Termos de Uso

Este material é uma criação original de Mariana Teixeira Mendes, disponível exclusivamente para aqueles que o adquiriram legalmente. Respeite a propriedade intelectual e contribua para um ambiente educacional ético.

Restrições de Uso

- Compartilhamento proibido: Não compartilhe este material em redes sociais, plataformas digitais ou através de qualquer meio eletrônico.
- Edição proibida: A alteração ou edição deste material para revenda é estritamente proibida.

Proteção Legal

Conforme a Lei de Direitos Autorais n 9.610, de 12 de fevereiro de 1998, violações estão sujeitas a sanções penais sob o Art. 184 do Código Penal Brasileiro.

Uso Permitido

Este material é para uso individual e pode ser utilizado em:
Salas de aula I Aulas particulares I Atividades educacionais em casa e outros fins educacionais.

Utilizou o material?

Seu feedback é valioso. Compartilhe conosco fotos ou vídeos do material em uso e conte-nos sobre sua experiência. Mencione-nos no Instagram @mari_prof.

Tenha apoio além do recurso
Conheça a Equipe de Profs 2024

A Plataforma ouro é o coração do nosso compromisso com a educação. Um espaço exclusivo com suporte pedagógico, recursos inovadores e uma rica variedade de atividades. É um ambiente colaborativo de trocas e experiências, projetado para enriquecer a prática docente e potencializar o aprendizado dos alunos.



Clique aqui e dê o primeiro passo para um ano letivo potente, seguro e tranquilo!

BNCC

Planejamento do Educador(a)



língua portuguesa
5º ano

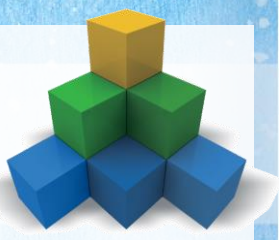
Código:
EF03LP01

- Indica a etapa de Ensino Fundamental
- Indica o ano a que se refere a habilidade
- Indica o componente curricular
- Indica a posição da habilidade

São descrições específicas de ações e tarefas que os estudantes devem ser capazes de realizar. Elas são formuladas como capacidades observáveis e mensuráveis, indicando o que os alunos deveriam saber e ser capazes de fazer em diferentes estágios do seu desenvolvimento educacional. Expressam as aprendizagens essenciais relativas aos objetos de conhecimento.

Língua Portuguesa

É no conhecimento que existe uma chance de libertação.



(EF05LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares	• Revisão de Conteúdos Prévios: Iniciar a aula fazendo uma breve revisão dos conteúdos que foram abordados previamente e que são fundamentais para o entendimento do tópico da aula. Isso pode incluir a diferença entre fonemas e grafemas, a relação entre som e letra na escrita, e a ideia de que a escrita é um sistema de representação da fala. Esta revisão pode ser feita de forma interativa, com o professor fazendo perguntas aos alunos e incentivando a participação de todos. • Atividade "Detetive da Escrita": Nesta atividade, os alunos serão desafiados a se tornarem "detetives da escrita" e a descobrirem as regras de correspondência fonema-grafema. O professor irá fornecer aos alunos uma lista de palavras que seguem regras regulares de correspondência fonema-grafema, mas que foram "misteriosamente" escritas de forma incorreta. Os alunos, em pares ou em pequenos grupos, terão que usar suas habilidades de "detetive" para descobrir o que está errado em cada palavra e corrigi-la. Eles terão que prestar atenção nos sons que as letras representam e pensar em que regras de escrita podem estar sendo quebradas. Ao final da atividade, o professor irá revisar as correções com a turma, explicando as regras de correspondência fonema-grafema que se aplicam a cada palavra. • **Bingo de Ortografia**: Crie cartelas de bingo com palavras que possuem regras de correspondência fonema-grafema regulares e irregulares. Os alunos marcam as palavras à medida que são ditadas. • **Cruzadinhas**: Utilize cruzadinhas temáticas que incluem palavras de uso frequente e de correspondência fonema-grafema. • **Ditados Divertidos**: Realize ditados em que os alunos escrevem palavras ditadas pelo professor, focando nas palavras com regras contextuais e morfológicas. • **Caça-palavras**: Elabore caça-palavras que incluem palavras com correspondências regulares e irregulares. Peça aos alunos que expliquem a grafia de cada palavra encontrada.

