERDA" APENAS INDICAM A DIREÇÃO QUANDO VÊM ACOMPANHADAS DO PONTO DE REFERÊNCIA. QUER VER?

O JOÃO ESTÁ À DIREITA DA GIOVANA, CERTO?

CERTO! O LADO DIREITO DA GIOVANA E DO JOÃO COINCIDE COM O SEU LADO DIREITO, PORQUE VOCÊS ESTÃO VIRADOS PARA A MESMA DIREÇÃO.

MAS E SE VOCÊ ESTIVESSE OLHANDO PARA A MESMA DIREÇÃO QUE O PROFESSOR BRUNO? PARA QUAL DIREÇÃO ESTARIA A GIOVANA? (TENTE VIRAR A PÁGINA AO CONTRÁRIO).

ENTÃO, NESTE CASO, SEUS LADOS DIREITO E ESQUERDO ESTARIAM INVERTIDOS EM RELAÇÃO AOS DA GIOVANA E DO JOÃO.

DESSA MANEIRA, A GIOVANA ESTARIA PARA O LADO DIREITO DO PROFESSOR.

COMO REPRESENTAR A SALA DE AULA

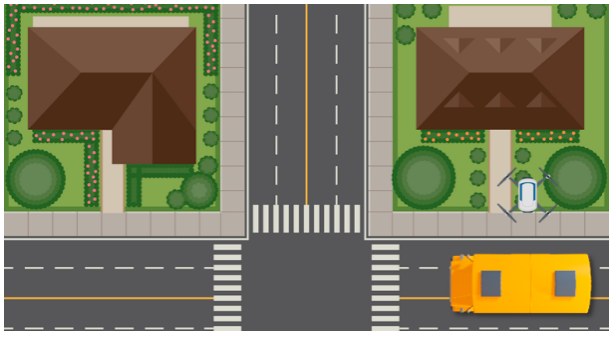
VOCÊ PERCEBEU QUE, PARA LOCALIZAR O JOÃO NA SALA DE AULA, ALÉM DE UTILIZAR AS PALAVRAS REFERENCIAIS E O PONTO DE REFERÊNCIA, A IMAGEM UTILIZADA APRESENTA UM PONTO DE VISTA, COMO SE ESTIVÉSSEMOS SOBREVOANDO A SALA, NÃO É MESMO?

NA REPRESENTAÇÃO DE LUGARES OU PAISAGENS, PODEMOS OBSERVAR UM OBJETO DE DIFERENTES PONTOS DE VISTA. ISSO SIGNIFICA QUE, DEPENDENDO DA POSIÇÃO A PARTIR DA QUAL VISUALIZAMOS O OBJETO, PERCEBEMOS DIFERENTES DETALHES.

VAMOS ANALISAR UM EXEMPLO:

NESTA PAISAGEM, OBSERVAMOS UM ÔNIBUS DE FRENTE, COMO SE ESTIVÉSSEMOS EM PÉ NA RUA, NA MESMA ALTURA QUE ELE. ENTÃO, DIZEMOS QUE ESTE É O PONTO DE **VISTA DE FRENTE** AO OBJETO.

AGORA, TEMOS A VISÃO DO ÔNIBUS COMO SE FÔSSEMOS UM PÁSSARO SOBREVOANDO A PAISAGEM, A PARTIR DO ALTO E INCLINADO. POR ISSO, CONSEGUIMOS VER O TETO DO ÔNIBUS E, TAMBÉM, SUA LATERAL. ESTE É O PONTO DE **VISTA OBLÍQUO**.



POR ÚLTIMO, OBSERVAMOS APENAS O TETO DO ÔNIBUS, BEM DE CIMA, COMO SE FÔSSEMOS UM DRONE SOBREVOANDO ALTO E BEM NA VERTICAL. ESTE É O PONTO DE **VISTA VERTICAL**.

REPRESENTAR A SALA DE AULA NA MAQUETE

PARA EXERCITAR TODOS OS PONTOS DE VISTA NA REPRESENTAÇÃO DE UM ESPAÇO, PODEMOS UTILIZAR UMA MAQUETE.

ELA É UMA REPRESENTAÇÃO REALISTA DE UM CENÁRIO, AMBIENTE, SISTEMA OU ESTRUTURA.

ESTA É UMA ATIVIDADE MUITO REALIZADA POR ENGENHEIROS E ARQUITETOS, QUANDO QUEREM APRESENTAR COMO SERÁ O SEU PROJETO DE CONSTRUÇÃO DE UM IMÓVEL.

AS MAQUETES SÃO ATÉ UTILIZADAS NO CINEMA, POR EXEMPLO, PARA DIMINUIR OS GASTOS NA CONSTRUÇÃO DE UM CENÁRIO GIGANTESCO. NESSE CASO, OS CINEASTAS FILMAM A MAQUETE E UTILIZAM EFEITOS ESPECIAIS PARA COLOCAR OS ATORES NO CENÁRIO.

PARA CONSTRUIR UMA MAQUETE, PODEM-SE UTILIZAR MATERIAIS COMO PLÁSTICO, MADEIRA, METAL, PAPEL, PAPELÃO E TANTOS OUTROS QUE SE POSSA IMAGINAR.

PRATICANDO

1. VAMOS CONSTRUIR UMA MAQUETE DA SALA DE AULA!

ANTES DE COMEÇAR A COLOCAR A MÃO NA MASSA, PLANEJE-SE!

PLANEJAR NOSSAS AÇÕES É IMPORTANTE PARA EVITAR ERROS, ORGANIZAR AS TAREFAS, DEFINIR PRAZOS E RESPONSÁVEIS PARA OBTER O MELHOR RESULTADO!

VAMOS LÁ?!

A) REÚNAM-SE EM GRUPOS, DEFINIDOS PELO(A) PROFESSOR(A), PARA PLANEJAR A CONSTRUÇÃO DA MAQUETE DA SALA DE AULA.

B) COMECE OBSERVANDO A SUA SALA DE AULA. VOCÊ SABE DIZER QUAL É O FORMATO DELA? DESENHE-A NO SEU CADERNO PARA AJUDAR NO PLANEJAMENTO.

C) ESCOLHAM UMA CAIXA DE PAPELÃO QUE TENHA O MESMO FORMATO DA SUA SALA DE AULA. O FUNDO DA CAIXA REPRESENTARÁ O CHÃO E AS LATERAIS, AS PAREDES DE SUA SALA.

D) ORGANIZEM A PREPARAÇÃO DA MAQUETE DA SALA DE AULA COM O SEU GRUPO, UTILIZANDO A TABELA A SEGUIR:

QUAIS OBJETOS DA SALA DE AULA DEVEMOS REPRESENTAR?	QUE MATERIAIS VAMOS UTILIZAR PARA REPRESENTÁ-LOS?	QUEM SERÁ O RESPONSÁVEL POR FAZER ESTE OBJETO?

E) LEMBRETES IMPORTANTES:

- ★ OS ITENS DA MAQUETE PRECISAM RESPEITAR AS PROPORÇÕES MUITO PRÓXIMAS DA REALIDADE. ISSO QUER DIZER QUE A MESA DOS ESTUDANTES NÃO PODE SER MAIOR QUE A LOUSA, POR EXEMPLO.
- ★ PRIORIZE A UTILIZAÇÃO DE MATERIAIS RECICLÁVEIS COMO PAPELÃO, GARRAFAS PET, TAMPINHAS DE GARRAFA E OUTRAS EMBALAGENS.
- ★ SOLTE A CRIATIVIDADE PARA "ENXERGAR" OS OBJETOS DE UMA FORMA DIFERENTE: UMA TAMPINHA COMPRIDA PODE SERVIR COMO LATA DE LIXO, UM PEDAÇO DE PALITO DE CHURRASCO SE PARECE COM O CABO DE UMA VASSOURA ETC.

SISTEMATIZANDO

OBSERVE A REPRESENTAÇÃO DE UMA RUA A SEGUIR. QUAL DELAS PODE-SE OBSERVAR DO PONTO DE **VISTA VERTICAL**? CIRCULE.

APROFUNDANDO

ESCOLHA UM DOS SEUS MATERIAIS ESCOLARES PREFERIDOS E POSICIONE-O NA MESA, À SUA FRENTE, PARA OBSERVÁ-LO DO **PONTO DE VISTA DE FRENTE.**

DEPOIS, POSICIONE-O NO CHÃO, BEM AO SEU LADO, PARA QUE VOCÊ O OBSERVE, DO **PONTO DE VISTA VERTICAL.** OBSERVE-O BEM E FAÇA UM DESENHO DESSE OBJETO, NO ESPAÇO ABAIXO, COM A MAIOR QUANTIDADE DE DETALHES QUE VOCÊ PUDER COLOCAR E SIGA O **PONTO DE VISTA** INDICADO.

AULA 5 – CONSTRUINDO A MAQUETE DA SALA DE AULA

O QUE É?

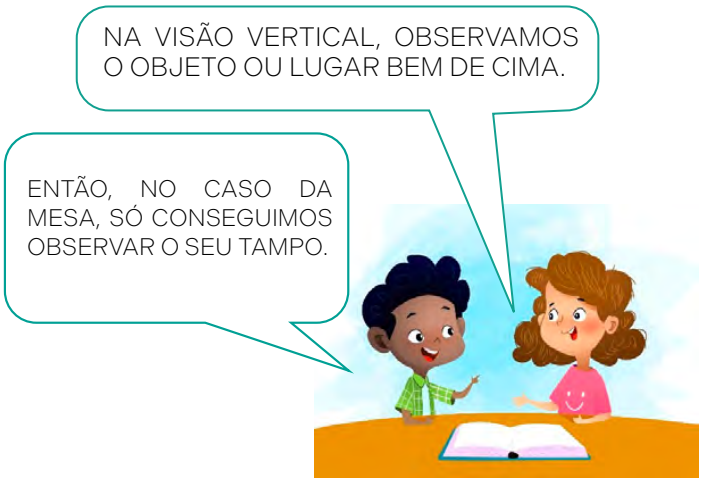
ENQUANTO LUCAS E ROBERTA PLANEJAVAM A CONSTRUÇÃO DA MAQUETE DA SALA DE AULA, CONVERSARAM UM POUCO SOBRE OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA NA REPRESENTAÇÃO DE LUGARES E OBJETOS:

ENTÃO, OS OBJETOS E LUGARES PODEM SER REPRESENTADOS E OBSERVADOS DE DIFERENTES PONTOS DE VISTA?

SIM, NÓS PODEMOS USAR OS PONTOS DE VISTA OBLÍQUO E O VERTICAL.

ENTÃO, OS OBJETOS E LUGARES PODEM SER REPRESENTADOS E OBSERVADOS DE DIFERENTES PONTOS DE VISTA?

É A VISÃO OBLÍQUA, COMO NESTA REPRESENTAÇÃO DE UMA MESA, EM QUE PODEMOS OBSERVAR O TAMPO E UMA PARTE DOS SEUS PÉS.



PRATICANDO

1. ELABORANDO A MAQUETE DA SALA DE AULA

VAMOS COLOCAR A MÃO NA MASSA!

EM GRUPOS, REÚNAM O MATERIAL RECICLÁVEL E AS FERRAMENTAS NECESSÁRIAS PARA CONSTRUIR A MAQUETE DA SUA SALA DE AULA.

LEMBREM-SE: CADA UM FICOU RESPONSÁVEL POR UM OBJETO OU TAREFA NESSA CONFECÇÃO. FAÇA A SUA PARTE E AJUDE OS COLEGAS QUE PRECISAREM.

DICAS PARA ELABORAR SUA MAQUETE:

A) SEPARE TODOS OS MATERIAIS SELECIONADOS PARA REPRESENTAR CADA OBJETO DA SUA MAQUETE E COLOQUE-OS LADO A LADO PARA CONFERIR AS PROPORÇÕES: LEMBREM-SE DE QUE ELES PRECISAM REPRESENTAR AS PROPORÇÕES MAIS PRÓXIMAS POSSÍVEIS DA REALIDADE; A MESA DOS ESTUDANTES NÃO PODE SER MAIOR QUE A LOUSA, POR EXEMPLO.

B) ANTES DE FIXAR OS ITENS NA CAIXA QUE SERVIRÁ DE BASE PARA A SUA MAQUETE, FAÇA "ENSAIOS" COLOCANDO-OS NOS LUGARES EM QUE DEVEM FICAR E COMPARE COM A SALA DE AULA REAL.

C) QUANTO MAIS DETALHES VOCÊS PUDEREM REPRESENTAR NA MAQUETE, MAIS LEGAL ELA VAI FICAR!

D) DEPOIS QUE FINALIZAREM A SUA CONFECÇÃO, TIREM ALGUMAS FOTOGRAFIAS DA MAQUETE, VISUALIZANDO OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA: OBLÍQUO E VERTICAL.

2. OBSERVE AS FOTOS TIRADAS DA SUA MAQUETE OU POSICIONE-AS, DE ACORDO COM OS PONTOS DE VISTA, E FAÇA UM REGISTRO COM DESENHOS, QUE REPRESENTEM A VISÃO OBLÍQUA E VERTICAL.

VISÃO OBLÍQUA	VISÃO VERTICAL

SISTEMATIZANDO

MARQUE UM **X** NO PONTO DE VISTA CORRETO DOS OBJETOS REPRESENTADOS NA MAQUETE DE LUCAS E ROBERTA:

☐ VERTICAL
☐ OBLÍQUO

☐ VERTICAL
☐ OBLÍQUO

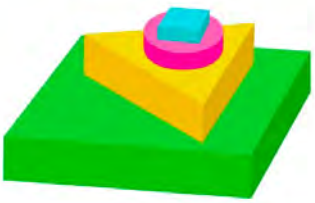
☐ VERTICAL
☐ OBLÍQUO

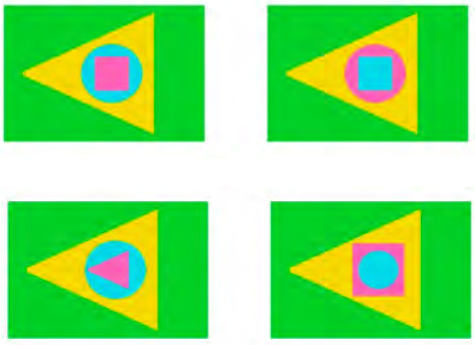
☐ VERTICAL
☐ OBLÍQUO

APROFUNDANDO

QUAL DAS REPRESENTAÇÕES NA VISÃO VERTICAL É A CORRETA?

RISQUE A IMAGEM QUE MOSTRA EXATAMENTE A MESMA ORGANIZAÇÃO DOS BLOCOS DA VISÃO OBLÍQUA.





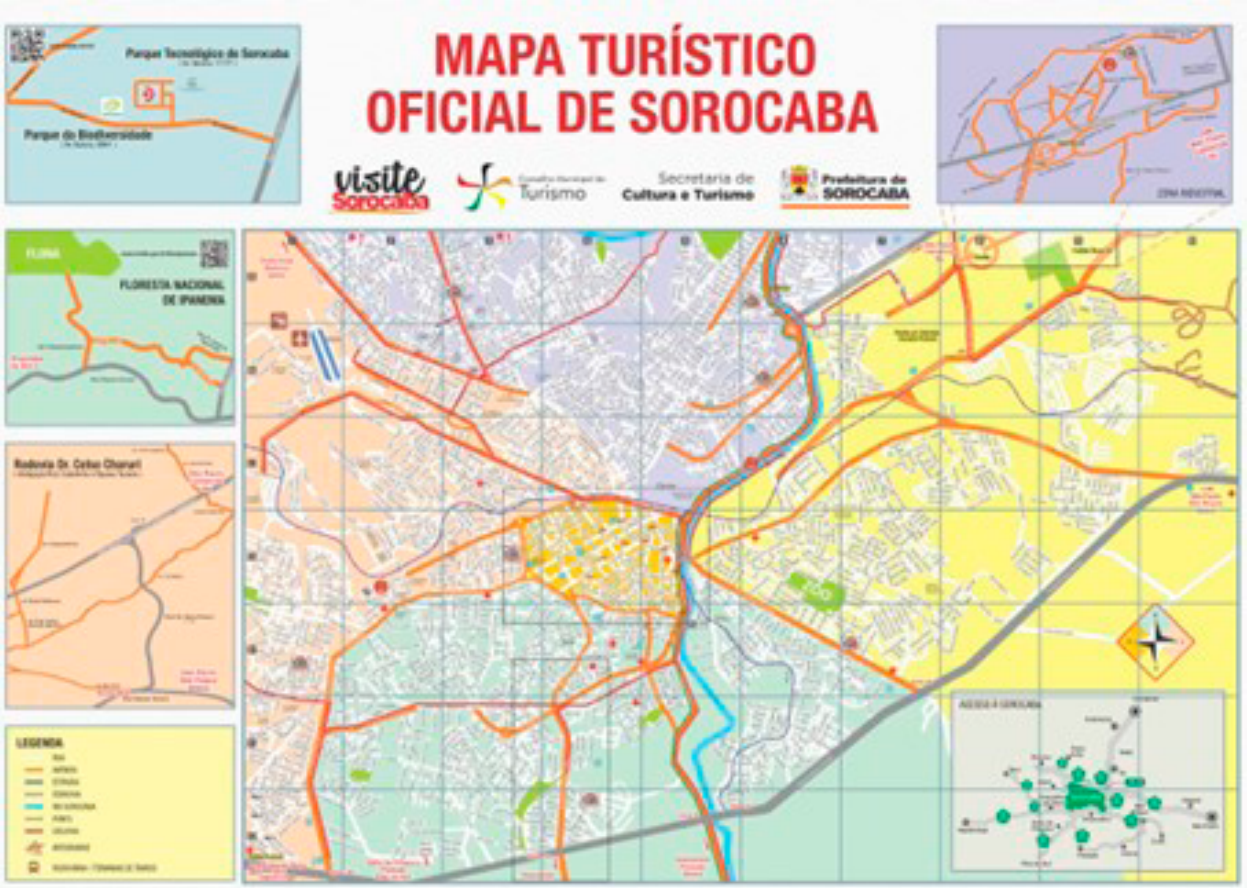
AULA 6 – O QUE O MAPA TEM?

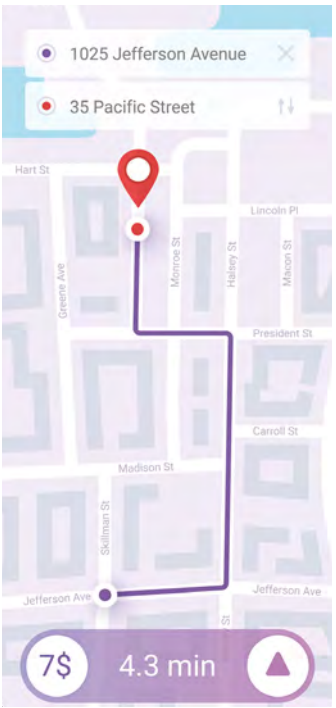
O QUE É?

MAS ENTÃO, O QUE É UM MAPA?

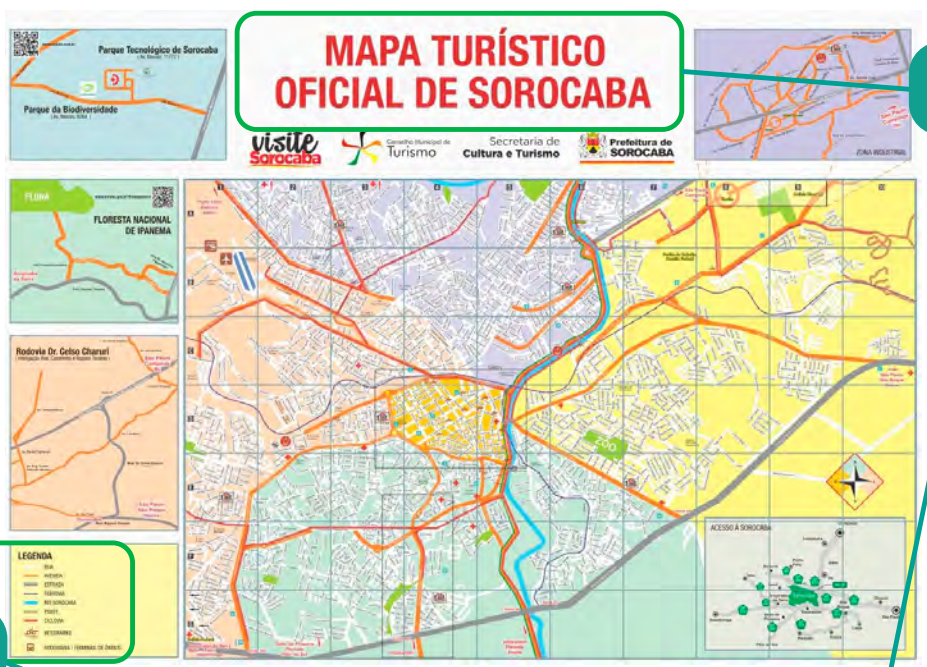
MAPA É UMA MANEIRA DE REPRESENTAR UM ESPAÇO DE UMA FORMA REDUZIDA. E SERVE PARA AJUDAR COM A LOCALIZAÇÃO DE LUGARES, PESSOAS, OBJETOS E TRAJETOS.

VEJA ALGUNS EXEMPLOS DE MAPAS:





OS MAPAS TÊM ELEMENTOS E CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS. O TÍTULO E A LEGENDA SÃO ALGUNS DELES.



TÍTULO

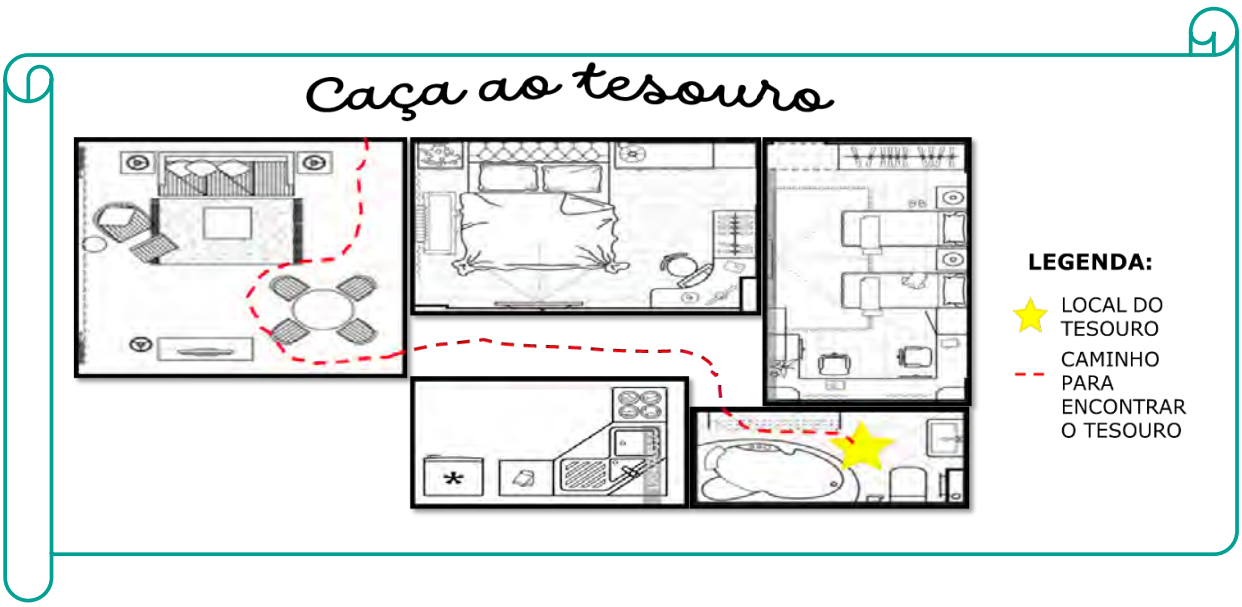
LEGENDA

AJUDA-NOS A IDENTIFICAR OS SÍMBOLOS E CORES NO MAPA, FACILITANDO A SUA LEITURA.