(EF05LP01) Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema-grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.	• Atividade "Construindo Palavras": Nesta atividade, os alunos irão "construir" suas próprias palavras, aplicando as regras de correspondência fonema-grafema que aprenderam. O professor irá fornecer aos alunos um conjunto de cartões, cada um contendo um fonema (som da fala). Os alunos, em pares ou em pequenos grupos, terão que usar esses cartões para formar o maior número possível de palavras. Eles terão que pensar em que letras (grafemas) representam cada som (fonema) e em que ordem as letras devem ser colocadas. Esta atividade irá ajudar os alunos a consolidar seu entendimento das regras de correspondência fonema-grafema e a desenvolver suas habilidades de grafia. • Atividade "Adivinhe a Palavra": Nesta atividade, os alunos irão praticar a aplicação das regras de correspondência fonema-grafema de uma maneira divertida e desafiadora. O professor irá escolher uma palavra que segue uma regra de correspondência fonema-grafema específica e irá dividir a turma em dois times. O professor irá, então, dizer uma frase que descreve a palavra, mas em que a palavra não é dita. Por exemplo, se a palavra for "gato", o professor pode dizer: "É um animal que tem quatro patas e mia". Os times terão que usar as pistas da frase e suas habilidades de correspondência fonema-grafema para adivinhar a palavra. O time que adivinhar corretamente primeiro ganha um ponto. Esta atividade irá ajudar os alunos a desenvolver suas habilidades de aplicação das regras de correspondência fonema-grafema e a trabalhar em equipe.

(EF05LP02) Identificar o caráter polissêmico das palavras (uma mesma palavra com diferentes significados, de acordo com o contexto de uso), comparando o significado de determinados termos utilizados nas áreas científicas com esses mesmos termos utilizados na linguagem usual	<u>Revisão de conceitos anteriores:</u> O professor deve começar a aula relembrando os alunos sobre o que são palavras e como elas são usadas para se comunicar. Em seguida, pode propor um pequeno jogo de palavras, onde os alunos devem pensar em palavras que rimem ou que começam com a mesma letra, <u>para reforçar a ideia de que as palavras têm diferentes características e usos.</u> • O professor pode apresentar duas situações-problema para despertar o interesse dos alunos. A primeira pode ser um desenho ou uma imagem com várias palavras ao redor, e os alunos devem tentar identificar se alguma dessas palavras é polissêmica. A segunda situação pode ser a leitura de um pequeno trecho de um livro de ciências, onde uma palavra é usada de um jeito que os alunos não estão acostumados. Eles devem ser desafiados a pensar em qual poderia ser o significado dessa palavra no contexto científico. • Para ganhar a atenção dos alunos, o professor pode compartilhar algumas piadas ou trocadilhos que usam a polissemia. Por exemplo, a piada: "Por que a matemática estava triste? Porque ela tinha problemas!" brinca com o fato de que a palavra "problema" pode ter um significado matemático (uma questão a ser resolvida) e um significado emocional (algo que causa tristeza). • Atividade "Caça-Polissemia" (10 - 12 minutos) • O professor dividirá a turma em grupos de 4 a 5 alunos. Cada grupo receberá uma lista de palavras que possuem diferentes significados. Essas palavras podem ser do cotidiano dos alunos ou relacionadas a um tema que esteja sendo estudado na sala de aula (por exemplo, em uma aula de ciências, as palavras podem estar relacionadas a um determinado experimento). O desafio para os grupos será encontrar o maior número possível de frases que usem as diferentes acepções das palavras da lista. As frases podem ser criadas pelos próprios alunos, ou o professor pode fornecer frases incompletas que os alunos devem completar de forma apropriada. Após um tempo determinado, cada grupo deverá compartilhar suas frases com a turma, explicando o contexto em que a palavra foi usada e o significado que ela adquiriu naquela situação. Isso permitirá que os alunos vejam como uma mesma palavra pode ter diferentes significados dependendo do contexto.