AJUDA-NOS A SABER DE ONDE É O MAPA E O QUE ELE APRESENTA.

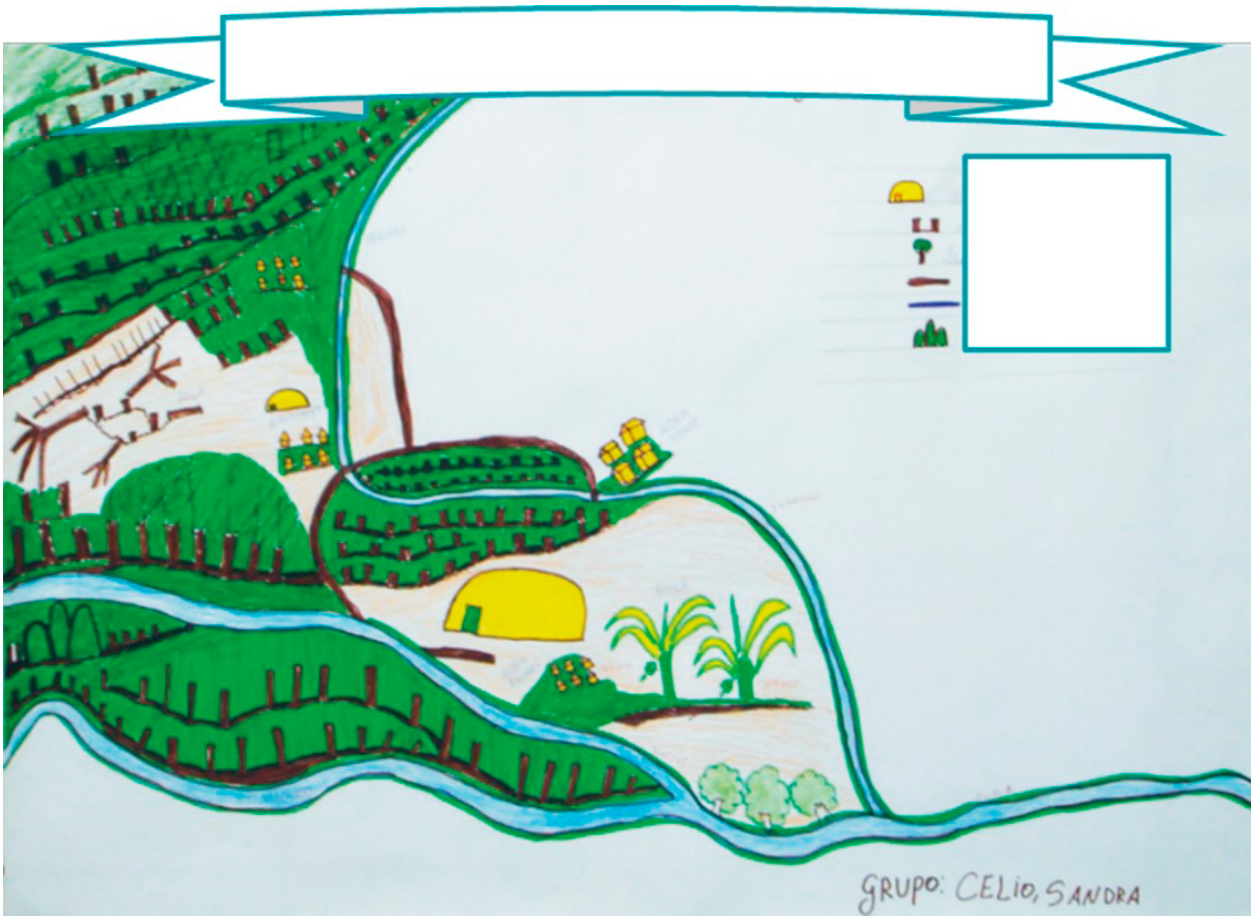
MARCELO, LUCAS E ÍRIS SE DIVERTIRAM MUITO NA BRINCADEIRA DE CAÇA AO TESOURO COM O MAPA QUE SEUS PAIS DESENHARAM. TANTO FOI QUE DECIDIRAM FAZER A BRINCADEIRA DE NOVO, MAS DESTA VEZ, ELES DESENHARAM O MAPA PARA OS SEUS PAIS.

VOCÊ CONSEGUE LOCALIZAR OS ELEMENTOS IMPORTANTES NESSE DESENHO DA BRINCADEIRA DE CAÇA AO TESOURO?



PRATICANDO

1. DEPOIS DE BRINCAR DE CAÇA AO TESOURO, AS CRIANÇAS GOSTARAM MUITO DE OBSERVAR MAPAS. AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE QUAIS ELEMENTOS EXISTEM NUM MAPA, OBSERVE O MAPA NÃO-CONVENCIONAL DA TERRA INDÍGENA, FEITO POR INDÍGENAS DE RONDÔNIA, E ESCREVA O QUE ESTÁ FALTANDO NELE.



A) QUE TÍTULO VOCÊ COLOCARIA NESSE MAPA? COMPLETE O ESPAÇO NO MAPA.

2. MARCELO, LUCAS E ÍRIS CONTINUARAM EXPLORANDO E OBSERVANDO MAPAS. ELES RECORTARAM ALGUNS QUE ENCONTRARAM EM REVISTAS, JORNAIS E ENCARTES, MAS SEPARARAM O TÍTULO DE UM DELES. VOCÊ SABE DIZER A QUAL MAPA PODEMOS NOMEAR COM O TÍTULO A SEGUIR? CIRCULE-O.

MAPA DO BRASIL

3. O MAPA DA CIDADE TEM UMA LEGENDA, MAS NÃO ESTÁ COMPLETA. ESCREVA DO SEU JEITO, UMA LEGENDA QUE INDIQUE O QUE SIGNIFICAM OS SÍMBOLOS OU AS FIGURAS ABAIXO.

SISTEMATIZANDO

FAÇA UM MAPA DO CAMINHO QUE VOCÊ PERCORRE DE CASA ATÉ A ESCOLA. NÃO ESQUEÇA DE USAR ALGUM SÍMBOLO OU FIGURA E ESCREVER O TÍTULO E A LEGENDA.

APROFUNDANDO

COMPLETE COM AS LEGENDAS, EXPLICANDO OS SÍMBOLOS E FIGURAS ENCONTRADOS NO MAPA NÃO-CONVENCIONAL, QUE REPRESENTA O CAMINHO DA CHAPEUZINHO PARA A CASA DA VOVÓ.

LEGENDA

AULA 7 – MAPA DA NOSSA SALA DE AULA

O QUE É?

VAMOS RETOMAR!

PARA REPRESENTAR UM ESPAÇO GEOGRÁFICO PRECISAMOS CONSIDERAR O TAMANHO DO ESPAÇO OU LUGAR QUE QUEREMOS REPRESENTAR, PORQUE ISSO VAI CLASSIFICAR O TIPO DE REPRESENTAÇÃO CARTOGRÁFICA QUE TEMOS:

UM **MAPA** É USADO QUANDO QUEREMOS REPRESENTAR UM LUGAR MUITO GRANDE, COMO UM PAÍS OU UMA CIDADE, COM POUCOS DETALHES E TODAS AS PROPORÇÕES CORRETAS.

UMA **PLANTA** É UMA FORMA DE MAPEAMENTO DE UM DETERMINADO LUGAR COMO UMA CASA, A SALA DE AULA OU A ESCOLA, COM MUITOS DETALHES E TODAS AS PROPORÇÕES CORRETAS.

TODOS OS MAPAS SÃO UMA FORMA DE COMUNICAÇÃO, UMA MANEIRA DE AS PESSOAS EXPRESSAREM E COMPARTILHAREM INFORMAÇÕES, OBSERVE:

AGORA, PEGUE **A MAQUETE** DA SUA SALA DE AULA.

OBSERVE-A DO PONTO DE VISTA **VERTICAL**, OU SEJA, DE CIMA. COMO VOCÊ OBSERVA AS CARTEIRAS, A LOUSA, A MESA DO PROFESSOR, O ARMÁRIO, A LIXEIRA E OUTROS OBJETOS, QUE ESTÃO ALI REPRESENTADOS? QUAIS SÃO SEUS FORMATOS?

DO PONTO DE VISTA VERTICAL, SÓ ENXERGAMOS O TOPO DOS OBJETOS, ENTÃO, NO CASO DA CARTEIRA ESCOLAR, IDENTIFICAMOS APENAS UM RETÂNGULO:

VISTA LATERAL

VISTA VERTICAL

PRATICANDO

1. AGORA, QUE VOCÊ JÁ RELEMBROU OS DIFERENTES PONTOS DE VISTA NAS REPRESENTAÇÕES CARTOGRÁFICAS, LIGUE CADA OBJETO DA SALA DE AULA AO FORMATO A QUE SE ASSEMELHA QUANDO REPRESENTADO NA VISÃO VERTICAL.

2. AGORA, VOCÊ VAI DESENHAR ALGUNS OBJETOS DA SUA SALA DE AULA RESPEITANDO A PROPORÇÃO CORRETA. PARA ISSO, VOCÊ PODE OBSERVAR A MAQUETE OU A PRÓPRIA SALA DE AULA.

OBSERVE AS MESAS DOS ESTUDANTES: ELAS SÃO MAIORES OU MENORES QUE A MESA DO PROFESSOR? SE VOCÊS JUNTAREM DUAS MESAS DE ESTUDANTES, O TAMANHO DELAS SERÁ IGUAL AO DA MESA DO PROFESSOR? QUANTAS MESAS DE ESTUDANTES SÃO NECESSÁRIAS PARA SE IGUALAREM AO TAMANHO DA LOUSA?

COLETIVAMENTE, FAÇAM ESSAS COMPARAÇÕES. DEPOIS, REGISTREM, EM FORMA DE DESENHO, NO ESPAÇO A SEGUIR.

SISTEMATIZANDO

AGORA, É HORA DE DESENHAR O MAPA NÃO-CONVENCIONAL, OU A PLANTA DA SUA SALA DE AULA, ENFIM.

PRIMEIRO, VOCÊ VAI FAZER UM ESBOÇO.

- EM UMA FOLHA DE SULFITE, COM O LÁPIS DE ESCREVER, COMECE FAZENDO O FORMATO DA SALA DE AULA.
- IDENTIFIQUE AS PAREDES EM QUE VOCÊ VAI DESENHAR A PORTA E AS JANELAS.
- IDENTIFIQUE, TAMBÉM, O LADO DA LOUSA E INICIE O DESENHO DOS OUTROS OBJETOS.
- SEMPRE OBSERVE A MAQUETE DA SALA PARA CERTIFICAR-SE DE QUE ESTÁ DESENHANDO TUDO DO PONTO DE VISTA VERTICAL E SEGUINDO AS PROPORÇÕES CORRETAS.
- QUANDO VOCÊ FINALIZAR O SEU ESBOÇO PEÇA PARA UM COLEGA VERIFICÁ-LO, ANALISANDO AS PROPORÇÕES E O PONTO DE VISTA VERTICAL.
- FAÇA AS CORREÇÕES NECESSÁRIAS E, DEPOIS, PASSE SEU MAPA A LIMPO E EXPONHA-O NO MURAL DA CLASSE.

NÃO POSSO ESQUECER DE COLOCAR OS ELEMENTOS DO MAPA: TÍTULO E LEGENDA.

APROFUNDANDO

QUE TAL CONTINUAR FAZENDO MAPAS DE LUGARES QUE VOCÊ FREQUENTA?

ESCOLHA ALGUM OUTRO ESPAÇO DA ESCOLA E REPRESENTE-O NUM CROQUI, TENTANDO, AO MÁXIMO, RESPEITAR AS PROPORÇÕES PRÓXIMAS DA REALIDADE E A VISÃO VERTICAL.

DEPOIS, COMPARTILHE SEU DESENHO COM O RESTANTE DA TURMA E DEIXE OS ESTUDANTES "ADIVINHAREM" O ESPAÇO QUE VOCÊ REPRESENTOU.

AULA 8 – LOCALIZAÇÃO NO MAPA DA SALA DE AULA

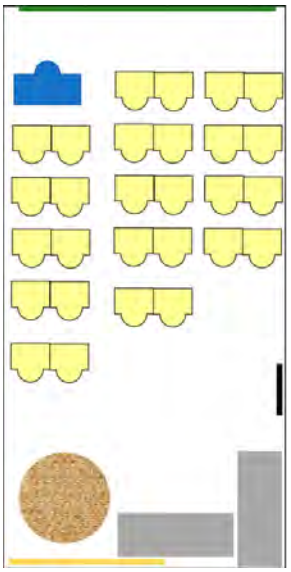
O QUE É?

PARA REPRESENTAR A NOSSA SALA DE AULA, NÓS CONSTRUÍMOS UMA MAQUETE E FIZEMOS O DESENHO DE UM MAPA NÃO-CONVENCIONAL, OU MAPA MENTAL.

SERÁ QUE TODAS AS CRIANÇAS DO ESTADO DE SÃO PAULO FIZERAM MAQUETES E MAPAS MENTAIS PARECIDOS?

VAMOS OBSERVAR ALGUNS MAPAS DE SALA DE AULA FEITOS POR ESTUDANTES DE DIFERENTES ESCOLAS.

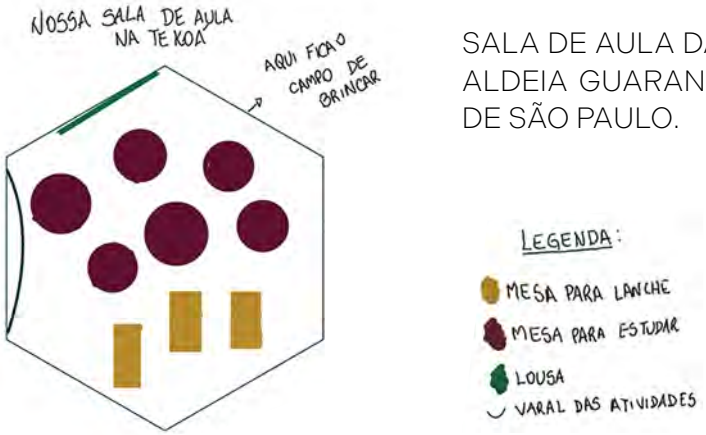
SALA DE AULA DA PAULA, CIDADE DE SÃO BERNARDO DO CAMPO.



SALA DE AULA DO BENTO, ESCOLA NA ZONA RURAL DE ASSIS.

LEGENDA:

- LOUSA
- MESA DO PROFESSOR
- MESAS DOS ALUNOS
- CANTINHO DE LEITURA
- MURAL DE TRABALHOS
- TELEVISÃO
- ARMÁRIO / ESTANTE

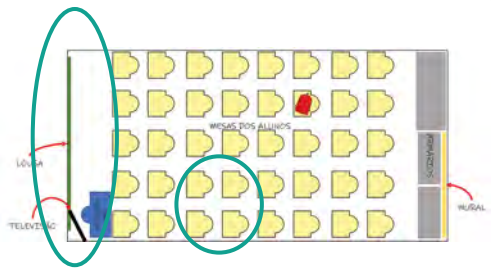


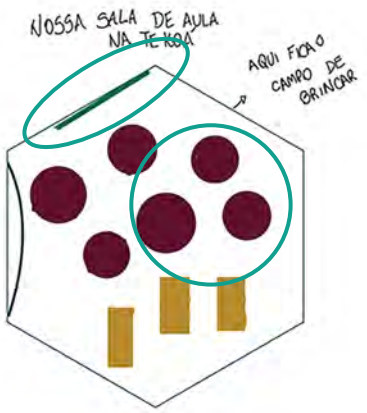
SALA DE AULA DA TAINÁ, NUMA ALDEIA GUARANI, NO INTERIOR DE SÃO PAULO.

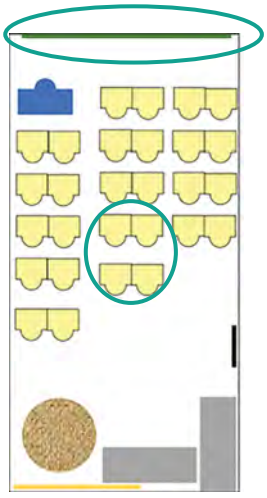
TRÊS ESTUDANTES ELABORARAM UM MAPA MENTAL DE SUAS SALAS DE AULA. VOCÊ PERCEBEU COMO ELAS SÃO DIFERENTES? ATÉ O FORMATO DA SALA MUDOU.

A SALA DA PAULA FICA NUMA ESCOLA EM UMA ÁREA URBANA, BEM NO CENTRO DA CIDADE. JÁ A SALA DE AULA DO BENTO É NUMA ESCOLA NA ZONA RURAL, NUM SÍTIO DE SUA CIDADE. E A SALA DA ESCOLA DA TAINÁ FICA DENTRO DE SUA ALDEIA INDÍGENA.

APESAR DO FORMATO E DA ORGANIZAÇÃO DIFERENTE DOS MÓVEIS E OBJETOS, ALGUMAS COISAS SÃO SEMELHANTES. VOCÊ CONSEGUE IDENTIFICAR?







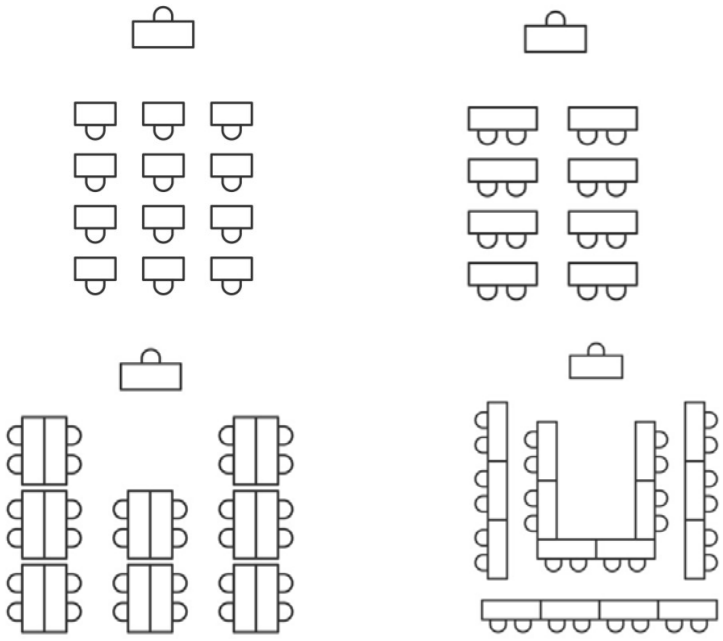
AS TRÊS SALAS DE AULA TÊM LOUSA E MESAS PARA OS ESTUDANTES.

COM QUAL DESSES DESENHOS DE MAPA A SUA SALA DE AULA MAIS SE PARECE?

O QUE TEM DE SEMELHANTE E O QUE TEM DE DIFERENTE ENTRE ESSAS SALAS DE AULA E A SUA?

PRATICANDO

1. A PROFESSORA PROPÔS UMA VOTAÇÃO ENTRE OS ESTUDANTES PARA SABER QUAL ORGANIZAÇÃO DA SALA DE AULA SERIA MELHOR PARA UM TRABALHO EM GRUPO. AO FINAL DA VOTAÇÃO, GANHOU A ORGANIZAÇÃO DAS MESAS EM GRUPOS COM 4 MESAS E 4 CADEIRAS. CIRCULE O DESENHO DO MAPA DA SALA DE AULA QUE MOSTRA ESSA ORGANIZAÇÃO.



2. OBSERVE AS IMAGENS DE ESPAÇOS DE UMA ESCOLA E, EM DUPLAS, RESPONDAM:

SALA DE LEITURA

REFEITÓRIO

SALA DE AULA

QUADRA

A) A SUA ESCOLA TAMBÉM TEM ESSES ESPAÇOS? QUAIS? MARQUE COM UM X.

B) SE A SUA ESCOLA TIVER ALGUM DESSES ESPAÇOS, ESCREVA UMA SEMELHANÇA E UMA DIFERENÇA ENTRE ELES:

	SEMELHANÇA	DIFERENÇA
SALA DE LEITURA		
REFEITÓRIO		
SALA DE AULA		
QUADRA		

3. IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ NA SALA DE AULA DA PAULA E PRECISA ANDAR DA MESA DA PROFESSORA ATÉ A MESA ONDE ESTÁ A MOCHILA VERMELHA.

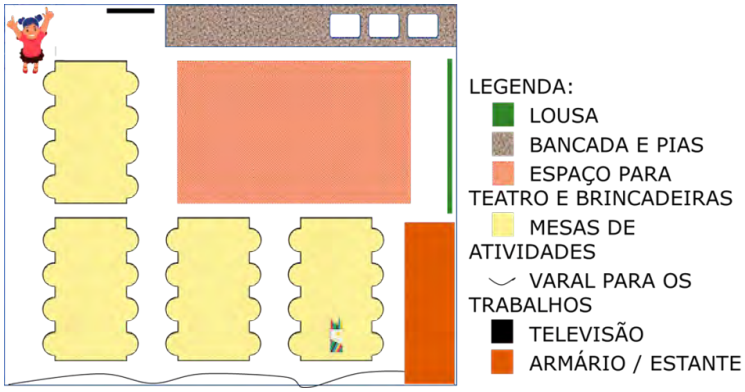
A) DESENHE O TRAJETO QUE VOCÊ FARIA.

SALA DO 2º C

B) EM DUPLA, ORIENTE O SEU COLEGA PARA SEGUIR O TRAJETO QUE VOCÊ DESENHOU E DESAFIE-O A CHEGAR NA MOCHILA PELO SEU CAMINHO.

SISTEMATIZANDO

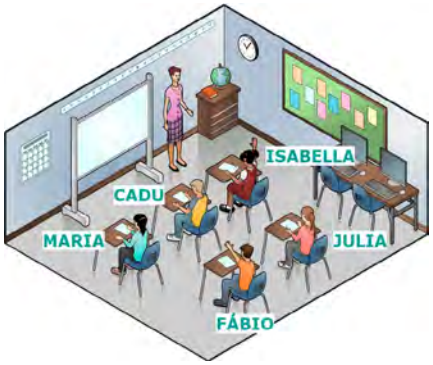
CARINA DESENHOU O MAPA DA SALA DE ARTES DA SUA ESCOLA. IMAGINE QUE ELA ESTÁ PRÓXIMA À TELEVISÃO E QUE PRECISA PEGAR A CAIXA DE LÁPIS DE COR NA MESA DE ATIVIDADE. QUAL O TRAJETO QUE ELA PODE FAZER PARA CHEGAR ATÉ LÁ? ESCREVA-O NO ESPAÇO A SEGUIR.



APROFUNDANDO

ESTE É UM DESENHO DA MAQUETE QUE A TURMA DA ISABELLA FEZ DA SALA DE AULA. VAMOS LOCALIZAR ALGUNS OBJETOS E ELEMENTOS.

.



A) QUAL OBJETO ESTÁ À DIREITA DA PROFESSORA?

B) QUEM ESTÁ À ESQUERDA DA JULIA?

C) QUEM ESTÁ À DIREITA DE MARIA?

HISTÓRIA

AULA 1 – OS OBJETOS CONTAM HISTÓRIA

O QUE É?

AS FONTES HISTÓRICAS

OBJETOS, DOCUMENTOS PESSOAIS, FOTOS, VÍDEOS E REGISTROS DE CADA PESSOA SÃO FONTES HISTÓRICAS QUE NOS AJUDAM A CONHECER A NOSSA HISTÓRIA E A HISTÓRIA DO OUTRO.

AS FONTES HISTÓRICAS PODEM SER MATERIAIS (INSTRUMENTOS, OBJETOS, APETRECHOS, MÁQUINAS ETC.) OU IMATERIAIS, OU SEJA, BENS CULTURAIS QUE NÃO PODEM SER TOCADOS, POIS NÃO TÊM MATÉRIA (MÚSICAS, DANÇAS, LINGUAGENS E LENDAS).

O QUE É UM HISTORIADOR?