(EF05LP02) Identificar o caráter polissêmico das palavras (uma mesma palavra com diferentes significados, de acordo com o contexto de uso), comparando o significado de determinados termos utilizados nas áreas científicas com esses mesmos termos utilizados na linguagem usual	<u>Ao final da atividade, o professor pode propor um momento de reflexão, onde os alunos são incentivados a pensar sobre o que aprenderam. Perguntas como "Qual foi a palavra mais difícil de encontrar diferentes significados?" ou "Você já viu alguma palavra que você achava que só tinha um significado, mas descobriu que podia ser usada de outras formas?" podem ser feitas.</u> • Atividade "Teatro de Palavras Polissêmicas" Para encerrar a etapa de Desenvolvimento, o professor pode propor uma atividade de teatro de palavras. Cada grupo receberá uma palavra polissêmica e terá que criar uma pequena cena que explore os diferentes significados dessa palavra. Após todas as apresentações, o professor pode conduzir uma breve discussão, perguntando aos alunos como eles se sentiram ao representar as palavras, se foi fácil ou difícil encontrar diferentes significados, e o que eles aprenderam com a atividade. **Essa atividade, além de reforçar o conceito de polissemia, ajuda a desenvolver a criatividade, a expressão corporal e a colaboração entre os alunos.** Explicar que a habilidade de identificar e usar palavras de maneiras diferentes é fundamental para a comunicação eficaz, pois ajuda a evitar mal-entendidos e a enriquecer a expressão. • Análise de Frases: Apresente frases que utilizem palavras polissêmicas e peça aos alunos que expliquem o significado da palavra em cada contexto. • Jogo de Contexto: Crie um jogo em que os alunos recebem cartões com palavras polissêmicas e precisam formar frases diferentes que mostrem os diversos significados das palavras. • Quiz de Significados: Organize um quiz onde os alunos respondem perguntas sobre os diferentes significados de palavras apresentadas em contextos variados. • Tabela de Polissemia: Crie uma tabela onde os alunos preencham com palavras polissêmicas, seus significados científicos e usuais, e exemplos de frases. • Histórias Ilustradas: Peça aos alunos que escrevam e ilustrem histórias curtas que utilizem palavras polissêmicas, destacando os diferentes significados.

(EF05LP03) Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas	• Revisão de conteúdos anteriores: O professor deve começar a aula fazendo uma breve revisão sobre o que **são sílabas e o conceito de sílaba tônica.** Isso é fundamental para que os alunos possam compreender o novo conteúdo que será apresentado. Pode ser feito através de perguntas diretas aos alunos ou de um jogo rápido, como "bata a palma na sílaba tônica". • Jogo da Acentuação: O professor pode dividir a turma em grupos e propor um jogo de acentuação. Cada grupo receberá uma lista de palavras e deverá identificar se são oxítonas, paroxítonas ou proparoxítonas e acentuá-las corretamente. O grupo que conseguir acentuar o maior número de palavras corretamente será o vencedor. • Acentuação em Frases: O professor pode propor que os alunos formem frases usando palavras de diferentes acentuações. Por exemplo, **"Eu gosto de café" (oxítona), "A mesa é grande" (paroxítona) e "A música estava alta" (proparoxítona).** Isso ajudará os alunos a entenderem como a acentuação afeta a estrutura das palavras e das frases. • Quadro de Regras: Crie um quadro ou pôster com as regras de acentuação e deixe exposto na sala de aula para consulta constante. • Ditados: Realize ditados focados em palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, seguido de uma correção coletiva e discussão sobre as regras aplicadas. • Exercícios de Completar: Forneça textos com lacunas para que os alunos preencham com palavras acentuadas corretamente. • Bingo da Acentuação: Prepare cartelas de bingo com palavras e peça aos alunos que marquem as palavras de acordo com a classificação e acentuação correta. • Oficinas de Acentuação: Organize oficinas onde os alunos trabalhem em grupos para acentuar corretamente uma lista de palavras e depois apresentem suas respostas. • Desafios em Grupo: Proponha desafios onde os grupos de alunos devem corrigir textos com erros de acentuação. • Redação Acentuada: Peça aos alunos que escrevam redações ou pequenos textos onde devem aplicar corretamente as regras de acentuação, com temas livres ou direcionados. • Revisão de Textos: Forneça textos com erros de acentuação para que os alunos revisem e corrijam, explicando suas correções.

(EF05LP04) Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorre do uso de reticências, aspas, parênteses.	• Revisão de conteúdos anteriores: O professor deve começar a aula relembrando brevemente os conceitos de leitura e escrita, e a importância da clareza e da organização na expressão de ideias. **É importante lembrar os tipos de frases e as funcionalidades;** Em seguida, deve-se revisar os conceitos básicos de pontuação, como o uso do ponto final e da vírgula. • O professor pode propor duas situações que instiguem os alunos a pensar sobre a importância da pontuação: O professor pode apresentar uma frase sem pontuação e pedir aos alunos que tentem lê-la em voz alta. Em seguida, pode apresentar a mesma frase com a pontuação correta e pedir que a leiam novamente. A ideia é que os alunos percebam como a pontuação ajuda a organizar e a dar sentido à frase. O professor pode apresentar duas frases que tenham o mesmo conjunto de palavras, mas com pontuações diferentes. Por exemplo: **"O aluno estudou muito para a prova, ele passou."** e **"O aluno estudou muito para a prova? Ele passou!"** O professor pode perguntar aos alunos se as frases têm o mesmo sentido e, em seguida, explicar como a pontuação altera o sentido da frase. • Apresente os sinais de pontuação (vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, reticências, aspas, parênteses) e seus usos básicos. Exemplos no Quadro: Escreva frases no quadro destacando o uso de cada sinal de pontuação. Discussão em Grupo: Pergunte aos alunos o que já sabem sobre esses sinais e quando os utilizam. • Atividade "Detetive da Pontuação": Nesta atividade, os alunos se tornarão detetives e terão que desvendar o mistério da pontuação em diferentes textos. O professor irá preparar previamente alguns textos curtos, de diferentes gêneros (narrativos, descritivos, informativos), porém, sem a pontuação. Os textos devem ser adequados ao nível de compreensão dos alunos. **Passo 1:** O professor dividirá a turma em grupos de 4 a 5 alunos e entregará a cada grupo um dos textos sem pontuação. Os grupos terão que ler o texto e, juntos, decidir onde colocariam os sinais de pontuação (vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, reticências, aspas e parênteses) para que o texto fique claro e coerente.

(EF05LP04) Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorre do uso de reticências, aspas, parênteses.	• **Passo 2:** Depois de pontuarem o texto, os grupos terão que comparar suas versões com os outros grupos que receberam o mesmo texto. Eles terão que discutir as diferenças e semelhanças entre as versões e justificar suas escolhas de pontuação. • **Passo 3:** Por fim, o professor irá projetar o texto original, com a pontuação correta, e os grupos terão que verificar se suas versões estão corretas. O professor irá discutir as escolhas de pontuação de cada grupo e explicar a pontuação correta, se necessário. Textos Curto: Forneça textos curtos contendo exemplos de todos os sinais de pontuação mencionados. Leitura em Voz Alta: Faça uma leitura em voz alta, parando para explicar o efeito de sentido que cada sinal de pontuação adiciona à frase. Análise Conjunta: Analise com os alunos como a pontuação altera o sentido e a fluência da leitura. Folhas de Exercícios: Distribua folhas de exercícios onde os alunos devem identificar e marcar os diferentes sinais de pontuação em textos. Correção Coletiva: Corrija os exercícios em grupo, discutindo as respostas e reforçando os conceitos. Escrita Criativa: Peça aos alunos que escrevam um pequeno texto usando todos os sinais de pontuação aprendidos. Revisão em Duplas: Os alunos trocam textos entre si para revisar e identificar o uso correto dos sinais de pontuação.
(EF05LP05) Identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.(EF05LP06) Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.	• Explicação Teórica: Apresente os tempos verbais do modo indicativo (presente, passado, futuro) e seus usos básicos. Revisão de Conceitos Anteriores: O professor inicia a aula relembrando os alunos sobre **o que são verbos e a importância deles na construção das frases**. Ele pode propor um pequeno jogo de memória, onde os alunos terão que combinar cartas com verbos e suas respectivas imagens de ação. Isso ajudará a reforçar o conceito de verbo e a preparar o terreno para a Introdução dos tempos verbais. O professor propõe duas situações problemáticas para os alunos, que servirão como ponto de partida para a Introdução do tópico. A primeira situação pode ser: "Imaginem que vocês estão contando para um amigo o que fizeram ontem. Que tipo de palavras vocês usariam para contar essa história?". A segunda situação pode ser: "Agora, imaginem que vocês estão planejando o que vão fazer no final de semana. Que tipo de palavras vocês usariam para falar sobre esses planos?".