UM HISTORIADOR É COMO UM DETETIVE DO PASSADO!

MAS COMO ELE FAZ ISSO? ELE OLHA PARA MUITAS PISTAS QUE AS PESSOAS DEIXARAM NO PASSADO, REALIZA PESQUISAS E FAZ ANÁLISES DE DOCUMENTOS ANTIGOS, REGISTROS, CARTAS, FOTOGRAFIAS, OBJETOS, UTENSÍLIOS, ROUPAS, MÁQUINAS, CONSTRUÇÕES, ENTRE OUTROS.

PARA DESCOBRIR E COMPREENDER OS ACONTECIMENTOS DE UMA ÉPOCA. ESSAS PISTAS SÃO CHAMADAS DE FONTES HISTÓRICAS E PODEM SER ESCRITAS, VISUAIS, ORAIS OU MATERIAIS.

TODA ESSA PESQUISA FAZ COM QUE OS HISTORIADORES CONSIGAM ENTENDER COMO AS CASAS ERAM, COMO AS PESSOAS SE VESTIAM, NO QUE ELAS TRABALHAVAM, QUAIS ALIMENTOS COMIAM, COMO AS CRIANÇAS BRINCAVAM, ENTRE OUTRAS INFORMAÇÕES IMPORTANTES PARA COMPREENDER O PASSADO.

AS FONTES HISTÓRICAS PODEM SER:

ESCRITAS

CARTAS;
DIÁRIOS;
AGENDAS;
DOCUMENTOS OFICIAIS;
LIVROS;
JORNAIS.

ORAIS

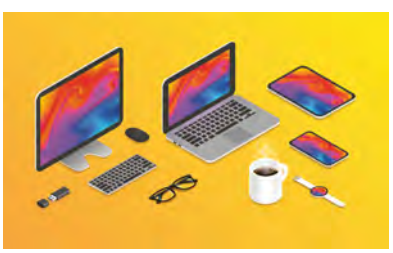
DEPOIMENTOS;
LENDAS;
ENTREVISTAS;
PARLENDAS.

VISUAIS

FOTOGRAFIAS;
GRAVURAS;
FILMES;
PINTURAS;
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS;
DESENHOS.

MATERIAIS

OBJETOS;
ROUPAS;
APARELHOS ELETRÔNICOS;
LIVROS.



PRATICANDO

1. LEIA AS DICAS E ESCREVA QUE TIPO DE FONTE HISTÓRICA ESTÁ SENDO USADA:

FONTE VISUAL **FONTE ESCRITA** **FONTE ORAL**

A) ANTÔNIO UTILIZOU FOTOS, VÍDEOS E PINTURAS PARA CONHECER O PASSADO DE SUA FAMÍLIA. ELE USOU _____.

B) VALÉRIA CONVERSOU COM SEUS AVÓS E DESCOBRIU COMO SE VIVIA 40 ANOS ATRÁS. ELA USOU _____.

C) NO MUSEU, DÉBORA OBSERVOU DOCUMENTOS ANTIGOS, DIÁRIOS E CARTAS ENCONTRADOS HÁ MUITOS ANOS. ESSES MATERIAIS FAZEM PARTE DE _____.

2. COM SUA TURMA E PROFESSOR, OBSERVE SUA SALA DE AULA E ESCREVA QUAIS OBJETOS PODEM SER CONSIDERADOS FONTES HISTÓRICAS MATERIAIS. ESCREVA SUA RESPOSTA NAS LINHAS ABAIXO:

SISTEMATIZANDO

FOTOS QUE CONTAM HISTÓRIAS

OBSERVE ESSA FOTO E PRESTE ATENÇÃO AOS DETALHES. E RESPONDA ÀS PERGUNTAS JUNTO COM A SUA TURMA.

- ★ SERÁ QUE ESSA FOTO É RECENTE?
- ★ QUANTAS PESSOAS COMPÕEM ESSA FOTO?
- ★ E AS ROUPAS DAS PESSOAS NA FOTO SÃO PARECIDAS COM AS ATUAIS?
- ★ O QUE MAIS TE CHAMOU A ATENÇÃO NA FOTO?

APROFUNDANDO

TODAS AS NOITES, VOVÓ MARIZETE CONTA HISTÓRIAS QUE ELA JÁ VIVEU. ENQUANTO A VOVÓ CONTA HISTÓRIAS, SEUS NETINHOS FICAM IMAGINANDO COMO ERAM AS COISAS NO SEU TEMPO. ASSINALE A RESPOSTA CORRETA

AS HISTÓRIAS QUE VOVÓ MARIZETE CONTA SÃO:

☐ DOCUMENTOS ESCRITOS ☐ RELATOS ORAIS

AULA 2 – MUSEU: MEMÓRIA E IDENTIDADE CULTURAL

O QUE É?

MUSEU: MEMÓRIA E IDENTIDADE CULTURAL

PODEMOS DIZER QUE O MUSEU É UM LUGAR DE ENTRAR EM CONTATO COM DIFERENTES TEMPOS (PRESENTE, PASSADO E FUTURO) E ESPAÇOS NOS QUAIS É POSSÍVEL EXPERIMENTAR DIFERENTES SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM. SÃO ESPAÇOS DESTINADOS À PRESERVAÇÃO DO UNIVERSO CULTURAL. É O LUGAR ONDE APROFUNDAMOS CONHECIMENTOS, TOMAMOS CONSCIÊNCIA DA IDENTIDADE DE UM POVO, VIVENCIAMOS A SOLIDARIEDADE E PERCEBEMOS A IMPORTÂNCIA DA PARTILHA.

DIFERENTES MUSEUS

OS MUSEUS GUARDAM MUITAS NOVIDADES; DENTRO DELES EXISTE UMA DIVERSIDADE ENORME DE COISAS QUE NOS DEIXAM CURIOSOS; E SÃO ORGANIZADOS DE DIFERENTES FORMAS E ESTILOS. VEJA ALGUNS TIPOS:

- ★ MUSEU HISTÓRICO: ENCONTRAMOS DOCUMENTOS HISTÓRICOS;
- ★ MUSEU BIOGRÁFICO: ESTÃO PRESENTES DOCUMENTOS SOBRE A VIDA DE UMA PESSOA;
- ★ MUSEU TEMÁTICO: PRIORIZA UM ÚNICO TEMA;
- ★ MUSEU DE CIÊNCIA: ONDE SE PRIORIZA O ENSINO DA CIÊNCIA.

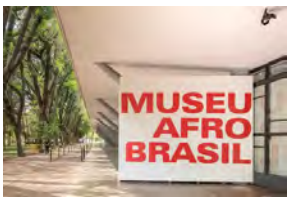
NO ESTADO DE SÃO PAULO EXISTEM VÁRIOS MUSEUS. VAMOS CONHECER ALGUNS.

MASP – MUSEU DE ARTE
DE SÃO PAULO
ASSIS CHATEAUBRIAND

MUSEU DA LÍNGUA
PORTUGUESA

MUSEU DO FUTEBOL

MUSEU AFRO BRASIL



ELE ESTÁ LOCALIZADO NO PAVILHÃO PADRE MANOEL DA NÓBREGA, NO PARQUE DO IBIRAPUERA/SP. LÁ, VOCÊ IRÁ ENCONTRAR UM ACERVO RIQUÍSSIMO. SÃO OBRAS DE PINTURA, ESCULTURAS, GRAVURAS, FOTOGRAFIAS, DOCUMENTOS, QUE RETRATAM A CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA. NESSE ESPAÇO SÃO TAMBÉM REALIZADAS VÁRIAS EXPOSIÇÕES DURANTE TODO O ANO.

VOCÊ SABIA?

QUE NOS MUSEUS, OS DOCUMENTOS, OBJETOS, PEÇAS E ARTEFATOS DEVEM SER SEMPRE CONSERVADOS? EXISTEM FORMAS DE PRESERVAÇÃO DOS ACERVOS QUE OS MUSEUS DEVEM GARANTIR, COM AÇÕES CORRETIVAS OU INDIRETAS, PARA A PROTEÇÃO DOS BENS CULTURAIS DE ALGUM PERIGO OU DEGRADAÇÃO. A EXPOSIÇÃO DESSES ITENS À LUZ, TEMPERATURA, UMIDADE, MANIPULAÇÃO, EXPOSIÇÃO, INFESTAÇÕES DE INSETOS, ENTRE OUTROS FATORES, PODE CAUSAR SUA DEGRADAÇÃO. POR ISSO EXISTEM LEIS QUE FAZEM COM QUE OS MUSEUS GARANTAM A PRESERVAÇÃO DE TODO O SEU ACERVO.

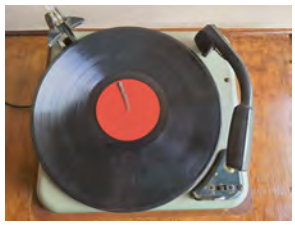
MUITOS OBJETOS QUE FORAM USADOS EM ÉPOCAS PASSADAS E QUE HOJE NÃO TÊM MAIS USO, MAS QUE ESTÃO EM BOM ESTADO DE CONSERVAÇÃO, SÃO CHAMADOS DE ANTIGUIDADES.

SÃO CONSIDERADOS ANTIGUIDADES OS OBJETOS, PEÇAS, ARTEFATOS, UTENSÍLIOS, FOTOGRAFIAS, QUADROS, MÓVEIS, ENTRE OUTROS, QUE DATAM DO ANO DE 1.950 PARA TRÁS.

MUITAS DESSAS ANTIGUIDADES TÊM VALORES AFETIVOS NAS FAMÍLIAS, POIS CONTAM PARTE DE SUAS HISTÓRIAS. ALGUMAS DESSAS PEÇAS SÃO DOADAS PARA MUSEUS OU ANTIQUÁRIOS.

CAIXA REGISTRADORA

LAMPARINA


VITROLA

QUEM TRABALHA NO MUSEU?

ALÉM DOS FUNCIONÁRIOS QUE CUIDAM DA LIMPEZA, BILHETERIA, SEGURANÇA, OS MUSEÓLOGOS E BIBLIOTECÁRIOS TAMBÉM SÃO PROFISSIONAIS QUE TRABALHAM EM MUSEUS.

O **MUSEÓLOGO** É O PROFISSIONAL QUE ORGANIZA E CUIDA DE TODA A DOCUMENTAÇÃO E DOS ARQUIVOS. ELE TAMBÉM PODE ORGANIZAR ATIVIDADES EDUCATIVAS, EXPOSIÇÕES ETC.

O **BIBLIOTECÁRIO** TRABALHA ORGANIZANDO DADOS E ACERVOS EM PARCERIA COM O MUSEÓLOGO.

PRATICANDO

1. PINTE DE VERMELHO O QUADRADINHO REFERENTE AO LUGAR ONDE ENCONTRAMOS EXPOSIÇÕES DE DIFERENTES FONTES HISTÓRICAS ESCRITAS, VISUAIS, ORAIS OU MATERIAIS:

☐ SHOPPING ☐ BANCOS ☐ MUSEU ☐ PEN DRIVE

2. APÓS A LEITURA SOBRE OS DIFERENTES TIPOS DE MUSEUS, RESPONDA:

- ★ QUAL VOCÊ GOSTARIA DE CONHECER?
- ★ VOCÊ JÁ FOI A UM MUSEU? QUAL ERA?
- ★ ABAIXO, FAÇA O DESENHO DO MUSEU QUE VOCÊ GOSTARIA DE CONHECER OU JÁ CONHECEU. DEPOIS, COMPARTILHE COM A TURMA.

3. QUAIS DESSES OBJETOS PODERIAM FAZER PARTE DO ACERVO DE UM MUSEU DE ANTIGUIDADES? CONVERSE COM SEUS COLEGAS E FAÇA UM **X** NA SUA RESPOSTA:

SISTEMATIZANDO

JUNTO COM A SUA TURMA E PROFESSOR, ORGANIZEM UMA EXPOSIÇÃO DE OBJETOS ANTIGOS QUE FIZERAM PARTE DE UMA DETERMINADA ÉPOCA E

QUE HOJE NÃO SÃO MAIS UTILIZADOS.

QUAIS OBJETOS PODEM SER? OS MAIS VARIADOS, UTENSÍLIOS DE COZINHA, ELETRÔNICOS, VESTUÁRIOS, ELETRODOMÉSTICOS ETC.

DEPOIS, JUNTO COM O PROFESSOR, ESCOLHAM A DATA, UM NOME E FAÇAM CONVITES PARA O DIA DA EXPOSIÇÃO.

TELEFONE CASTIÇAL, 1900 A 1940. EM EXPOSIÇÃO NO MUSEU DO IPIRANGA/SP

APROFUNDANDO

LEIA AS FRASES ABAIXO E COLOQUE **V** QUANDO A INFORMAÇÃO FOR VERDADEIRA E **F** QUANDO A INFORMAÇÃO FOR FALSA. DEPOIS, COMPARTILHE AS RESPOSTAS COM A SUA TURMA:

( ) OS OBJETOS ANTIGOS NÃO TÊM VALOR HISTÓRICO.

( ) CONSERVAR OBJETOS ANTIGOS AJUDA A PRESERVAR A HISTÓRIA E A CULTURA DE UMA SOCIEDADE.

( ) OS OBJETOS ANTIGOS PRECISAM DE CUIDADOS ESPECIAIS.

( ) A UMIDADE, O TEMPO, OS INSETOS E OUTROS FATORES AMBIENTAIS PODEM CAUSAR DANOS AOS OBJETOS ANTIGOS.

AULA 3 – TODAS AS HISTÓRIAS

CONTAR HISTÓRIAS

CONTAR HISTÓRIAS É COMO FAZER MÁGICA USANDO A IMAGINAÇÃO E A CRIATIVIDADE.

É COMO BRINCAR DE INVENTAR MUNDOS NOVOS E DIVERTIDOS. QUANDO CONTAMOS HISTÓRIAS, TODOS PODEM PARTICIPAR E SE DIVERTIR JUNTOS. É UMA MANEIRA DE COMPARTILHAR COISAS LEGAIS QUE AS PESSOAS FAZIAM NO PASSADO E AINDA FAZEM HOJE. É UM JEITO DE PASSAR SEGREDINHOS E SABERES DE UM MONTÃO DE GENTE.

DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO

VOCÊ SABIA QUE OS PROVÉRBIOS, RECEITAS E CANÇÕES SÃO HERANÇAS PASSADAS DE GERAÇÃO PARA GERAÇÃO? ISSO MESMO, POR MEIO DA TRANSMISSÃO ORAL, AS PESSOAS MAIS VELHAS, CANTORES E CONTADORES DE HISTÓRIAS PRESERVAM A MEMÓRIA DE UMA COMUNIDADE, DE UM POVO, DE UMA ÉPOCA. CONTAR HISTÓRIAS É UMA FORMA DE PRESERVAR A MEMÓRIA.

OS CONTADORES DE HISTÓRIAS

MAS CONTAR HISTÓRIAS NÃO É TÃO SIMPLES ASSIM. UM CONTADOR DE HISTÓRIAS PRECISA SER MUITO SABIDO, CONHECER MUITAS COISAS, LUGARES, OUVIR HISTÓRIAS DE OUTRAS PESSOAS, SER CURIOSO, CUIDADOSO, TER ATENÇÃO A DETALHES E MUITA IMAGINAÇÃO PARA TRANSFORMAR FATOS EM HISTÓRIAS ENCANTADORAS E, ÀS VEZES, ASSUSTADORAS, CONSTRUÍDAS POR MEIO DE IMAGENS MENTAIS E PESSOAIS.

RELATOS ORAIS DE UMA COMUNIDADE

VOCÊ SABIA QUE AS HISTÓRIAS CONTADAS PELAS PESSOAS MAIS VELHAS, TAMBÉM SÃO CHAMADAS DE CAUSOS? CAUSOS SÃO HISTÓRIAS CHEIAS DE FANTASIAS QUE PODEM SER VERDADEIRAS OU SEJA, HISTÓRIAS QUE DE FATO ACONTECERAM, OU FANTASIOSAS, NAS QUAIS SE MISTURAM FATOS REAIS E IMAGINÁRIOS.

OS PESCADORES SÃO MUITO CONHECIDOS POR SUAS CONTAÇÕES DE CAUSOS, QUE SEMPRE ENVOLVEM MISTÉRIO. OS CAUSOS ACABAM VIRANDO LENDAS EM ALGUNS LUGARES.

CURIOSIDADE

O MUSEU DA PESSOA É UM MUSEU VIRTUAL. NELE, A HISTÓRIA DE CADA PESSOA CONTRIBUI PARA PRESERVAÇÃO DA HISTÓRIA DA HUMANIDADE, POR MEIO DE RELATOS ORAIS. VAMOS CONHECER UM POUCO MAIS SOBRE ESSE MUSEU? SE POSSÍVEL, ACESSE O LINK OU *QRCODE* ABAIXO:

https://museudapessoa.org/

ACESSO EM 16 DE NOVEMBRO DE 2023.

PRATICANDO

MEU PERSONAGEM

1. VAMOS IMAGINAR?

FECHE OS OLHOS, SIGA AS PISTAS DO PROFESSOR E IMAGINE O SEU PERSONAGEM.

ELE É GRANDE OU PEQUENO? É UM HUMANO, UM BICHO, UM ROBÔ OU UM MONSTRINHO?

O QUE ELE FAZ? DESENHE, SEU PERSONAGEM E CONTE PARA OS COLEGAS A SUA HISTÓRIA.

2. JUNTO COM SEU PROOFESSOR LEIA A HISTÓRIA ABAIXO E DEPOIS FAÇA A ATIVIDADE.

VOVÔ JULIÃO ADORA CONTAR HISTÓRIAS. TODOS OS DIAS, NO FINAL DA TARDE, SENTA EM SUA CADEIRA DE BALANÇO E LOGO COMEÇA A CONTAR SUAS BELAS HISTÓRIAS.

UMA DE SUAS HISTÓRIAS CONTA QUE MARIANA, MENINA TRAVESSA, DE TRANÇAS NA CABEÇA, PULA FEITO PIPOCA. A MÃE DELA SEMPRE DIZIA:

– MARIANA, MENINA, EM DIAS DE CHUVA, QUANDO TEM TROVÃO, NÃO OLHE NO ESPELHO, NÃO PODE NÃO.

AGORA RESPONDA ÀS PERGUNTAS JUNTO COM A SUA TURMA.

A) VOCÊ ACHA QUE A HISTÓRIA DO VOVÔ JULIÃO É UMA HISTÓRIA CONTADA HÁ MUITO TEMPO OU UMA HISTÓRIA RECENTE?

B) POR QUE SERÁ QUE A MÃE DE MARIANA DIZ PARA A MENINA NÃO OLHAR NO ESPELHO QUANDO ESTÁ CHOVENDO E TEM TROVÃO?

C) A HISTÓRIA DE VOVÔ JULIÃO PODE SER CONSIDERADA UM CAUSO? POR QUÊ?

SISTEMATIZANDO

VOCÊ E SUA TURMA IRÃO CONTAR UMA HISTÓRIA PARA OUTRA TURMA. PARA ISSO, ALGUMAS ETAPAS PRECISARÃO SER CUMPRIDAS:

- ★ A HISTÓRIA TEM QUE SER DA TURMA TODA, OU SEJA, TODOS DEVEM PARTICIPAR.
- ★ NA HORA DE CONTAR, DEIXEM A VERGONHA DE LADO E NÃO SE ESQUEÇAM DOS DETALHES.
- ★ VOCÊS TAMBÉM PODEM ESCOLHER OBJETOS, OU, SE DESEJAREM, PODEM FAZER UMA APRESENTAÇÃO.
- ★ ESCOLHAM UM TÍTULO PARA A HISTÓRIA.
- ★ APROVEITEM ESTE MOMENTO.

APROFUNDANDO

OBSERVE AS IMAGENS E RESPONDA:

O QUE HÁ EM COMUM ENTRE ESSAS IMAGENS E O QUE APRENDEMOS HOJE?

AULA 4 – UMA HISTÓRIA DE 100 ANOS!

O QUE É?

UMA HISTÓRIA DE 100 ANOS

VAMOS CONHECER UM POUQUINHO DA HISTÓRIA DA BISAVÓ DE MATHEUS? ESSA É FRANCISCA, ELA NASCEU NO DIA 12 DE NOVEMBRO DE 1923. NA CIDADE DE SANTA MARIA DA SERRA/ SÃO PAULO, QUANDO ELA NASCEU TUDO ERA MUITO DIFERENTE. SEUS PAIS MORAVAM EM UMA FAZENDA QUE TINHA MUITOS ANIMAIS E PLANTAÇÕES. DESDE PEQUENA, FRANCISCA APRENDEU A FAZER SERVIÇOS DOMÉSTICOS E A TRABALHAR NA ROÇA COM SEUS PAIS.

ONDE É?

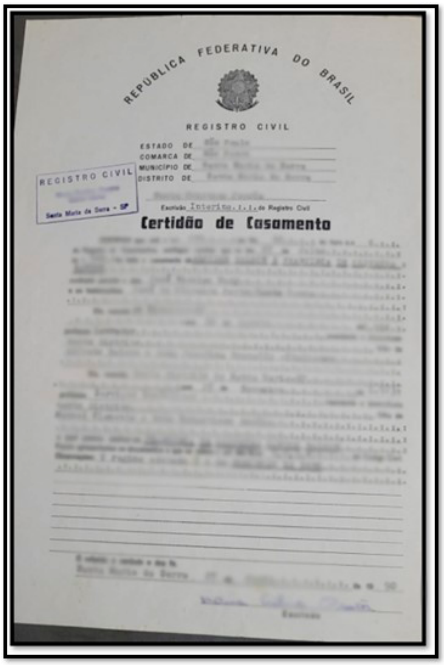
A CIDADE DE SANTA MARIA DA SERRA FICA LOCALIZADA, NO ESTADO DE SÃO PAULO. FOI FUNDADA POR VOLTA DE 1870, COM A DOAÇÃO DE TERRAS DE UM DOS MORADORES PARA A CONSTRUÇÃO DE UMA CAPELA QUE EXISTE ATÉ HOJE. A CIDADE ATUALMENTE TEM APROXIMADAMENTE 6.000 HABITANTES.

FOTOS E MEMÓRIAS

AOS 17 ANOS, FRANCISCA CASOU- SE COM ALCIDES E COMEÇOU A FORMAR A SUA FAMÍLIA. COMO NAQUELA ÉPOCA, REGISTROS COMO FOTOS NÃO ERAM COMUNS E AINDA NÃO HAVIAM CHEGADO EM MUITOS LUGARES. TODOS OS RELATOS DE FRANCISCA SÃO **ORAIS**, OU SEJA, AQUILO QUE ELA TEM EM SUA

MEMÓRIA. EXISTIAM APENAS DOCUMENTOS QUE PODIAM CONFIRMAM O QUE ACONTECIA COM AS PESSOAS. AO LADO TEMOS UMA CÓPIA DA CERTIDÃO DE CASAMENTO DE FRANCISCA E ALCIDES:

AO LONGO DE SEU CASAMENTO FRANCISCA TEVE 13 FILHOS. VAMOS VER COMO FICOU A **ÁRVORE GENEALÓGICA** DA FAMÍLIA DE FRANCISCA? OS FILHOS DE FRANCISCA TAMBÉM TIVERAM SEUS FILHOS E A FAMÍLIA FOI AUMENTANDO CADA VEZ MAIS.

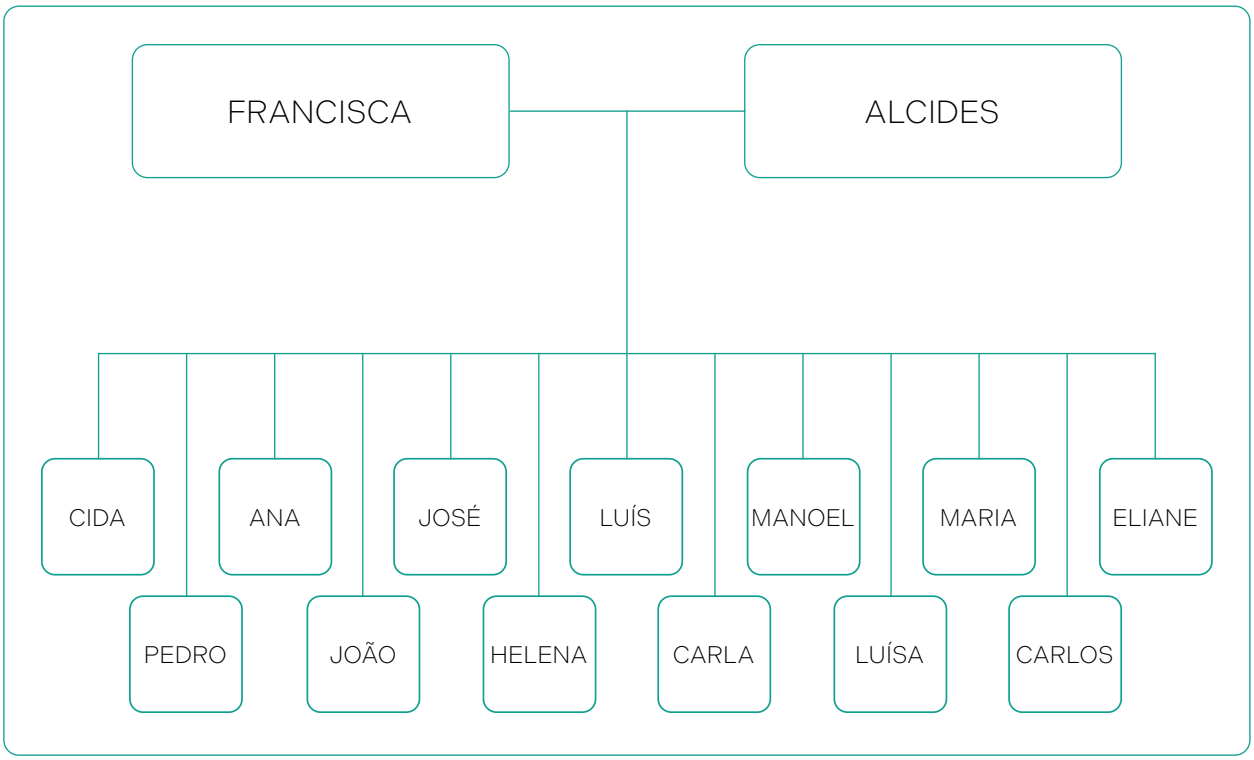

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL

REGISTRO CIVIL

ESTADO DE
COMARCA DE
MUNICÍPIO DE
DISTRITO DE

REGISTRO CIVIL

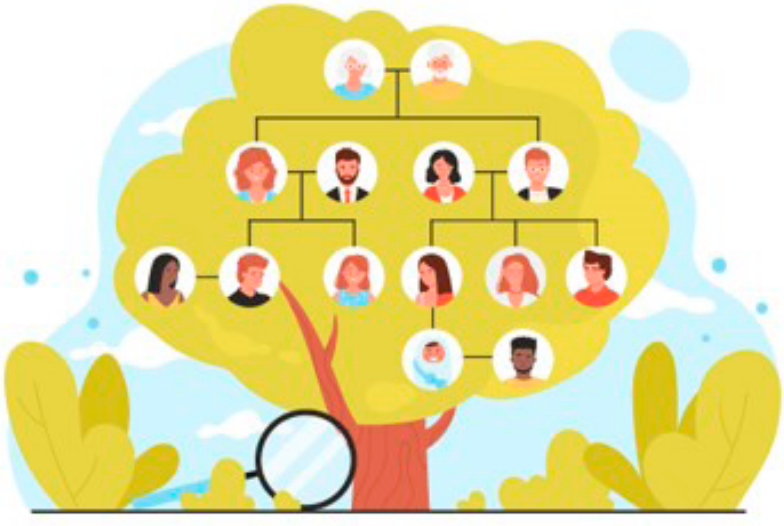
Certidão de Casamento



ALGUMAS DAS FOTOS DO ANIVERSÁRIO DE FRANCISCA. ELA COM ALGUNS DE SEUS FILHOS E TODA A SUA FAMÍLIA QUE FORMOU AO LONGO DOS SEUS 100 ANOS DE VIDA.

ÁRVORE GENEALÓGICA

A ÁRVORE GENEALÓGICA É UMA FORMA DE REPRESENTAÇÃO DE UMA FAMÍLIA. NELA TEMOS A CHANCE DE CONHECER NOSSOS DESCENDENTES, ISTO É, PESSOAS QUE FAZEM PARTE DAS GERAÇÕES PASSADAS E NOS AJUDA A ENTENDER OS LAÇOS DE LIGAÇÃO DO PRESENTE DE NOSSOS FAMILIARES.



PRATICANDO

1. APÓS O RELATO DA VIDA DE FRANCISCA, EM RODA DE CONVERSA, CONVERSE COM SEU PROFESSOR A TURMA SOBRE O QUE MAIS LHE CHAMOU A ATENÇÃO. E DEPOIS FAÇA UM DESENHO PARA REGISTRAR.

SISTEMATIZANDO

ASSIM COMO A TURMA DE MATHEUS, VAMOS CONVIDAR ALGUÉM DO NOSSO CONVÍVIO ESCOLAR, PARA CONTAR UM POUQUINHO DA SUA HISTÓRIA? QUEM PODE SER? ESCOLHAM UM PROFESSOR, FUNCIONÁRIO DA ESCOLA, MERENDEIRA. A ESCOLHA DE QUEM SERÁ FICA POR CONTA DA TURMA.

NO DIA QUE O PROFESSOR IRÁ AGENDAR, RECEBAM ESTE(A) CONVIDADO(A) COM MUITO CARINHO E OUÇAM ATENTAMENTE O QUE ELE(A) TEM PARA CONTAR.

O QUE QUEREMOS SABER?

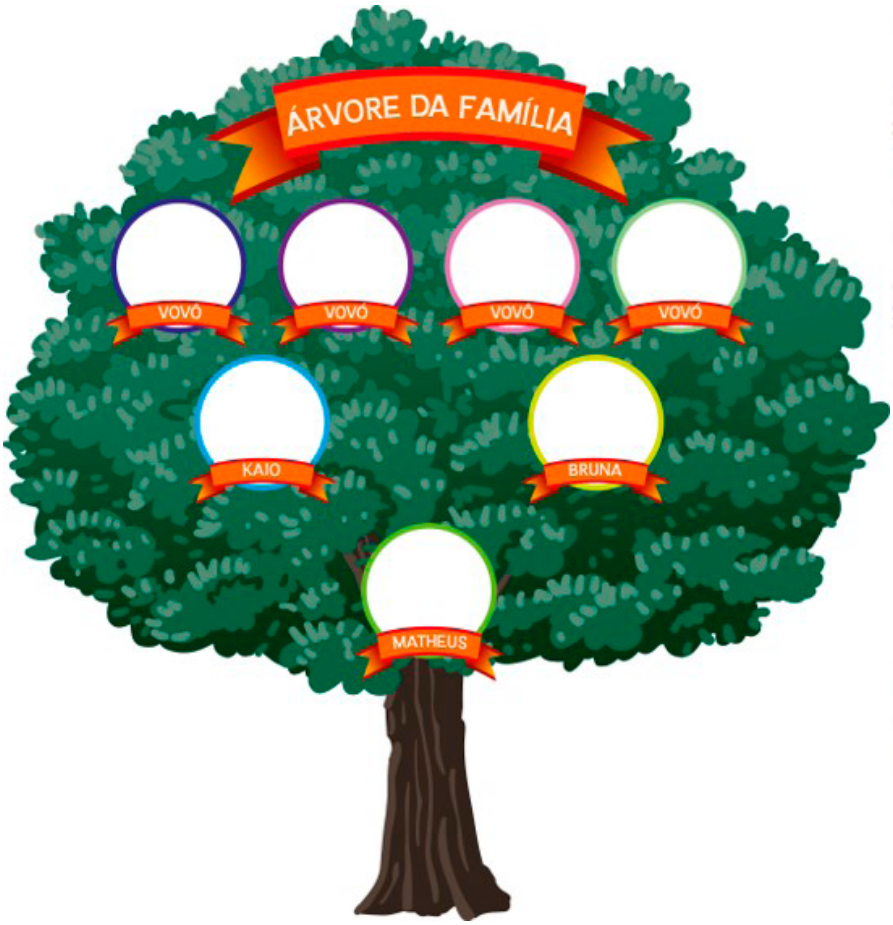
- ★ DATA E LOCAL DE NASCIMENTO
- ★ SE JÁ SE MUDOU DE ESTADO
- ★ ORIGEM DA FAMÍLIA
- ★ SEUS ANTECEDENTES

APÓS OUVIRMOS OS RELATOS DO(A) NOSSO(A) CONVIDADO(A) COM BASTANTE ATENÇÃO. VAMOS ELABORAR UM TEXTO, JUNTO COM O NOSSO PROFESSOR, ESCREVENDO SOBRE A HISTÓRIA DO(A) NOSSO(A) CONVIDADO(A).

APROFUNDANDO

VAMOS AJUDAR MATHEUS MONTAR SUA ÁRVORE GENEALÓGICA. QUE MOSTRA QUEM SÃO SEUS PAIS E AVÓS.

MATHEUS É UM MENINO DE 8 ANOS, SUPER LEGAL! ELE MORA COM SEUS PAIS, A MÃE DELE SE CHAMA BRUNA E O PAI KAIO. OS PAIS DA MÃE DE MATHEUS SÃO A MARIA E O WAGNER, ELES SÃO OS AVÓS DE MATHEUS. OS PAIS DE KAIO SÃO A CRISTINA E O MARCOS QUE TAMBÉM SÃO OS AVÓS DE MATHEUS. RECORTE E COLE AS IMAGENS NO ANEXO **1** DA FAMÍLIA DE MATHEUS E DEPOIS COMPARTILHE COM A TURMA. SE PRECISAR PEÇA AJUDA DE UM RESPONSÁVEL



AULA 5 – A HISTÓRIA DA MINHA ESCOLA

O QUE É?

VOCÊ SABIA QUE AS ESCOLAS EXISTEM HÁ MUITO TEMPO?

ISSO MESMO! HOUVE UMA ÉPOCA EM QUE EXISTIAM ESCOLAS PARA MENINOS E ESCOLAS PARA MENINAS, E ATÉ O QUE ERA ENSINADO ERA DIFERENTE.

NOS DIAS DE HOJE, A ESCOLA É CONSIDERADA UM LUGAR DE CONVÍVIO COM ESTUDANTES, PROFESSORES E OUTROS ADULTOS QUE TAMBÉM TRABALHAM NELA. NA ESCOLA, PRATICAMOS ESPORTES, APRENDEMOS VÁRIAS MATÉRIAS, INGLÊS E ATÉ USAMOS A TECNOLOGIA NA SALA DE AULA.

PESQUISA HISTÓRICA

É UMA GRANDE INVESTIGAÇÃO SOBRE O PASSADO! OS HISTORIADORES USAM PISTAS, COMO LIVROS ANTIGOS, FOTOS, OBJETOS ANTIGOS E ATÉ MESMO HISTÓRIAS QUE FORAM CONTADAS DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO, PARA DESCOBRIR COMO ERA A VIDA DAS PESSOAS ANTES DE NÓS.

OS HISTORIADORES OLHAM PARA ESSAS PISTAS E FAZEM MUITAS PERGUNTAS: QUEM ERAM ESSAS PESSOAS? O QUE ELAS FIZERAM? COMO VIVIAM? JUNTAM TODAS ESSAS

INFORMAÇÕES PARA CRIAR UMA HISTÓRIA SOBRE COMO AS COISAS ERAM ANTIGAMENTE, AJUDANDO-NOS A ENTENDER MELHOR COMO O MUNDO ERA LÁ ATRÁS.

UMA ENTREVISTA

É UMA CONVERSA ENTRE DUAS OU MAIS PESSOAS, NA QUAL UMA DELAS FAZ PERGUNTAS E A OUTRA RESPONDE. É UM MÉTODO USADO PARA OBTER INFORMAÇÕES, OPINIÕES OU CONHECIMENTOS SOBRE UM ASSUNTO ESPECÍFICO.

EXISTEM VÁRIOS TIPOS DE ENTREVISTAS, COMO:

- ★ ENTREVISTAS DE EMPREGO;
- ★ ENTREVISTAS JORNALÍSTICAS;
- ★ ENTREVISTAS PARA PESQUISA ACADÊMICA;
- ★ ENTRE OUTRAS.

NA MAIORIA DAS VEZES, QUEM CONDUZ A ENTREVISTA É CHAMADO DE **ENTREVISTADOR** E QUEM RESPONDE ÀS PERGUNTAS É O **ENTREVISTADO**.

AS ENTREVISTAS PODEM SER REALIZADAS PESSOALMENTE, POR TELEFONE, POR VIDEOCHAMADA OU ATÉ MESMO POR E-MAIL. É UMA MANEIRA MUITO ÚTIL DE APRENDER, COMPARTILHAR CONHECIMENTO E COMPREENDER DIFERENTES PONTOS DE VISTA SOBRE UM ASSUNTO.

PRATICANDO

1. LEIA AS FRASES E MARQUE APENAS AS QUE CONSTAM INFORMAÇÕES CORRETAS.

- ☐ A ESCOLA É UM LUGAR NO QUAL VAMOS APENAS PARA BRINCAR.
- ☐ A ESCOLA É UM ESPAÇO PRIVILEGIADO DE APRENDIZAGEM COLETIVA.
- ☐ NA ESCOLA, APRENDEMOS MUITAS MATÉRIAS, INCLUSIVE O INGLÊS.

2. VAMOS CONHECER UM POUCO MAIS SOBRE A NOSSA ESCOLA? EM DUPLAS, CAMINHEM PELOS ESPAÇOS DA ESCOLA, TENTANDO IDENTIFICAR OS DIFERENTES ESPAÇOS (CORREDOR, SALAS DE AULAS, BANHEIROS, COZINHA, CANTINA, PÁTIO, SECRETARIA, SALA DO DIRETOR, BIBLIOTECA). NÃO DEIXEM DE REGISTRAR, NO SEU CADERNO, TUDO O QUE OBSERVARAM.

ESSE REGISTRO PODE SER REALIZADO POR MEIO DE IMAGENS OU LISTA DE PALAVRAS.

SEU PROFESSOR IRÁ ORGANIZÁ-LOS EM PEQUENOS GRUPOS.

CADA GRUPO RECEBERÁ UMA FOLHA DE PAPEL KRAFT PARA DESENHAR UM MAPA DA ESCOLA, DESTACANDO OS ESPAÇOS VISITADOS.

PRIMEIRO, FAÇA UM RASCUNHO DO DESENHO. DEPOIS, JUNTO COM O SEU GRUPO, FAÇA O DESENHO FINAL. ESSES CARTAZES PODERÃO FAZER PARTE DE UMA EXPOSIÇÃO FORA DA SALA DE AULA. NÃO DEIXE DE ESCREVER UMA LEGENDA PARA O DESENHO.

3. AGORA, O REPÓRTER É VOCÊ!

SEU PROFESSOR PREPAROU UM ROTEIRO PARA UMA ENTREVISTA. EM TRIOS, VOCÊ E SEUS COLEGAS CONVERSARÃO COM PESSOAS QUE TRABALHAM NOS DIFERENTES ESPAÇOS DA ESCOLA. SIGAM O ROTEIRO E DESCUBRAM MUITAS CURIOSIDADES SOBRE SUA ESCOLA. COM A AJUDA DO SEU PROFESSOR, COMBINEM O QUE CADA UM FARÁ NO GRUPO. NÃO SE ESQUEÇAM DE QUE É PRECISO SE APRESENTAREM À PESSOA ENTREVISTADA E DIZEREM AINDA POR QUE ESTÃO FAZENDO ESTA ENTREVISTA.

VOCÊ E SUA TURMA, COM A AJUDA DO PROFESSOR, ORGANIZARÃO A RODA DE CONVERSA COM O FUNCIONÁRIO ENTREVISTADO, QUE TRABALHA HÁ MAIS TEMPO NA ESCOLA. COMBINEM QUEM FARÁ AS PERGUNTAS PARA O ENTREVISTADO. DURANTE O RELATO, OBSERVEM OS ELEMENTOS QUE FAZEM PARTE DA ESCOLA NO PASSADO, BEM COMO TENTEM IDENTIFICAR AS MUDANÇAS E AS PERMANÊNCIAS QUE OCORRERAM AO LONGO DO TEMPO.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

1. QUAL É O SEU NOME?

2. HÁ QUANTO TEMPO TRABALHA AQUI NA ESCOLA?

3. COMO ERA O PRÉDIO DA ESCOLA QUANDO VOCÊ COMEÇOU A TRABALHAR AQUI?

4. A QUANTIDADE DE ALUNOS ERA MAIOR, MENOR OU IGUAL À DE HOJE?

5. COMO ERA O RECREIO DOS ALUNOS?

6. QUAIS MELHORIAS VOCÊ ACREDITA QUE FORAM REALIZADAS PELA ESCOLA?

7. TEM ALGUMA COISA QUE VOCÊ ACHA QUE NÃO MUDOU AQUI NA ESCOLA?

AGORA QUE JÁ CONVERSAMOS E APRENDEMOS MUITO SOBRE NOSSA ESCOLA, EM DUPLAS, COMPLETEM A FICHA ABAIXO COM OS DADOS QUE SE PEDE:

NOME COMPLETO DA ESCOLA: _____

ENDEREÇO DA ESCOLA: _____

ANO DE FUNDAÇÃO: _____

NÚMERO ATUAL DE ESTUDANTES: _____

NÚMERO ATUAL DE PROFESSORES: _____

SISTEMATIZANDO

AGORA, É COM VOCÊ!

ESCREVA UM TEXTO CONTANDO COMO É A SUA ESCOLA. ENTREGUE AO SEU PROFESSOR. ELE ORGANIZARÁ UMA CÁPSULA DO TEMPO, NA QUAL ENTERRARÁ OU GUARDARÁ EM UM LUGAR BEM SEGURO TODOS OS TEXTOS DA TURMA. ESSES TEXTOS SÓ SERÃO ABERTOS QUANDO A TURMA ESTIVER NO QUINTO ANO.

APROFUNDANDO

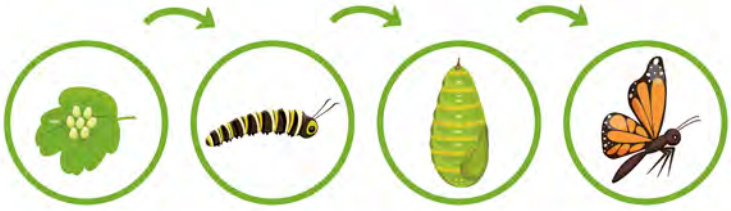
DESENHE OU ESCREVA ALGO QUE, COMPARADO AO PASSADO, MUDOU NA SUA ESCOLA.

AULA 6 – EXPLORANDO O TEMPO

O QUE É?

PERCEBENDO O TEMPO

A PASSAGEM DE TEMPO OCORRE DE MANEIRA MUITO SUTIL EM NOSSA VIDA. O TEMPO NÃO É ALGO CONCRETO. MAS O QUE ISSO QUER DIZER? NÃO PODEMOS PEGAR O TEMPO, PORÉM PODEMOS PERCEBÊ-LO. ÀS VEZES, O TEMPO DEMORA A PASSAR E, POR OUTRAS VEZES, PASSA TÃO RÁPIDO QUE NEM SENTIMOS E ELE JÁ PASSOU.



PERCEBENDO O TEMPO

QUANDO ESTAMOS EM UMA FILA, PARECE QUE O TEMPO DEMORA MAIS A PASSAR.

QUANDO ESTAMOS BRINCANDO, O TEMPO PARECE PASSAR MAIS RÁPIDO.

A PASSAGEM DO TEMPO E AS ATIVIDADES COTIDIANAS

OS DIAS E AS NOITES SÃO UM SINAL DA PASSAGEM DO TEMPO. DURANTE O DIA, O SOL ILUMINA AS PRAÇAS, RUAS E JARDINS. É O MOMENTO PERFEITO PARA BRINCAR, APRENDER E EXPLORAR O MUNDO AO NOSSO REDOR.

À TARDE, PODEMOS REALIZAR DIVERSAS ATIVIDADES.

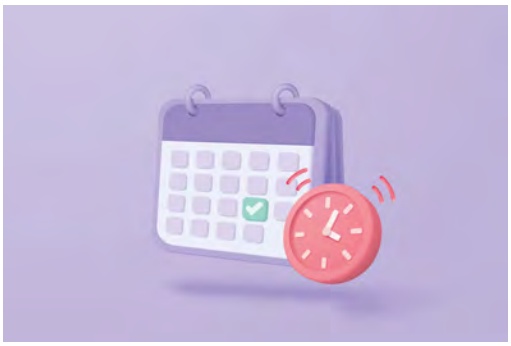
É UM MOMENTO EM QUE CONTINUAMOS NOSSAS AVENTURAS, SEJA NA ESCOLA, EM CASA OU AO AR LIVRE. E, QUANDO A NOITE CHEGA, NOS PREPARAMOS PARA DESCANSAR E DORMIR. É O MOMENTO DE RELAXAR, REFLETIR SOBRE O DIA QUE PASSOU E RECARREGAR AS ENERGIAS PARA O PRÓXIMO AMANHECER.

DIVIDINDO O TEMPO

PARA ORGANIZAR O TEMPO, OS SERES HUMANOS DIVIDIRAM O TEMPO EM VÁRIAS PARTES.

AO DECORRER DO DIA, O TEMPO É DIVIDIDO EM HORAS, MINUTOS E SEGUNDOS.

DURANTE O MÊS, O TEMPO É DIVIDIDO EM SEMANAS E DIAS DA SEMANA. E O ANO? O ANO É DIVIDIDO EM MESES. E, QUANDO PODEMOS MARCAR E CONTAR O TEMPO, NÓS O CHAMAMOS DE TEMPO CRONOLÓGICO.



TUDO AO MESMO TEMPO

HÁ ACONTECIMENTOS QUE PODEM OCORRER AO MESMO TEMPO.

ENQUANTO A SUA TURMA ESTÁ TENDO AULA DE HISTÓRIA, A TURMA DO 5º ANO ESTÁ EM OUTRA AULA. ENQUANTO VOCÊ ESTÁ AQUI NO BRASIL ACORDADO, NO JAPÃO AS CRIANÇAS PODEM ESTAR DORMINDO.

QUANDO VÁRIAS COISAS ACONTECEM AO MESMO TEMPO COM OUTRAS PESSOAS, MESMO LONGE UMA DA OUTRA, NÓS CHAMAMOS DE **TEMPO SIMULTÂNEO**.

OBSERVE SUA SALA DE AULA E VEJA O QUE CADA UM DE SEUS COLEGAS ESTÁ FAZENDO AO MESMO TEMPO QUE VOCÊ ,SEM QUE ISSO O ATRAPALHE OU TE AFETE DIRETAMENTE.

TEMPO SIMULTÂNEO

CADA CRIANÇA NA SALA DE AULA FAZENDO ATIVIDADES DIFERENTES E AO MESMO TEMPO.

PRATICANDO

1. COM O/A SEU/SUA PROFESSOR/A, LEIA AS FRASES E PINTE DE **AZUL** O QUE LEVA MAIS TEMPO PARA REALIZAR E DE **VERMELHO** O QUE LEVA MENOS TEMPO REALIZAR.