(EF05LP05) Identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.(EF05LP06) Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.	Essas situações ajudarão os alunos a perceber a necessidade de usarmos diferentes tempos verbais para falar sobre ações que ocorreram no passado, que ocorrem no presente e que ocorrerão no futuro. Exemplos no Quadro: Escreva frases no quadro destacando o uso de cada tempo verbal. Discussão em Grupo: Pergunte aos alunos o que já sabem sobre os tempos verbais e quando os utilizam. O professor explica que a compreensão e o uso adequado dos tempos verbais são essenciais para a nossa comunicação diária, tanto na fala quanto na escrita. Ele pode dar exemplos de como usamos os tempos verbais no dia a dia, como em notícias, conversas, livros, músicas, etc. Além disso, o professor pode ressaltar a importância de saber flexionar os verbos corretamente, pois isso evita mal-entendidos e dá mais clareza ao que queremos dizer • Atividade "Detetives dos Tempos Verbais" O professor divide a turma em grupos de 4 a 5 alunos e entrega a cada grupo um conjunto de cartas. Cada carta contém uma frase e um verbo destacado. O objetivo da atividade é que os "Detetives dos Tempos Verbais" identifiquem o tempo verbal de cada frase. Para isso, eles devem analisar o contexto da frase e o verbo destacado. Eles podem discutir em grupo e, se necessário, usar um pequeno dicionário de verbos que o professor disponibilizará. Uma vez que o grupo tenha identificado o tempo verbal da frase, eles devem justificar a sua escolha, explicando por que acreditam que a ação ocorreu no passado, no presente ou no futuro. Após todos os grupos terem analisado suas cartas, o professor pede que cada grupo compartilhe com a turma uma de suas frases e a explicação de por que escolheram aquele tempo verbal. O professor então confirma se a análise do grupo está correta e, se não estiver, orienta o grupo a refletir e tentar novamente. Ainda em grupos, os alunos receberão uma nova tarefa: criar uma pequena história em que usem pelo menos um verbo em cada um dos tempos verbais (presente, passado e futuro) do modo indicativo. **Atividade de Pareamento: Dê frases cortadas ao meio e peça que os alunos as reúnam corretamente, identificando o tempo verbal adequado.**

(EF05LP07) Identificar, em textos, o uso de conjunções e a relação que estabelecem entre partes do texto: adição, oposição, tempo, causa, condição, finalidade.	**Identificar o uso de conjunções em textos: Os alunos devem ser capazes de reconhecer as conjunções "e", "mas", "quando", "porque", "se" e "para" em textos lidos em sala de aula. Eles devem entender que as conjunções são palavras que ligam duas partes de um texto, dando a ele fluidez e coerência.** • Revisão de Conteúdos Anteriores: O professor deve iniciar a aula relembrando os alunos sobre o que são palavras e a importância delas na construção de um texto. Pode-se fazer perguntas como: "Quem lembra o que são palavras?" e "Por que as palavras são importantes em um texto?". Isso ajudará a preparar o terreno para a Introdução do conceito de conjunções. • "Imaginem que vocês estão lendo um livro e de repente todas as palavras estão soltas, sem se ligar uma com a outra. Seria fácil entender a história?". A segunda situação pode ser: "Vocês já tentaram contar uma história para alguém, mas as palavras não saíam na ordem certa? Como isso aconteceu?". Essas situações irão introduzir a importância das conjunções para a coesão e coerência de um texto. O professor deve explicar que as conjunções são como "palavras mágicas" que ajudam a contar uma história de forma clara e organizada. Pode-se dar exemplos do dia a dia, como a utilização da palavra "e" para adicionar informações em uma frase, ou a palavra "mas" para indicar uma oposição. • O professor irá preparar previamente uma série de cartões com pequenos trechos de textos. Cada trecho conterá pelo menos uma conjunção. Além disso, o professor também irá preparar cartões com as conjunções que são o foco da aula. Os cartões serão distribuídos de forma que cada grupo de alunos receba uma quantidade igual de trechos de textos e de conjunções. O objetivo da atividade é que os alunos, trabalhando em grupo, identifiquem as conjunções nos trechos de textos e as liguem corretamente com as conjunções nos cartões.