☐ UM DIA DE AULA	☐ TOMAR BANHO	☐ O INTERVALO ENTRE AS AULAS
☐ A AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA	☐ PISCAR OS OLHOS	☐ VIAJAR ATÉ O JAPÃO
☐ LER UM LIVRO COM MUITAS PÁGINAS	☐ AMARRAR O CADARÇO	

2. LEIA COM SEU PROFESSOR E LIGUE CADA PERÍODO DO DIA À ATIVIDADE QUE ESTÁ SENDO REALIZADA.

MANHÃ

TARDE

NOITE

JOGO DO CONTRÁRIO

3. AGORA QUE VOCÊ JÁ SABE COMO O TEMPO É DIVIDIDO, COM SEU PROFESSOR LEIA AS PALAVRAS ABAIXO, QUE ESTÃO ESCRITAS AO CONTRÁRIO, E VEJA A QUAL DIVISÃO DO TEMPO ELA CORRESPONDE.

ANAMES	OTUNIM	SESEM	AID	ONA	SAROH

SISTEMATIZANDO

RESPONDA COM A SUA TURMA E O SEU PROFESSOR QUANTO TEMPO FALTA PARA CADA EVENTO EM DIAS, MESES E HORAS.

1. QUANTO TEMPO FALTA PARA O SÁBADO?

2. QUANTO TEMPO FALTA PARA O DIA DAS CRIANÇAS?

3. QUANTO TEMPO FALTA PARA AS FÉRIAS DE JULHO?

4. QUANTO TEMPO FALTA PARA ACABAR A AULA HOJE?

APROFUNDANDO

COMO VOCÊ APROVEITA O SEU TEMPO? DESENHE NO ESPAÇO ABAIXO O QUE VOCÊ GOSTA DE FAZER QUANDO ESTÁ COM TEMPO LIVRE, DEPOIS QUE VOLTA DA ESCOLA OU AOS FINAIS DE SEMANA. DEPOIS, COMPARTILHE COM A SUA TURMA.

AULA 7 – PASSADO, PRESENTE E FUTURO

O QUE É?

OLHANDO PARA O PASSADO

O PASSADO SÃO TODAS AS COISAS QUE JÁ ACONTECERAM, ANTES DESTE EXATO MOMENTO.

É MUITO COMUM PENSARMOS NO PASSADO SOMENTE COMO ACONTECIMENTOS MUITO DISTANTES, MAS O QUE VIVEMOS ONTEM TAMBÉM PODEMOS CHAMAR DE PASSADO.

MODELO DE VIDEOGAME ANTIGO

VIVENDO O PRESENTE

O PRESENTE É O MOMENTO EM QUE ESTAMOS AGORA, O QUE ESTÁ ACONTECENDO NESTE EXATO MOMENTO.

MODELO DE VÍDEOGAME ATUAL

PENSANDO NO FUTURO

O FUTURO É TUDO QUE AINDA VAI ACONTECER, SÃO TODOS OS MOMENTOS QUE AINDA ESTÃO POR VIR. SERÁ QUE NO FUTURO O VIDEOGAME SERÁ ASSIM?

VOCÊ SABIA?

A SALA DE AULA, AS CADEIRAS, AS CARTEIRAS, A LOUSA E TUDO QUE FAZ PARTE DA ESCOLA NOS AJUDAM A ENTENDER A ORDEM, A NOÇÃO DE TEMPO E A DURAÇÃO DOS FATOS QUE FAZEM PARTE DA HISTÓRIA?

ISSO MESMO: OBSERVANDO A ESCOLA E À SUA VOLTA PODEMOS IDENTIFICAR E EXPLICAR AS MUDANÇAS E O QUE PERMANECEU COM O PASSAR DO TEMPO.

AS ESCOLAS DO PASSADO AO PRESENTE

AS ESCOLAS SÃO ESPAÇOS DE VIVÊNCIAS COLETIVAS. NELAS ENCONTRAMOS MARCAS DO TEMPO EM QUE EXISTIRAM. PODEMOS PERCEBER ESSAS MUDANÇAS POR MEIO DE DOCUMENTOS QUE GUARDAM VESTÍGIOS DO PASSADO (FOTOS, MAPAS, DIÁRIOS, BOLETINS ESCOLARES ETC.)

ESSES VESTÍGIOS AJUDAM A ENTENDER O PRESENTE E IMAGINAR O FUTURO.

A ESCOLA GUARDA GRANDE PARTE DA MEMÓRIA SOCIAL

ESCOLA "CAPISTRANO DE ABREU", O PRIMEIRO GRUPO ESCOLAR DE GUARULHOS NA CIDADE DE SÃO PAULO.

FACHADA PRINCIPAL

PRATICANDO

1. LEIA E COMPLETE AS FRASES ABAIXO.

PASSADO	PRESENTE	FUTURO

O QUE AINDA NÃO ACONTECEU, OU SEJA, AINDA VAI ACONTECER EM NOSSA VIDA, É PARTE DO TEMPO QUE CHAMAMOS DE _____.

O _____ É PARTE DO TEMPO DAQUELES FATOS QUE JÁ ACONTECERAM.

O _____ É QUANDO OS FATOS ESTÃO ACONTECENDO NO TEMPO ATUAL.

2. OBSERVANDO A IMAGEM A SEGUIR, CONVERSE COM SEUS COLEGAS E PROFESSOR E RESPONDA ORALMENTE:

- ★ COMO ESTÃO ORGANIZADOS OS ESTUDANTES?
- ★ COMO SÃO AS ROUPAS DOS ESTUDANTES?
- ★ É POSSÍVEL PERCEBER A PRESENÇA DO PROFESSOR? COMO?
- ★ QUE SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS EXISTEM ENTRE ESSA TURMA E A SUA?

ESCOLA CAETANO DE CAMPOS – SÃO PAULO

3. JUNTO COM A SUA TURMA, RESPONDA:

A) AS IMAGENS, ELAS APRESENTAM A MESMA REALIDADE?

B) ELAS APRESENTAM REALIDADES DO MESMO TEMPO? POR QUÊ?

C) O QUE MUDOU E O QUE PERMANECE IGUAL?

SISTEMATIZANDO

EM RODA DE CONVERSA, COMPARTILHE SUAS RESPOSTAS. COMO VOCÊS IMAGINAM QUE SERÃO AS ESCOLAS NO FUTURO? SERÁ QUE TERÃO CADERNOS, LIVROS E PROFESSORES? DEPOIS, DESENHEM COMO VOCÊ ACHA QUE SERÃO AS ESCOLAS DO FUTURO.

APROFUNDANDO

OBSERVE A IMAGEM E RESPONDA ÀS PERGUNTAS:

- ★ VOCÊ SABE QUE APARELHO É ESSE?
- ★ SABE O NOME DELE?
- ★ QUAL ERA A FUNÇÃO DESSE APARELHO?
- ★ SERÁ QUE PASSOU POR TRANSFORMAÇÕES?
- ★ E COMO É ATUALMENTE?

SE VOCÊ NÃO SOUBER NENHUMA INFORMAÇÃO SOBRE O APARELHO, PEÇA AJUDA A ALGUÉM QUE CONVIVE COM VOCÊ. DEPOIS, COMPARTILHE ORALMENTE AS RESPOSTAS COM A TURMA.

AULA 8 – AS ROUPAS ATRAVÉS DO TEMPO

O QUE É?

COMO SURGIRAM AS ROUPAS

NO COMEÇO, AS ROUPAS ERAM BEM DIFERENTES DAS QUE TEMOS HOJE. ELAS ERAM FEITAS DE COISAS QUE ERAM ENCONTRADAS NA NATUREZA, COMO PELES DE ANIMAIS, FOLHAS OU ATÉ CASCAS DE ÁRVORES. VOCÊ SABE O PORQUÊ COMEÇAMOS A USAR ROUPAS? PARA SE PROTEGER DO FRIO, DO VENTO E DE OUTRAS COISAS QUE PUDESSEM MACHUCAR.

CONFORME AS PESSOAS FORAM PARA DIFERENTES LUGARES DO MUNDO, ELAS APRENDERAM A FAZER ROUPAS MELHORES PARA SE ADAPTAREM AO AMBIENTE.

COM O TEMPO, SURGIRAM MATERIAIS DIFERENTES, COMO O ALGODÃO E A SEDA, E ISSO FEZ COM QUE AS ROUPAS SE TORNASSEM MAIS VARIADAS E BONITAS.

AGORA, TEMOS MUITOS TIPOS DE ROUPAS DIFERENTES POR CAUSA DE TODAS ESSAS DESCOBERTAS E APRENDIZADOS DAS PESSOAS AO LONGO DO TEMPO. ENTÃO, NÃO TEVE UM MOMENTO EXATO EM QUE COMEÇAMOS A USAR ROUPAS, MAS FOI AOS POUCOS, COMO UMA HISTÓRIA QUE FOI SE PENSANDO E MUDANDO AO LONGO DOS ANOS, TUDO PARA NOS AJUDAR A NOS PROTEGER E NOS MANTER CONFORTÁVEIS.

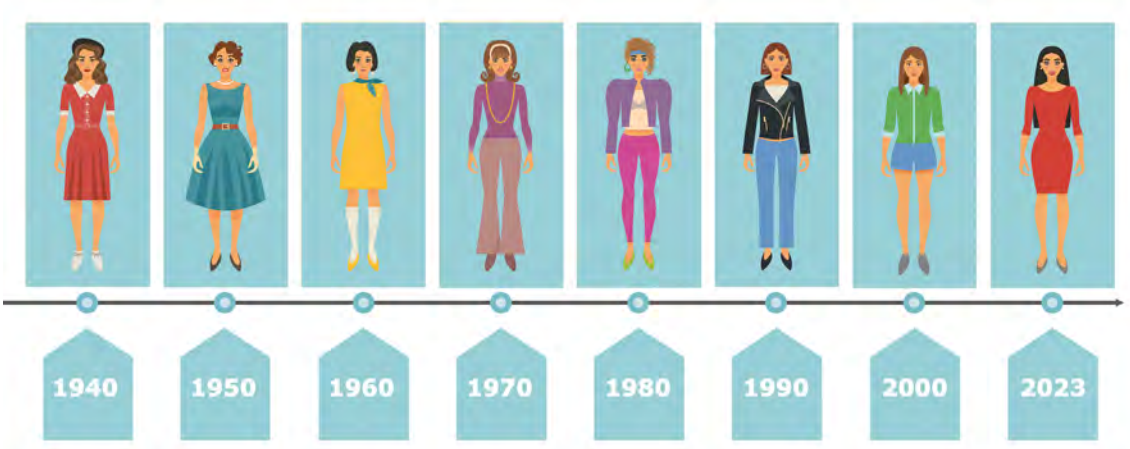
A EVOLUÇÃO DAS ROUPAS AO LONGO DO TEMPO

VAMOS ASSISTIR AO VÍDEO, QUE MOSTRA A EVOLUÇÃO DAS ROUPAS AO LONGO DOS ÚLTIMOS CEM ANOS. DEPOIS COMPARTILHE COM A TURMA O QUE MAIS LHE CHAMOU A ATENÇÃO. ACESSE PELO LINK ABAIXO OU PELO SEU DISPOSITIVO MÓVEL, APONTANDO A CÂMERA PARA O QR CODE.

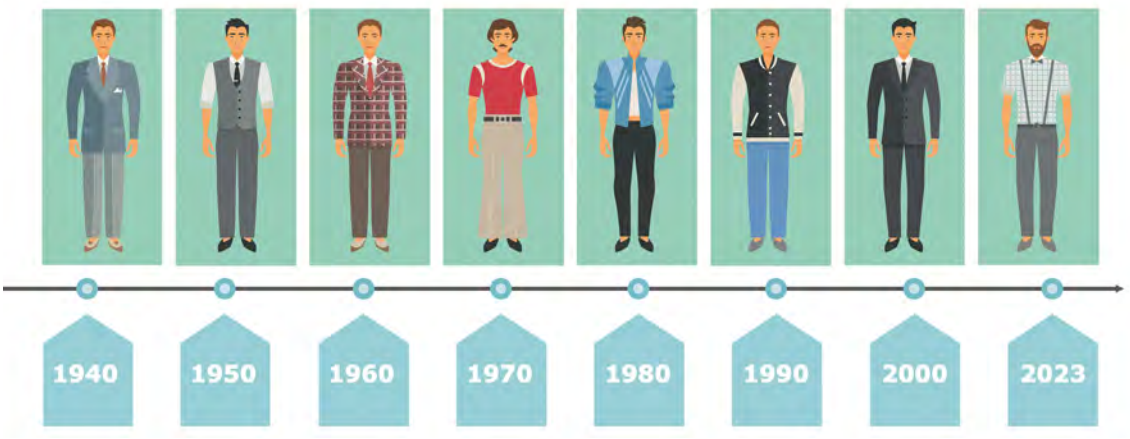
https://www.youtube.com/watch?v=Ti4s_fnMjTA

ACESSO EM 12 DE DEZEMBRO DE 2023

A EVOLUÇÃO DAS ROUPAS AO LONGO DO TEMPO MULHER



A EVOLUÇÃO DAS ROUPAS AO LONGO DO TEMPO HOMEM



OS TECIDOS QUE VEM DA NATUREZA

A LÃ POR EXEMPLO É RETIRADA DAS OVELHAS. A LÃ É COMO O CABELO DAS OVELHAS. QUANDO ESTÁ NA HORA DE TIRAR A LÃ, OS FAZENDEIROS USAM TESOURAS ESPECIAIS PARA CORTAR O PELO MACIO DAS OVELHAS. DEPOIS, A LÃ É LAVADA, PENTEADA E TRANSFORMADA EM FIOS PARA FAZER ROUPAS QUENTINHAS, COMO SUÉTERES E CACHECÓIS.

AS OVELHAS NÃO SE MACHUCAM DURANTE ESSE PROCESSO, E É IMPORTANTE CUIDAR DELAS PARA GARANTIR QUE FIQUEM FELIZES E SAUDÁVEIS.

DO PASSADO AO PRESENTE

COM A CHEGADA DA TECNOLOGIA, ATÉ AS ROUPAS PASSARAM POR MODIFICAÇÕES. FORAM CRIADOS TECIDOS ESPECIAIS QUE NOS PROTEGEM DO FRIO E DO CALOR, NAS PRAIAS E PISCINAS É MUITO COMUM VERMOS CRIANÇAS E ADULTOS COM CAMISETAS ESPECIAIS QUE FUNCIONAM COMO UM PROTETOR SOLAR, IMPEDINDO A AÇÃO DOS RAIOS SOLARES.

JÁ PARA REGIÕES MUITO FRIAS, EXISTEM PEÇAS DE ROUPAS TÉRMICAS, QUE NOS PROTEGEM DO FRIO E NOS MANTÉM AQUECIDOS. VOCÊ JÁ VIU ALGUMAS DESSAS PEÇAS? JÁ USOU OU VIU ALGUÉM USANDO?

VOCÊ SABIA? QUE EXISTE UM MUSEU DA MODA NO BRASIL?

ESSE MUSEU INCRÍVEL FICA EM CANELA, LÁ NO RIO GRANDE DO SUL. O MUSEU DA MODA! E É COMO UMA MÁQUINA DO TEMPO QUE NOS LEVA NUMA VIAGEM ATRAVÉS DA HISTÓRIA DAS ROUPAS DAS MULHERES. É POSSÍVEL VER COMO ERAM AS ROUPAS DE 4000 ANOS

ATRÁS ATÉ HOJE EM DIA! TUDO QUE ESTÁ EXPOSTO É SUPER ESPECIAL PORQUE AS ROUPAS SÃO IGUAIZINHAS ÀS QUE AS PESSOAS USAVAM ANTIGAMENTE.

OS TECIDOS, AS CORES E ATÉ MESMO COMO COSTURAVAM NAQUELA ÉPOCA, É MOSTRADO DO JEITO QUE ERA DE VERDADE.

É COMO SE A GENTE VOLTASSE NO TEMPO E VISSE COMO AS NOSSAS BISAVÓS E TATARAVÓS SE VESTIAM!

FAÇA UMA VISITA VIRTUAL COM A SUA TURMA E CONHEÇA UM POUCO MAIS SOBRE ESSE MUSEU. ACESSE PELO LINK OU COM SEU DISPOSITIVO MÓVEL PELO *QRCODE*

https://www.youtube.com/watch?v=flqCqF3SzLc&t=98s

QUAL É A PEÇA DE ROUPA MAIS ANTIGA DA HISTÓRIA ?

‘VESTIDO TARKHAN’

TEM ENTRE 5,1 MIL E 5,5 MIL ANOS, ÉPOCA DO INÍCIO DOS FARAÓS NO EGITO. ESSE VESTIDO ANTIGO ERA BEM COMPRIDO, IA ATÉ ABAIXO DOS JOELHOS, COMO UMA SAIA BEM LONGA! ELE FOI USADO POR PESSOAS HÁ MUITO, MUITO TEMPO ATRÁS, ANTES MESMO DOS NOSSOS BISAVÓS EXISTIREM.

É COMO UM TESOURO ESPECIAL QUE NOS CONTA HISTÓRIAS SOBRE COMO AS PESSOAS SE VESTIAM HÁ MILHARES E MILHARES DE ANOS NO EGITO.

VESTIDO TARKHAN

PRATICANDO

1. JUNTO COM O SEU PROFESSOR DESCREVA QUAIS SÃO AS CARACTERÍSTICAS DAS ROUPAS QUE NOTOU E DEPOIS ESCREVA O QUE MAIS LHE CHAMOU A ATENÇÃO.

2. LEIA JUNTO COM SEU PROFESSOR AS FRASES E ASSINALE AS ALTERNATIVAS CORRETAS

( ) AS ROUPAS FORAM CRIADAS PARA SE PROTEGER DO FRIO, DO VENTO E DE OUTRAS COISAS QUE PUDESSEM MACHUCAR.

( ) AS ROUPAS NÃO MUDARAM AO LONGO DO TEMPO.

( ) AS ROUPAS TAMBÉM REPRESENTAM O NOSSO JEITO DE SER E O NOSSO ESTILO.

( ) COM A CHEGADA DA TECNOLOGIA, ATÉ AS ROUPAS PASSARAM POR MODIFICAÇÕES.

SISTEMATIZANDO

VAMOS ORGANIZAR UM DESFILE DE MODA!

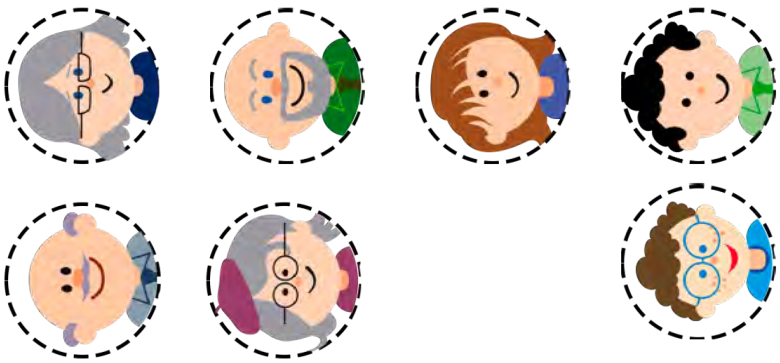
- ★ CADA UM DESENHARÁ UMA PEÇA DE ROUPA PARA O SEU PERSONAGEM. SEJA CRIATIVO, USE CORES E ESTILOS DIFERENTES.
- ★ DEPOIS JUNTO COM O SEU PROFESSOR ORGANIZEM UM DESFILE PARA COMPARTILHAR AS SUAS PRODUÇÕES
- ★ AS SUGESTÕES ESTÃO NO ANEXO **2**, MAS VOCÊ PODE CRIAR O SEU PERSONAGEM, AS ROUPAS E DEIXAR DO SEU JEITO. CAPRICHE!

APROFUNDANDO

E VOCÊ COMO GOSTA DE SE VESTIR? QUAL É O SEU ESTILO DE ROUPA? TEM ALGUMA PREFERIDA? DESENHE A SUA ROUPA PREFERIDA OU COMO VOCÊ GOSTA DE SE VESTIR.

ANEXOS

ANEXO 1



ANEXO 2

ANEXO 2

LÍNGUA INGLESA

AULA 1 – WILD ANIMALS

O QUE É?

LOOK, LISTEN AND SAY.

CROCODILE

ZEBRA

GIRAFFE

FROG

MONKEY

TIGER

PRATICANDO

1. LISTEN AND CIRCLE **YES** OR **NO**.

1.

YES
NO

2.

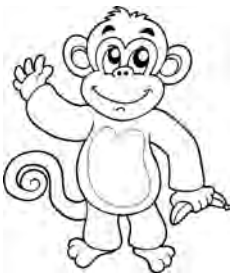
YES
NO

3.

YES
NO

2. MATCH THE ANIMALS WITH THEIR NAMES. COLOR THEM.

CROCODILE	MONKEY	GIRAFFE



SISTEMATIZANDO

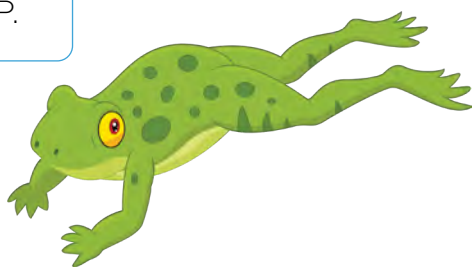
WHAT IS YOUR FAVORITE **WILD ANIMAL**? DRAW AND COLOR IT. TURN AND SHOW IT TO YOUR CLASSMATE.

AULA 2 – FROGS CAN JUMP!

O QUE É?

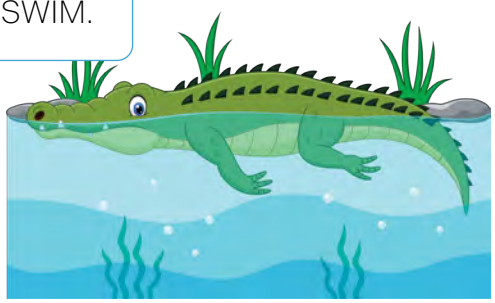
LISTEN, READ AND SAY.

THE FROG **CAN** JUMP.



THE TIGER **CAN** RUN.

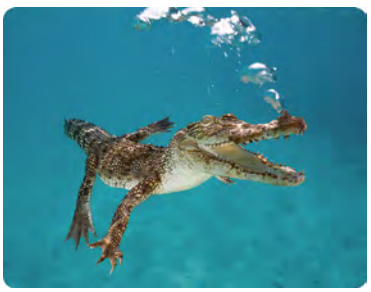
THE CROCODILE **CAN** SWIM.



PRATICANDO

1. LISTEN AND NUMBER THE PICTURES.

A. ( )

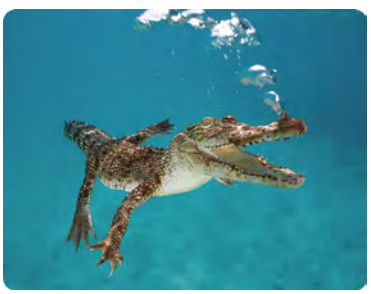


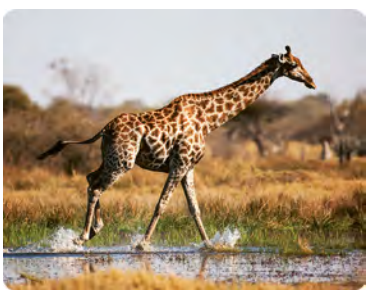
B. ( )

C. ( )

2. READ AND MATCH.

THE CROCODILE **CAN SWIM**.	THE GIRAFFE **CAN RUN**.	THE MONKEY **CAN JUMP**.





3. ROLE PLAY WITH THE TEACHER.

SISTEMATIZANDO

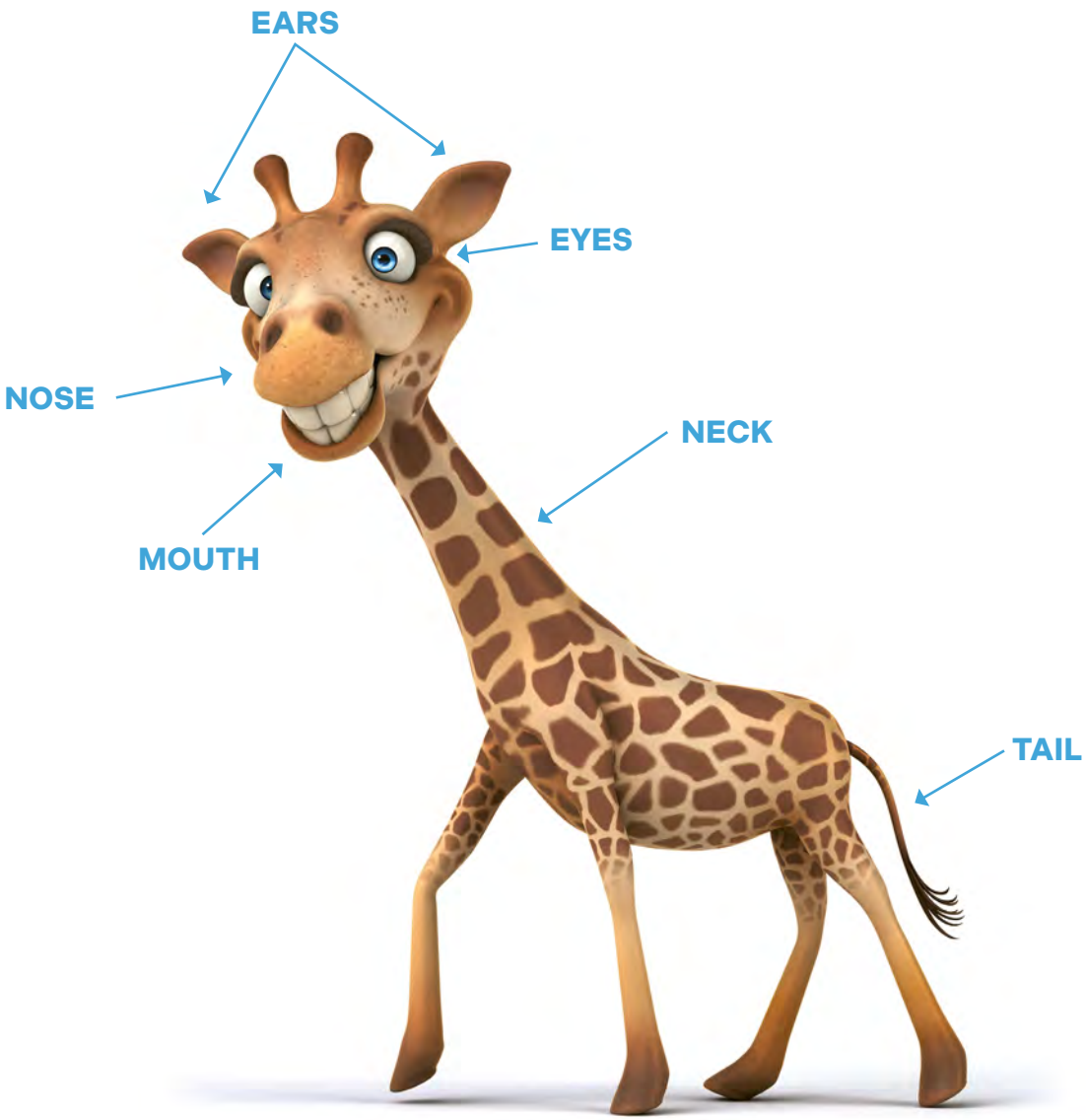
TALK TO A CLASSMATE AND CIRCLE **YES** OR **NO**.

QUESTION	CLASSMATE 1	CLASSMATE 2
1. CAN YOU SWIM?	**YES / NO**	**YES / NO**
2. CAN YOU RUN?	**YES / NO**	**YES / NO**
3. CAN YOU JUMP?	**YES / NO**	**YES / NO**

AULA 3 – WILD ANIMALS: ARE THEY BIG OR SMALL?

O QUE É?

READ, LISTEN AND REPEAT.



BIG OR **SMALL**?

THE CROCODILE
HAS A **BIG MOUTH**.

THE MONKEY HAS
A **SMALL NOSE**.

LONG OR **SHORT**?

THE TIGER HAS
A **LONG TAIL**.

THE ELEPHANT
HAS A **SHORT TAIL**.

PRATICANDO

1. LISTEN AND PRACTICE.

2. LISTEN AND MAKE AN **X**.

☐

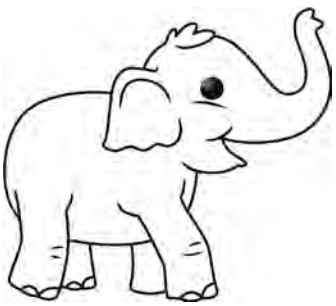
☐

☐

☐

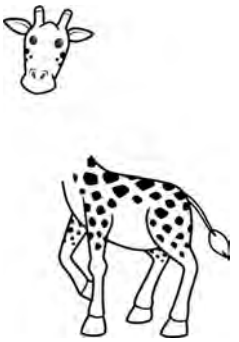
3. READ AND DRAW.

SHORT TAIL

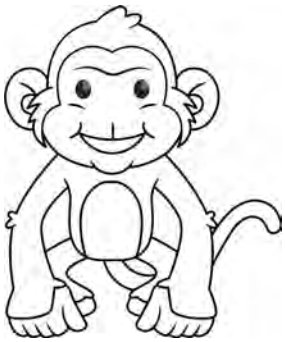


SMALL EYES

LONG NECK



BIG NOSE



SISTEMATIZANDO

SAY AND POINT TO THE PARTS OF THE BODY.

EYES	EARS
MOUTH	NOSE

AULA 4 – FARM ANIMALS!

O QUE É?

LISTEN, READ AND SAY.

HORSE

DUCK

CHICKEN

COW

PIG

BEE

PRATICANDO

1. LOOK, LISTEN AND MARK AN **X**.

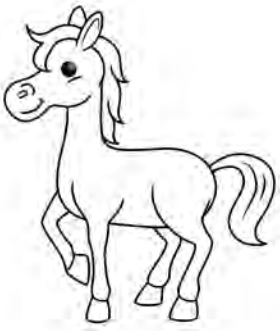
A. ( )

B. ( )

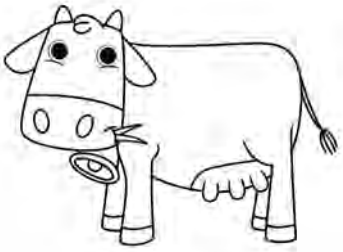
C. ( )

2. LOOK AND MATCH.

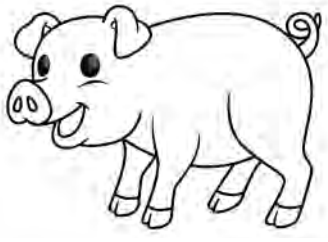
3. COLOR AND SAY.



HORSE



COW



PIG

4. DRAW.

DUCK	**BEE**	**CHICKEN**

SISTEMATIZANDO

DRAW YOUR FAVORITE FARM ANIMAL.

AULA 5 – COWS CAN'T FLY!

O QUE É?

LISTEN, READ AND SAY.

THE COW **CAN'T** FLY.

THE BEE **CAN** FLY.

THE BEE **CAN'T** RUN.

THE HORSE **CAN** RUN.

THE ELEPHANT **CAN'T** JUMP.

THE MONKEY **CAN** JUMP.

THE CHICKEN **CAN'T** SWIM.

THE CROCODILE **CAN** SWIM.

PRATICANDO

1. LOOK, LISTEN AND NUMBER.

A. ( )

B. ( )

C. ( )

2. COMPLETE WITH **CAN** OR **CAN'T**.

1. THE BEE _____ FLY.

2. THE CHICKEN _____ SWIM.

3. THE HORSE _____ RUN.

3. LOOK, READ, IMAGINE AND DRAW.

1. THE BEE **CAN** RUN.

2. THE COW **CAN** FLY.

4. LISTEN AND PRACTICE THE SOUND **/k/**.

CAN'T

COW

CHI**CK**EN

CAN

DU**CK**

SISTEMATIZANDO

CHOOSE A CLASSMATE AND SPEAK ABOUT YOU. CIRCLE THE ANSWER.

ACTIVITIES	I CAN	I CAN'T
1. FLY	I CAN FLY.	I CAN'T FLY.
2. RUN	I CAN RUN.	I CAN'T RUN.
3. JUMP	I CAN JUMP.	I CAN'T JUMP.
4. SWIM	I CAN SWIM.	I CAN'T SWIM.

AULA 6 – ANIMAL COLORS

O QUE É?

LOOK, LISTEN AND SAY.

GREEN

YELLOW

ORANGE

BLACK-WHITE

BROWN

RED

BLUE

PRATICANDO

1. LISTEN AND NUMBER.

☐

☐

☐

☐

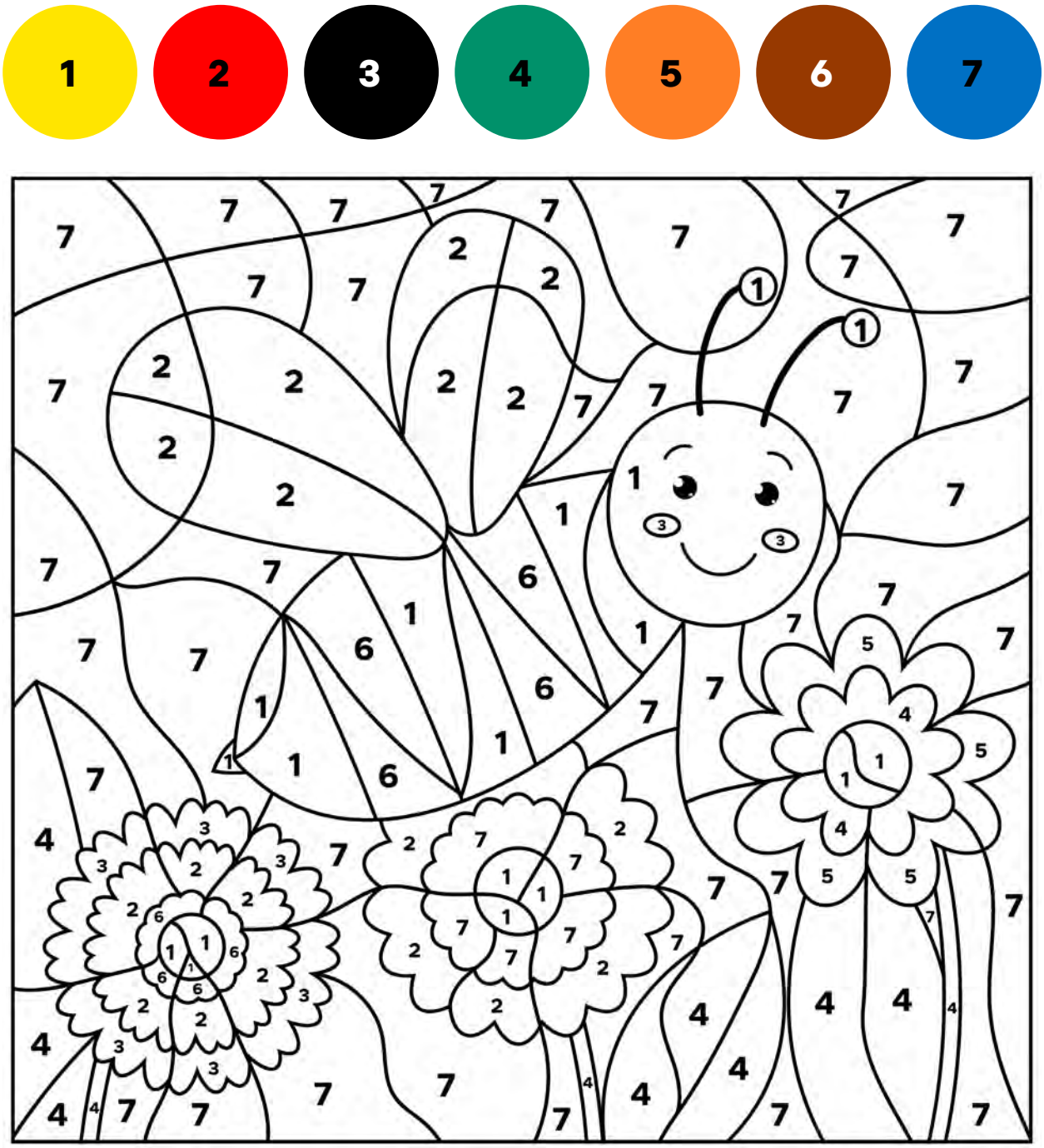
☐

2. READ AND MATCH THE CORRECT ANSWER. THEN PRACTICE WITH A CLASSMATE.

WHAT COLOR IS THE...?

○	○	○	○
IT'S BROWN.	IT'S ORANGE AND BROWN.	IT'S GREEN.	IT'S BLACK AND WHITE.

3. COLOR THE IMAGE USING:



4. READ AND WRITE THE CORRECT COLOR.

IT'S BLUE – IT'S RED – IT'S ORANGE

_____ _____ _____

SISTEMATIZANDO

ANIMALS ARE FROM EVERYWHERE IN THE WORLD.

THE GIRAFFE AND ZEBRA ARE FROM **AFRICA**.

THE TIGER IS FROM **ASIA**.

THE PENGUINS ARE FROM **ANTARCTICA**.

QUAIS ANIMAIS VOCÊS JÁ VIRAM EM ALGUM LUGAR DO MUNDO?

AULA 7 – WHAT ANIMAL IS THIS?

O QUE É?

LOOK, READ, LISTEN AND SAY.

ANIMALS

WILD ANIMALS

ZEBRA

ELEPHANT

GIRAFFE

CROCODILE

FARM ANIMALS

COW

HORSE

DUCK

CHICKEN

COLORS

IT'S **GREEN**.

IT'S **ORANGE**.

IT'S **YELLOW**.

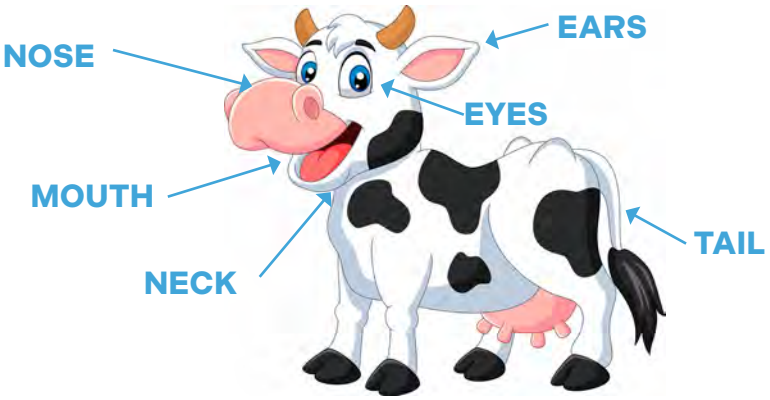
IT'S **BLUE**.

IT'S **BROWN**.

IT'S **RED**.

IT'S **BLACK** AND **WHITE**.

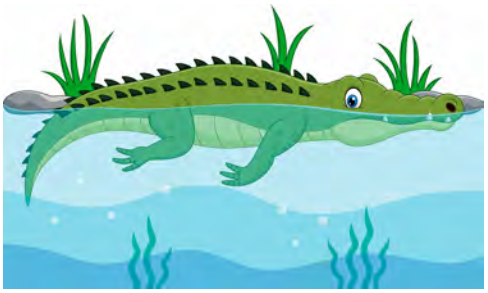
ANIMALS: PARTS OF THE BODY



CAN OR **CAN'T**

THE CROCODILE **CAN** SWIM.

THE CROCODILE **CAN'T** FLY.



SMALL ANIMAL

THE DUCK HAS **BLUE EYES**.

IT HAS A **BIG MOUTH**.

IT'S **YELLOW** AND **ORANGE**.

BIG ANIMAL

THE COW HAS A **SHORT NECK**.

IT HAS A **LONG TAIL**.

IT'S **BLACK** AND **WHITE**.

PRATICANDO

1. READ, LOOK AND CIRCLE **CAN** OR **CAN'T**.

THE HORSE
CAN / CAN'T FLY.

THE TIGER
CAN / CAN'T SWIM.

THE COW
CAN / CAN'T JUMP.

2. READ AND MATCH.

IT HAS A **LONG TAIL.**

IT HAS **SHORT NECK**.

IT HAS A **BIG MOUTH**.

3. READ AND MAKE AN **X**: **CROCODILE**, **DUCK**, **ELEPHANT**, **HORSE**.

SISTEMATIZANDO

READ AND WRITE THE WORDS UNDER THE PICTURES.

ELEPHANT – FROG – HORSE

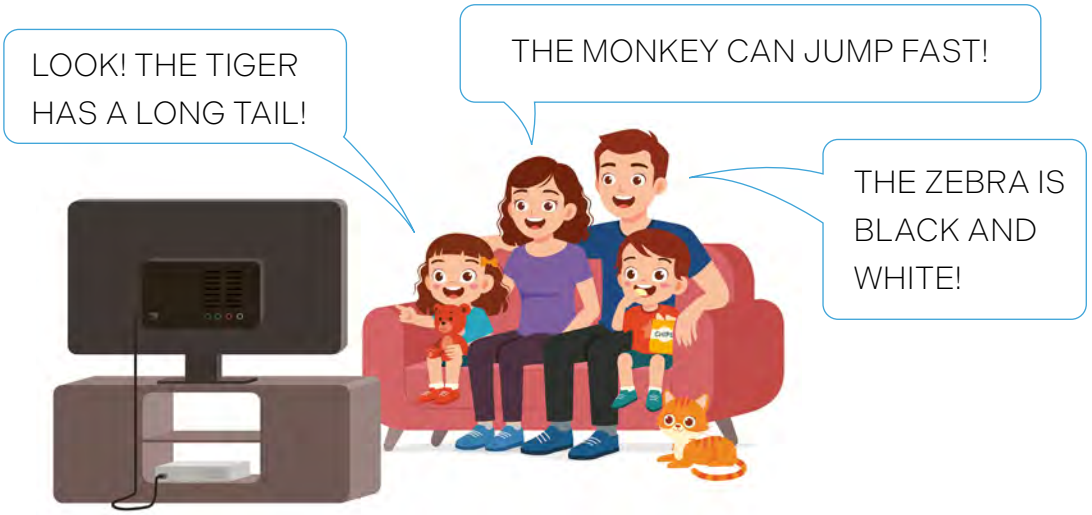
AULA 8 – A DAY ON THE FARM!

O QUE É?

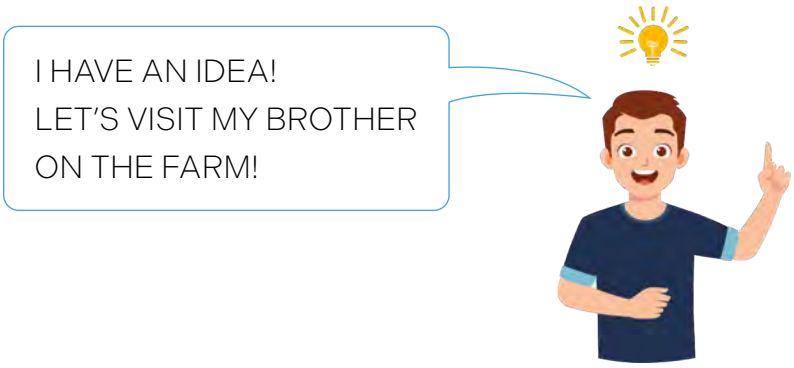
HERE COMES A STORY...

A DAY ON THE FARM!

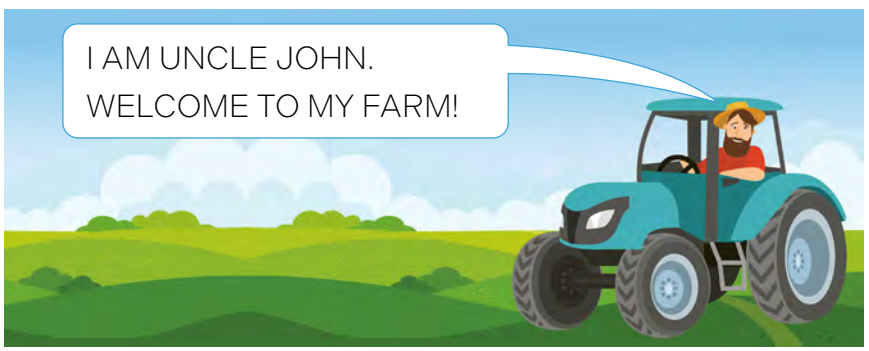
BILL E SUA **FAMILY** ESTAVAM ASSISTINDO A UM PROGRAMA SOBRE **WILD ANIMALS** CHAMADO **ANIMAL PLANET**.



A CURIOSIDADE DAS CRIANÇAS FEZ COM QUE O **DAD** TIVESSE A IDEIA DE LEVÁ-LOS PARA VISITAR **UNCLE JOHN** EM SUA **FARM** E MOSTRAR OS **ANIMALS** PARA ELES.

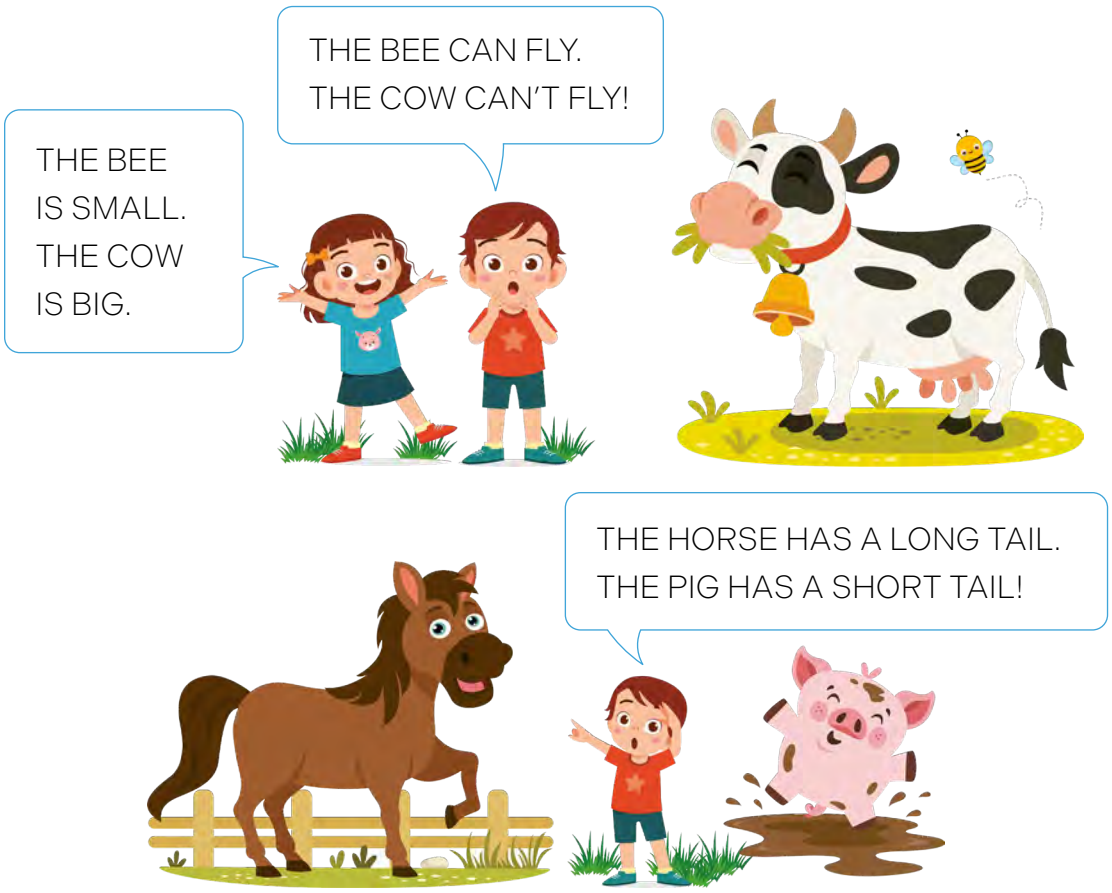


UNCLE JOHN ERA UM HOMEM AMIGO DAS PLANTAS E DOS ANIMAIS. ELE MORAVA EM UMA **FARM** PERTO DA CIDADE DO **BILL** E DA **VICKY**.



BILL E **VICKY** CHEGARAM À **FARM** E FORAM VER OS **ANIMALS**. QUAIS VOCÊS ACHAM QUE ELES VIRAM? DE QUAIS VOCÊS JÁ SABEM OS NOMES EM INGLÊS?

ENTÃO, **VICKY** E **BILL** FORAM OBSERVANDO E CONHECENDO OS **FARM ANIMALS** DE PERTO. LOGO, ELES PERCEBERAM AS SUAS DIFERENÇAS.



BILL ESTAVA ANIMADO PARA VER O **TIGER**, MAS **UNCLE JOHN** EXPLICOU QUE **TIGER** NÃO É ANIMAL DE FAZENDA.

PRATICANDO

1. TALK ABOUT THE STORY.

1. DO QUE VOCÊS MAIS GOSTARAM NA HISTÓRIA?
2. ONDE A HISTÓRIA ACONTECE?
3. QUEM PARTICIPOU DA HISTÓRIA?
4. QUAIS ANIMAIS APARECERAM NA HISTÓRIA?
5. QUAL É A DIFERENÇA ENTRE OS ANIMAIS?
6. RESPONDA EM INGLÊS:

   A. WHAT IS BILL'S UNCLE'S NAME?
   B. IS THE BEE BIG OR SMALL?
   C. CAN THE COW FLY?
   D. WHICH ANIMAL HAS A SHORT TAIL?
   E. IS THE TIGER A FARM ANIMAL OR A WILD ANIMAL?

2. CIRCLE **T** FOR TRUE OR **F** FOR FALSE.

T / **F** THE COW HAS A LONG TAIL.

T / **F** THE COW IS BLACK AND WHITE.

T / **F** THE COW CAN FLY.

T / **F** THE COW CAN SWIM.

3. TALK TO YOUR FRIEND AND CIRCLE WHAT YOU CAN DO.

I **CAN / CAN'T** RUN.

I **CAN / CAN'T** JUMP.

I **CAN / CAN'T** SWIM.

I **CAN / CAN'T** FLY.

I **CAN / CAN'T** SPEAK ENGLISH.

I **CAN / CAN'T** DRAW.

SISTEMATIZANDO

HOW CAN YOU IMAGINE UNCLE JOHN'S FARM? DRAW UNCLE JOHN'S FARM THAT YOU HAVE IN YOUR IMAGINATION.

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

OLÁ, ESTUDANTE!

BEM-VINDO AO COMPONENTE DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. AS ATIVIDADES PROPOSTAS TÊM COMO OBJETIVO APRIMORAR SUA APRENDIZAGEM, PROMOVENDO SEU DESENVOLVIMENTO INTEGRAL EM DIFERENTES ÁREAS DE CONHECIMENTO. VAMOS VALORIZAR SUA CRIATIVIDADE E PENSAR NAS DIVERSAS POSSIBILIDADES DE CONHECER, UTILIZAR E AMPLIAR O USO DA TECNOLOGIA, NÃO SE LIMITANDO AOS DISPOSITIVOS E EQUIPAMENTOS, MAS PENSAR SOBRE SEUS USOS DE FORMA CONSCIENTE E RESPONSÁVEL. VEJA O RECADO DA TURMA QUE TE ACOMPANHARÁ NESSAS DESCOBERTAS!

VAMOS CONTINUAR NOSSOS ESTUDOS APRENDENDO MUITA COISA NOVA E AINDA USAR NOSSA IMAGINAÇÃO PARA CRIAR NARRATIVAS, PROTÓTIPOS, ENTRE OUTRAS COISAS. AGORA SERÁ MAIS INTERESSANTE AINDA! BONS ESTUDOS!

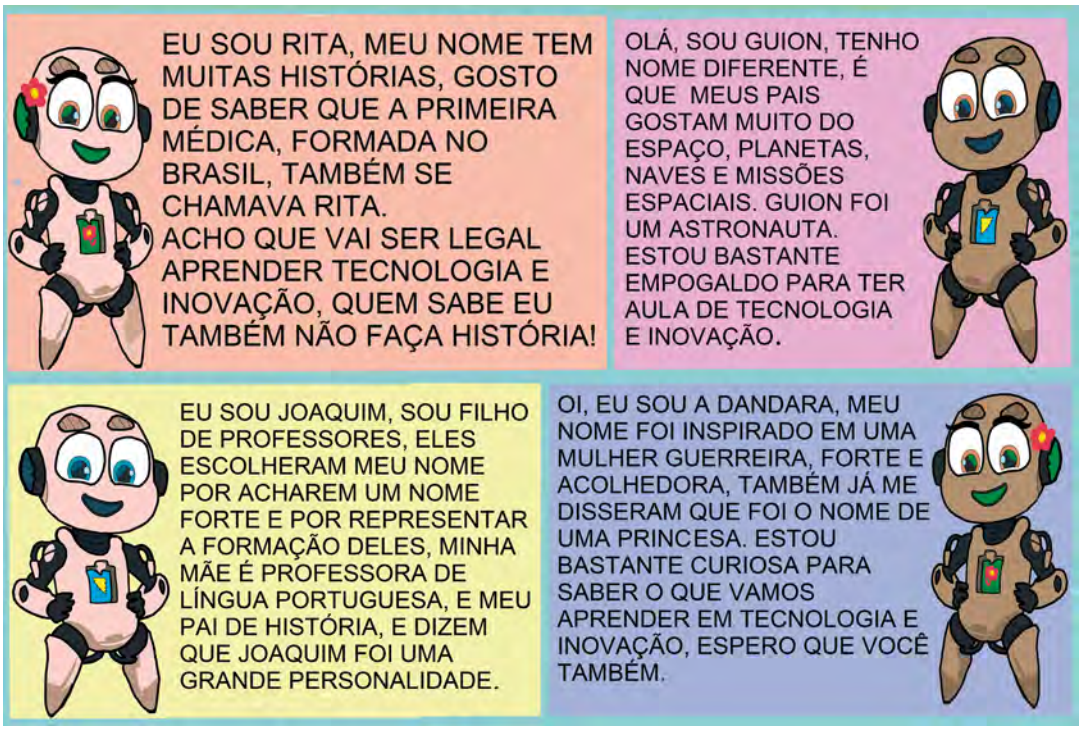


ILUSTRAÇÃO: DANIEL NHANI E GUILHERME BRAGA

TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

OLÁ, EU SOU A DANDARA. VAMOS APRENDER E EXPERIMENTAR MUITAS COISAS DIVERTIDAS E LEGAIS. MAS JÁ VAMOS AVISANDO, TECNOLOGIA NÃO SE LIMITA A TER UM COMPUTADOR OU UM CELULAR DE ÚLTIMA GERAÇÃO. É ISSO TAMBÉM, E MUITO MAIS. POR ISSO, ESSE COMPONENTE SE CHAMA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO. AQUI, VOCÊ VAI USAR A SUA IMAGINAÇÃO, SUA CRIATIVIDADE E CONVERSAR SOBRE ASSUNTOS QUE INTERESSAM A VOCÊ E À SOCIEDADE.

VAI SER INCRÍVEL ESSA JORNADA! FIQUE ATENTO PARA REALIZAR TODAS AS ATIVIDADES, COMPARTILHAR COM SEUS COLEGAS SUAS DESCOBERTAS E CURTIR O QUE ELES DESCOBRIREM NO CAMINHO.

ÍCONES DO SEU LIVRO

A SEGUIR, APRESENTAMOS OS ÍCONES QUE INDICAM PROPOSTAS DAS ATIVIDADES. COMO ESSES ÍCONES APARECERÃO AO LONGO DAS ATIVIDADES, DEIXAMOS AQUI INDICADOS OS CRÉDITOS.

ÍCONE	INDICAÇÃO	CRÉDITOS
	VOCÊ VAI PARTICIPAR DE CONVERSAS, VAI OUVIR E OPINAR NAS ATIVIDADES, DESENVOLVENDO SUA ORALIDADE.	Pixabay_207696. Disponível em: **https://cutt.ly/rEHNRhw** Acesso em 01 out. de 2021.
	HORA DE COLOCAR A MÃO NA MASSA!	Pixabay_313620. Disponível em: **https://cutt.ly/UEHNIbM** Acesso em 01 out. de 2021.
	ESSE SÍMBOLO INDICA QUE VOCÊ VAI REGISTRAR SUAS IDEIAS: DESENHOS, LETRAS, PALAVRAS O QUE SUA IMAGINAÇÃO QUISER.	Pixabay_5471896. Disponível em: **https://cutt.ly/yEHNDDP** Acesso em 01 out. de 2021.
	ESSE SÍMBOLO INDICA QUE VOCÊ DEVE PEDIR AJUDA DE UM ADULTO E MANTER ATENÇÃO AO MANUSEAR O MATERIAL.	Pixbay_303861. Disponível em: **https://cutt.ly/aEHNGZN** Acesso em 01 out. de 2021.
	ESSE SÍMBOLO INDICA QUE VOCÊ VAI PENSAR EM SOLUÇÕES OU CRIAÇÕES PARA MELHORAR A VIDA DAS PESSOAS.	Disponível em: **https://cutt.ly/8JDCigV**. Acesso em: 18 out. de 2021

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4
PROGRAMAMENTE – UM JOGO SOBRE O PENSAMENTO COMPUTACIONAL[1]

OLÁ! VAMOS CONHECER COMO CRIAR COMANDO SIMPLES E TAMBÉM VAMOS CONHECER ALGUNS COMPONENTES DO COMPUTADOR!

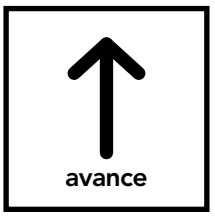
SERÁ BEM DIVERTIDO E DESAFIADOR, CONVIDE SEUS COLEGAS PARA JOGAR COM VOCÊ E, JUNTOS, APRENDEREM MUITA COISA!

ATIVIDADE 1 – OS CAMINHOS DE DANDARA

VOCÊ TERÁ UM DESAFIO DE CONDUZIR A DANDARA ATÉ SEU COLEGA GUION, PELO MENOR CAMINHO.

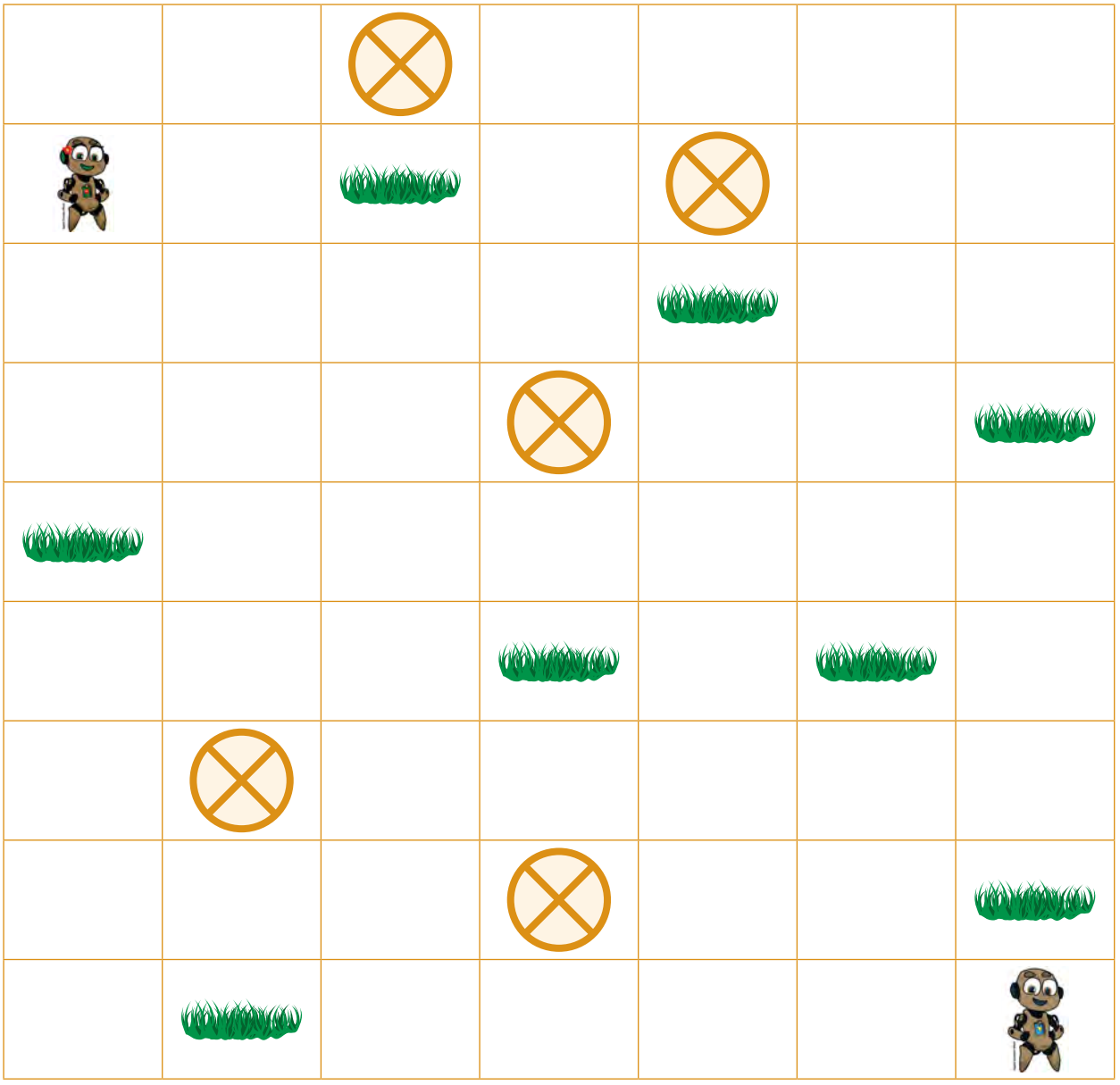
COMO JOGAR:

- QUEM ESTIVER COM O PAPEL DO PROGRAMADOR, JOGA O DADO E DESENHA OS COMANDOS.
- O COLEGA QUE ESTIVER À SUA DIREITA DEVERÁ EXECUTAR O COMANDO, MOVIMENTANDO O PEÃO NO TABULEIRO.
- SE O COMANDO FUNCIONAR, O PEÃO DO "COMPUTADOR" ANDA O NÚMERO DE CASAS DE ACORDO COM O QUE FOI OBTIDO NO DADO.
- SE O COMANDO NÃO FUNCIONAR, O JOGADOR PERMANCE NA CASA EM QUE ESTÁ.

		
VIRE À DIREITA	**VIRE À ESQUERDA**	**AVANCE**

1 Equipe responsável pela criação do jogo: Erica Plotek, professora de biologia no Ensino Médio; Ester Ohl, professora polivalente; e Malu Azzoni.

1.1 DESENHE OS COMANDOS QUE UTILIZOU COM AS SETAS



ATIVIDADE 2 – PROGRAMAMENTE

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

2.1 VOCÊ E SEUS COLEGAS DEVEM RECORTAR O ANEXO – TABULEIRO PARA JOGAR.

RECORTE TAMBÉM, O ANEXO – COMANDOS PARA JOGAR.

ORGANIZAÇÃO DO JOGO:

- DISPONHA O TABULEIRO.
- CADA JOGADOR(A) OU GRUPO ESCOLHE SEU PEÃO E RECEBE AS SEGUINTES CARTAS DE CÓDIGO: 5 CARTAS AVANCE, 3 CARTAS VIRE À DIREITA, 3 CARTAS VIRE À ESQUERDA.
- O RESTANTE DAS CARTAS CÓDIGO DEVE SER COLOCADO EM UM MONTE.
- CADA JOGADOR SORTEIA SUA CARTA- DESAFIO E POSICIONA SEU PEÃO NA ESTAÇÃO DEFINIDA COMO **#ENTRADA** DA SUA CARTA.

COMO JOGAR:

- O TABULEIRO DO JOGO REPRESENTA O INTERIOR DE UM COMPUTADOR QUEBRADO.
- A CADA RODADA, O PROGRAMADOR MONTA UM COMANDO COM AS CARTAS CÓDIGO QUE POSSUI, UTILIZANDO A QUANTIDADE CONFORME O
  NÚMERO SORTEADO NO DADO.
- O JOGADOR À SUA DIREITA FARÁ O PAPEL DO COMPUTADOR E EXECUTARÁ O
  COMANDO MOVENDO O PEÃO. SE DER UM ERRO, O PROGRAMADOR NÃO ANDA NENHUMA CASA E PERDE A VEZ. SE O COMANDO FUNCIONAR, ELE AVANÇA O NÚMERO DE CASAS, CONFORME NÚMERO SORTEADO NO DADO.
- SE NECESSÁRIO, O JOGADOR PODERÁ RETIRAR DO MONTE A CARTA-COMANDO PARA CRIAR SEU ALGORITMO.
- VENCE O JOGADOR QUE COMPLETAR O SEU DESAFIO PRIMEIRO.

AGORA É O MOMENTO DE SE DIVERTIR E APRENDER, JUNTE COM SEUS COLEGAS PARA MAIS ESSA AVENTURA DO JOGO PROGRAMAMENTE.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5
CIRCUITO COMPLEXO

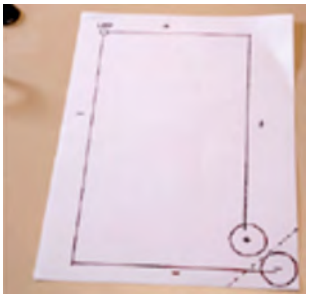
OLÁ! OS CIRCUITOS ELÉTRICOS PODEM SER MAIS SIMPLES OU MAIS COMPLEXOS. VAMOS APRENDER COMO É POSSÍVEL UTILIZAR ESSES CIRCUITOS PARA ILUMINAR DIVERSAS INVENÇÕES.

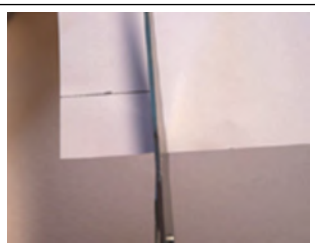
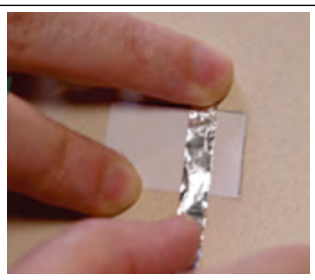
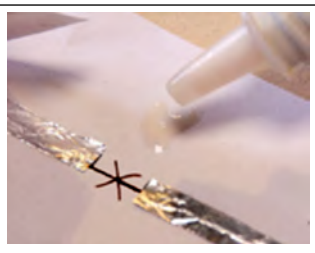
ATIVIDADE 1 – CIRCUITO COM INTERRUPTOR

FAZER E APRENDER!

1.1 VAMOS APRENDER A MONTAR UM CIRCUITO, PARA ENTENDER COMO A ENERGIA CHEGA ÀS NOSSAS CASAS.

MATERIAIS	
PAPEL ALUMÍNIO	LED
COLA BRANCA	TESOURA SEM PONTA, RÉGUA
FOLHAS DE PAPEL COLORIDAS	BATERIA TIPO CÉLULA
FITA ADESIVA	MOEDA

1) DEFINA A LOCALIZAÇÃO DO LED, DA BATERIA, E TRACE O CIRCUITO DE ACORDO COM AS RECOMENDAÇÕES DO PASSO 3.	
2) MARQUE EM SEU PROJETO, SOBRE O CIRCUITO, O LOCAL ONDE FICARÁ O INTERRUPTOR.	

3) DELIMITE, A PARTIR DESSE PONTO, UM ESPAÇO DE APROXIMADAMENTE 1 CM.	
4) COLE A TIRA DE PAPEL ALUMÍNIO, RESPEITANDO OS LIMITES DEMARCADOS E DEIXANDO O ESPAÇO RESERVADO AO INTERRUPTOR VAZIO.	
5) PARA FAZER O INTERRUPTOR, RECORTE UM RETÂNGULO DE APROXIMADAMENTE 2 CM DE LARGURA E 3 CM DE ALTURA.	
6) COLE EM TODA SUA EXTENSÃO UMA TIRA DE PAPEL ALUMÍNIO QUE SERVIRÁ DE "PONTE" PARA A CIRCULAÇÃO DA ENERGIA.	
7) DOBRE E COLE O INTERRUPTOR, CONFORME AS IMAGENS.	
8) UNA COM UM CLIPE OS POLOS DA BATERIA DOBRANDO O PAPEL.	

9) AO TOCAR O INTERRUPTOR, AS TIRAS SE CONECTARÃO FECHANDO O CIRCUITO E, CONSEQUENTEMENTE, ACENDENDO O LED.	
10) UNA COM O CLIPE OS POLOS DA BATERIA DOBRANDO O PAPEL.	
11) AO TOCAR O INTERRUPTOR, AS TIRAS SE CONECTARÃO, FECHANDO O CIRCUITO E, CONSEQUENTEMENTE, ACENDENDO O LED.	

FONTE: CIRCUITO EM PAPEL. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO PARANÁ[2]

1.2 AGORA, USE A IMAGINAÇÃO E CONSTRUA OUTROS CIRCUITOS ELÉTRICOS SIMPLES EM PEDAÇO DE PAPEL.

MATERIAIS	
COLA BRANCA	TAMPINHAS, PAPELÃO, GARRAFA PET, PALITOS, MADEIRA OUTROS MATERIAIS DE BAIXO CUSTO
TESOURA SEM PONTA	MASSA DE MODELAR
FITA ADESIVA	TINTA GUACHE, PINCEL
LED	PAPEL ALUMÍNIO
BATERIAS TIPO CÉLULA	FOLHAS COLORIDAS

2 CRÉDITO DA ATIVIDADE: **https://cutt.ly/dVBjfl8**. Licença Creative Commons-Atribuição Não Comercial-Compartilhaigual 4.0 Internacional. Acesso em: 09 de jun. de 2022.

PARA INSPIRAR!

BORBOLETA ILUMINADA	CARRO ILUMINADO

ILUSTRAÇÃO: ELISANGELA VICENTE PRISMIT/ CONCEPÇÃO: ARLETE ALMEIDA

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6
DOBRAS E MAGIAS[3]

ATIVIDADE 1 – ORIGAMI - TÉCNICA MILENAR

1.1 ORIGAMI É UMA ARTE MILENAR, TRANSMITIDA, TRADICIONALMENTE, DE GERAÇÃO EM GERAÇÃO AO REDOR DO MUNDO. A ORIGEM DO TERMO VEM DO JAPONÊS E É COMPOSTA POR DUAS PALAVRAS: ORI (DOBRAR) E KAMI (PAPEL), O QUE, LITERALMENTE, SIGNIFICA "DOBRAR PAPEL". SEGUNDO UENO (2003), OS REGISTROS SOBRE O SURGIMENTO DA ARTE DE DOBRAR PAPEL NÃO SÃO CLAROS. HÁ CONTRADIÇÕES E DIVERGÊNCIAS ENTRE HISTORIADORES SOBRE COMO E ONDE SE DEU A ORIGEM DO ORIGAMI, MAS ACREDITA-SE QUE TENHA SURGIDO E SIDO APERFEIÇOADO NO JAPÃO, NO MESMO PERÍODO EM QUE O PAPEL FOI INTRODUZIDO NO PAÍS.

3 Atividade adaptada de Aspectos do pensamento computacional em atividades desplugadas com origami e matemática. Disponível em: **https://cutt.ly/2VBjPGu** Acesso em: 04 jul. 2022.

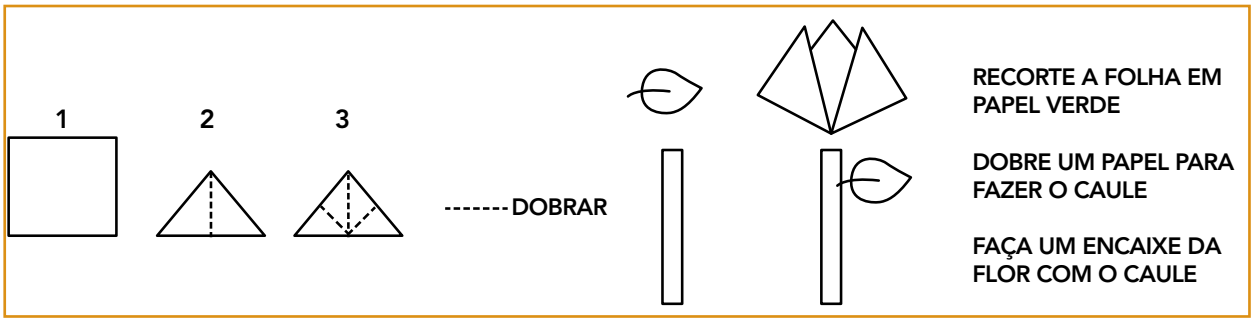
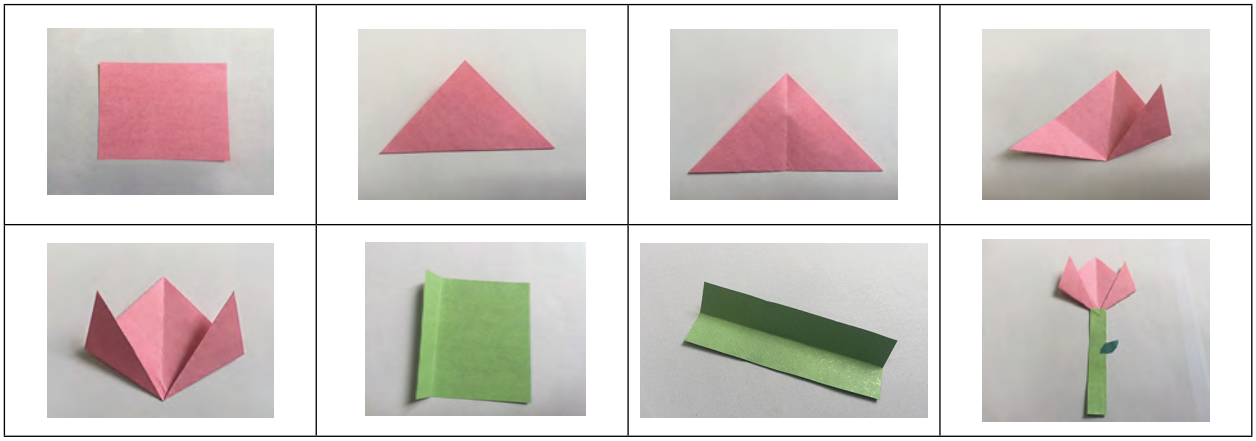


ILUSTRAÇÃO: ARLETE ALMEIDA



IMAGENS: ARLETE ALMEIDA

ATIVIDADE 2 – MEU FOGUETE

2.1 E SE VOCÊ PUDESSE CONSTRUIR UM FOGUETE? PARA ONDE ELE TE LEVARIA? VOCÊ PODE DESENHAR OU ESCREVER SOBRE ESSE LOCAL.

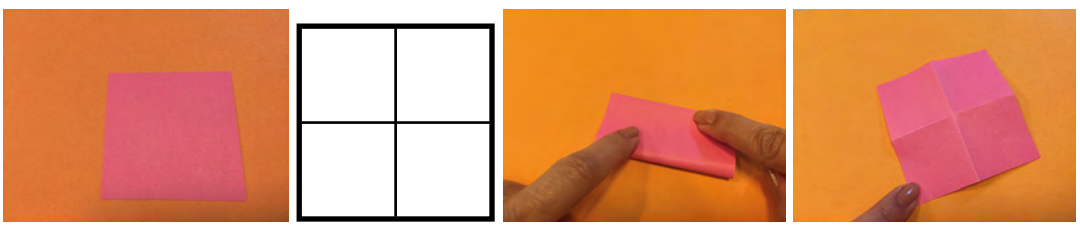
2.2 AO RETORNAR DESSE LUGAR, O QUE VOCÊ TRARIA PARA AS PESSOAS?

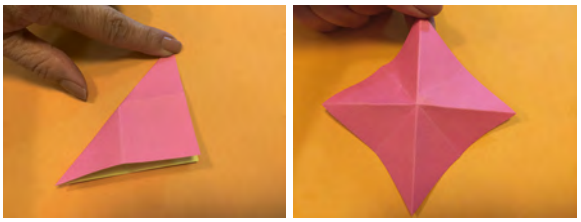
FAZER E APRENDER!

E QUE TAL CONSTRUIR SEU PRÓPRIO FOGUETE? E SE ELE VOASSE? MAIS INCRÍVEL: CONSTRUIR SEU FOGUETE UTILIZANDO UMA FOLHA DE PAPEL!

2.3 ACOMPANHE O PASSO A PASSO PARA A CONSTRUÇÃO DO SEU FOGUETE:

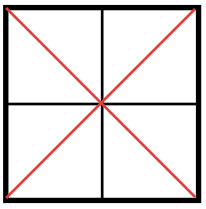
FOLHA QUADRADA DE 15 CM X 15 CM. DOBRE A FOLHA AO MEIO.



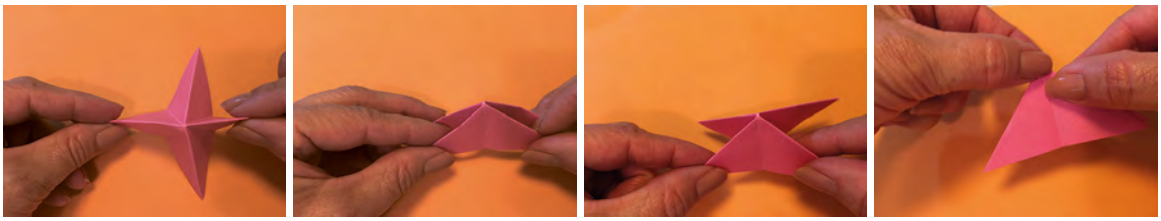


DOBRE NAS DUAS DIAGONAIS.

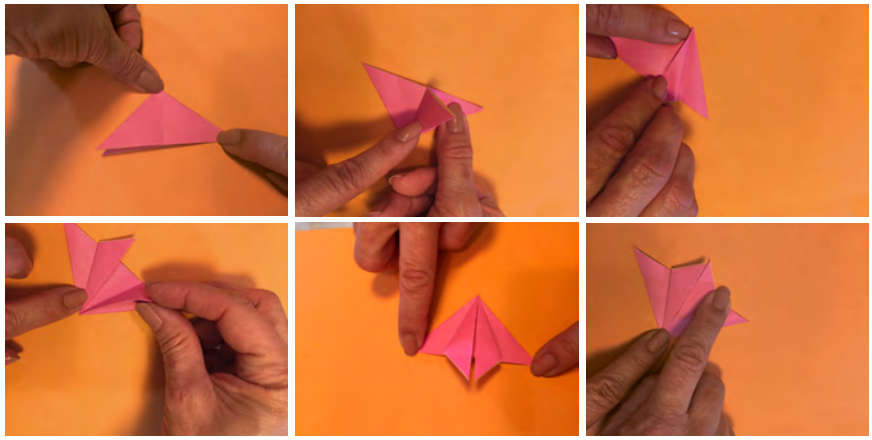
DIAGONAL DIAGONAL



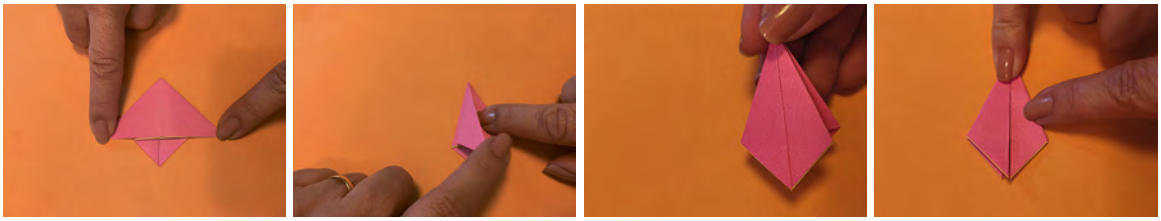
DOBRE NOS VINCOS FORMANDO UM TRIÂNGULO.



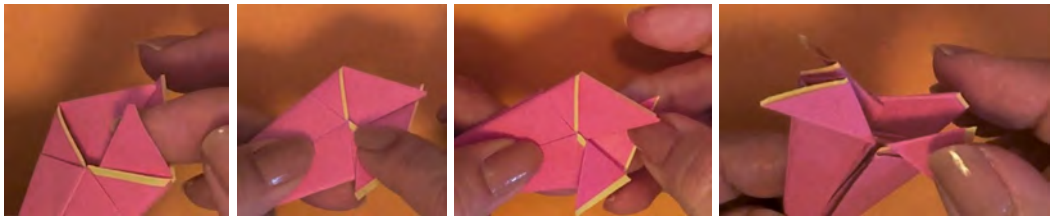
DE UM DOS LADOS, DOBRE A PONTA DO TRÂNGULO ATÉ O VINCO CENTRAL.

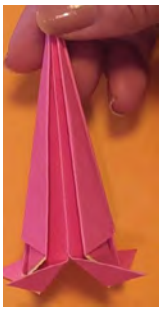


REPITA O PROCESSO DO OUTRO LADO. VEJA COMO DEVE FICAR.
VIRE DO OUTRO LADO. DOBRE NOVAMENTE ATÉ O VÉRTICE.
VEJA COMO DEVE FICAR APÓS AS DOBRAS.



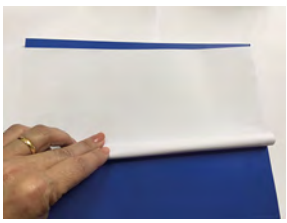
DOBRE A PONTA INFERIOR ATÉ JUNTAR A OUTRA PONTA. FAÇA O MESMO PARA OS DOIS LADOS PARA FAZER A BASE DO FOGUETE.



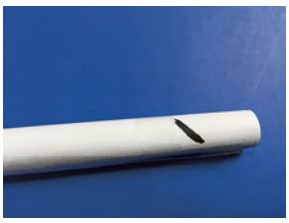


VIRE O FOGUETE PARA DEIXAR A ABERTURA PARA INSERIR O CANUDINHO.
VOCÊ PODE INSERIR UM LED NO SEU FOGUETE.

PARA CONSTRUIR UM CANUDINHO, PEGUE UMA FOLHA DE SULFITE.
ENROLE A FOLHA NO SENTIDO DA BORDA MAIOR.
AO TERMINAR, PRENDA A FOLHA COM FITA ADESIVA E, EM SEGUIDA, PASSE A FITA POR TODO O CANUDINHO PARA QUE FIQUE FIRME.



FAÇA UMA MARCA DISTANTE DOIS DEDOS DE UMA DAS PONTAS, CONFORME A IMAGEM. RECORTE, SEPARANDO OS DOIS PEDAÇOS.
VIRE A PONTA MENOR PARA ENCAIXAR NA PARTE MAIOR. COLE COM FITA ADESIVA AS DUAS PONTAS.



ENCAIXE O FOGUETE NA SAÍDA DO CANUDINHO.
ASSOPRE PARA O FOGUETE SER INJETADO.

IMAGENS: ARLETE ALMEIDA

VEJA COMO CONSTRUIR O FOGUETE: DIPONÍVEL EM: **https://cutt.ly/fNjpgWh**. ACESSO EM 01DE SET. DE 2022.

DIVIRTA-SE E BRINQUE!

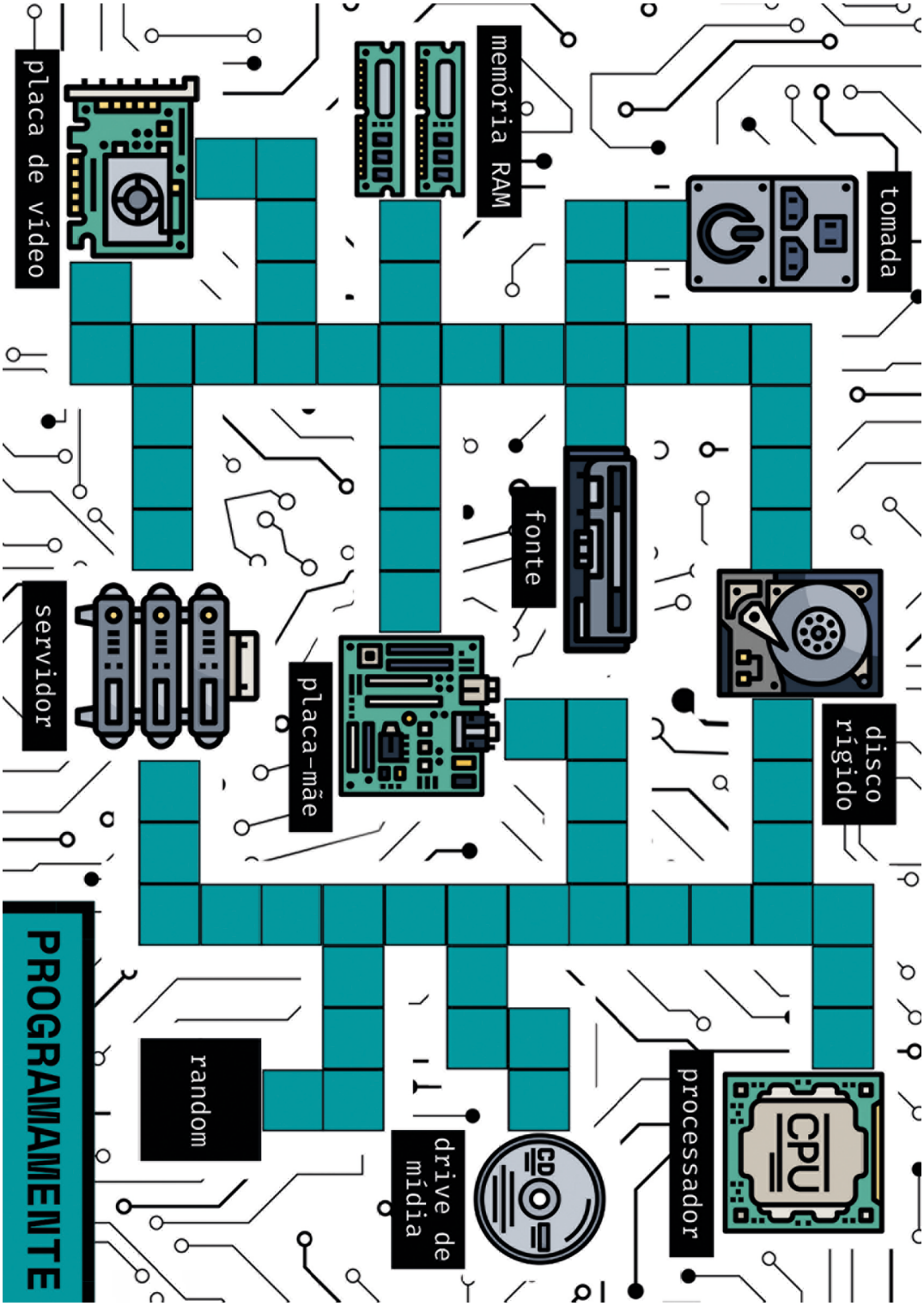
ORGANIZE UM CAMPEONATO COM SUA TURMA. CONHEÇA AS REGRAS QUE PODEM SER ADAPTADAS.

1. INDIQUE UM LOCAL PARA O LANÇAMENTO DO FOGUETE.
2. CADA BATERIA É FORMADA POR 5 ESTUDANTES QUE LANÇAM, JUNTOS, O FOGUETE.
3. DE CADA BATERIA, SAI UM FINALISTA.
4. OS FINALISTAS DISPUTAM NOVAMENTE PARA CONHECER O VENCEDOR.

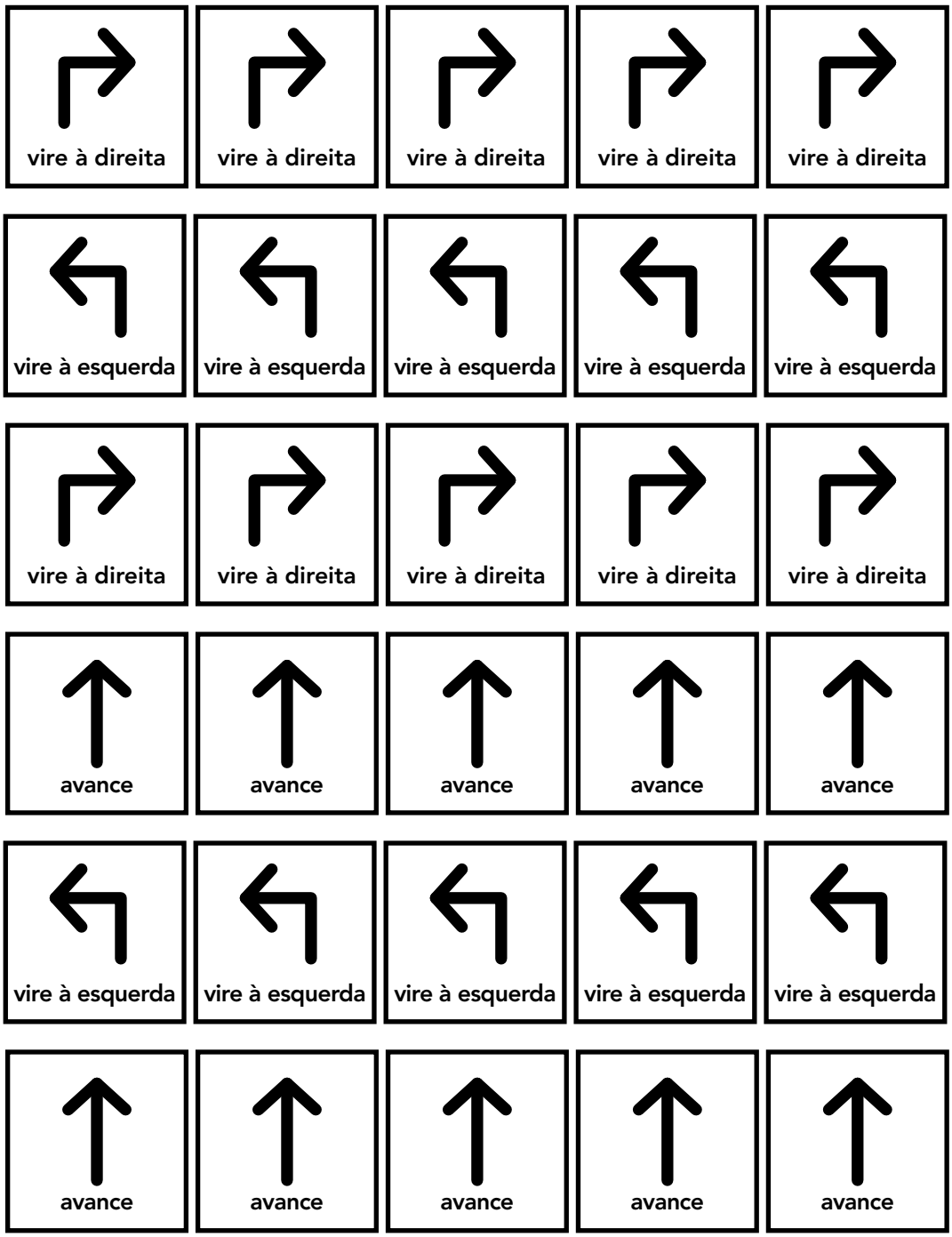
COMPARTILHE EM **#TECINOVASPANOSINICIAIS**.

ANEXOS

ANEXO – TABULEIRO



ANEXO - COMANDOS



ANEXO – CARTA DESAFIO – NÍVEL 1

< nivel_1 >
DESAFIO:

```
#entrada
placa_de_video

#processamento
servidor
placa_mae

#saida
drive_de_midia
```

< nivel_1 >
DESAFIO:

```
#entrada
tomada

#processamento
fonte
disco_rigido

#saida
processador
```

< nivel_1 >
DESAFIO:

```
#entrada
memoria_RAM

#processamento
placa_mae
fonte

#saida
placa_de_rede
```

< nivel_1 >
DESAFIO:

```
#entrada
drive_de_midia

#processamento
placa_mae
servidor

#saida
placa_de_video
```

ANEXO – CARTA DESAFIO – NÍVEL 2

< nivel_2 >
DESAFIO:

```
#entrada
drive_de_midia

#processamento
hardware_completo

#saida
tomada
```

< nivel_2 >
DESAFIO:

```
#entrada
processador

#processamento
hardware_completo

#saida
placa_de_video
```

< nivel_2 >
DESAFIO:

```
#entrada
placa_de_video

#processamento
hardware_completo

#saida
processador
```

< nivel_2 >
DESAFIO:

```
#entrada
tomada

#processamento
hardware_completo

#saida
drive_de_midia
```

CIÊNCIAS - GEOGRAFIA - HISTÓRIA – LÍNGUA INGLESA - TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
LIVRO DO ESTUDANTE
ANOS INICIAIS – ENSINO FUNDAMENTAL – 2º BIMESTRE

COORDENADORIA PEDAGÓGICA
Coordenadora: Bianka Teixeira de Andrade Silva

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR E DE GESTÃO PEDAGÓGICA
Gestora do Projeto: Andréa Fernandes de Freitas

CENTRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – CEIAI
Ana Lucia Benegue, Antonio José Ribeiro Junior, Joelson Vieira Lima, João Franco Júnior, Joyce Andrade Souza de Aguiar, Juliana Lazzarini Naddeo, Juliana Vilas Bôas Carpi, Kelly Cristina de S. Barroso M. Moraes, Maria Carolina Duarte Trintin, Noemi Batista Devai, Vanessa Cristina Amoris Domingues, Viviane da Costa Batista Pereira.

CENTRO DE INOVAÇÃO – CEIN
Diretora: Elaine Aparecida Barbiero

EQUIPE DE TECNOLOGIA E INOVAÇÃO
Arlete Aparecida Oliveira de Almeida; Liliane Pereira da Silva Costa.

EQUIPE DE DIRETORIAS REGIONAIS DE ENSINO

CIÊNCIAS
Elisângela Silva Bacara - DE Guarulhos Norte; Lilian Faria de Santana Almeida Marques - DE São José dos Campos; Mônica Oliveira Nery Portela - DE Carapicuíba; Nelci Martins Faria - DE Centro Oeste; Pamela Polverino - DE Centro Sul; Roberta Nazareth de Proença Silveira - DE Carapicuíba.

GEOGRAFIA
Cleunice Dias de Oliveira Gaspar - DE São Vicente; Lucélia Queiroz Calvo - DE Leste 1.

HISTÓRIA
Andrea Cristina da Silva Berteloni - DE Leste 4; Claudia Barbosa Santana Mirandola - DE Suzano; Claudineide Lima Irmã - DE Guarulhos Sul; Flávia Regina Novaes Tobias - DE Itapevi.

LÍNGUA INGLESA
Angela Maria Costa Santos - DE Leste 3; Cristiane Aparecida Bonamin Boaretto - DE José Bonifácio; Darcilena Martins Corrêa - DE Santo André; Deborah Cristina Simões Balestrini - DE Araraquara; Hélio Casemiro dos Santos Júnior - DE Santo Anastácio; Ísis Silva Granzoto - DE Franca; Jefferson Dall'Olio - DE Itapetininga; Marcia Yoshiko Buto - DE Suzano; Marisa Mota Novais Porto - DE Carapicuíba; Renata Andréia Plaça Orosco de Souza - DE Presidente Prudente.

Projeto gráfico: Aline Navarro e Isabel Gomes Ferreira
Produção editorial: Zeppelini Publishers
Figuras ilustrativas: gettyimages.com

Secretaria da Educação

SÃO PAULO
GOVERNO DO ESTADO