(EF05LP08) Diferenciar palavras primitivas, derivadas e compostas, e derivadas por adição de prefixo e de sufixo.	**Diferenciar palavras primitivas, derivadas por prefixo e sufixo e compostas: Além de identificar as diferentes formações de palavras, os alunos devem ser capazes de distinguir entre elas. Eles devem entender que, nas palavras derivadas por prefixo, um prefixo é adicionado à palavra primitiva sem alterar o seu radical. Já nas palavras derivadas por sufixo, um sufixo é adicionado à palavra primitiva, também sem alterar o radical. Eles também devem ser capazes de identificar as palavras primitivas em um conjunto de palavras.** • Revisão de conteúdos anteriores: O professor inicia a aula relembrando os alunos sobre a estrutura básica das palavras **(radical, prefixo e sufixo),** que foi abordada em aulas anteriores. Ele pode fazer isso através de um jogo de palavras, onde os alunos são desafiados a identificar o radical, o prefixo e o sufixo de diferentes palavras. **"Vocês já pararam para pensar como surgem as palavras novas no nosso idioma? Por que falamos 'corajoso' e não 'corajento'? Ou por que usamos 'desfazer' ao invés de 'desfaçar'?"** **"E se eu disser que podemos criar novas palavras a partir de outras que já existem, apenas adicionando ou mudando algumas letras? Como vocês acham que isso é possível?"** • O professor propõe uma atividade lúdica e interativa para classificar palavras em primitivas, derivadas e compostas. Ele prepara cartões com diferentes palavras e os distribui entre grupos de alunos, que devem classificá-las e depois compartilhar e justificar suas escolhas com a turma. Essa atividade prática e colaborativa ajuda a aplicar o conhecimento adquirido. • Passos: • Dividir a turma em grupos de 4 a 5 alunos e distribuir os cartões de palavras. • Os alunos discutem e classificam as palavras em seus grupos. • Cada grupo compartilha e justifica suas classificações com a turma. • Atividade de Criação de Palavras: • O professor fornece conjuntos de radicais, prefixos e sufixos aos alunos, desafiando-os a formar o maior número de palavras possível. Após a atividade, cada grupo compartilha as palavras formadas. • Passos: • Distribuir conjuntos de cartões com radicais, prefixos e sufixos. • Os alunos combinam os cartões para formar palavras. • Cada grupo compartilha as palavras formadas com a turma.

(EF05LP08) Diferenciar palavras primitivas, derivadas e compostas, e derivadas por adição de prefixo e de sufixo.	• Quadro de Referência: Crie um quadro com exemplos de palavras primitivas, derivadas e compostas, bem como palavras derivadas por prefixo e sufixo. Deixe este quadro disponível na sala de aula. • Grupos de Estudo: Forme grupos de alunos para que trabalhem juntos na classificação de uma lista de palavras, discutindo e justificando suas escolhas.
(EF05LP09, EF05LP10, EF05LP11, EF05LP12): As habilidades compartilham o objetivo de desenvolver a leitura, compreensão, registro e produção autônoma de textos do campo da vida cotidiana, como instruções de jogos, anedotas, piadas e cartuns. Todas consideram as convenções do gênero, a situação comunicativa e a finalidade do texto.finalidade do texto.	**Revisão de conteúdos anteriores: O professor deve começar a aula relembrando os alunos sobre a importância da leitura e da compreensão de diferentes tipos de textos. *Pode-se fazer uma breve revisão de textos narrativos, descritivos e informativos, destacando as características de cada um.* Além disso, o professor pode propor algumas situações-problema que envolvam a leitura e a interpretação de textos, para que os alunos possam aplicar o que aprenderam anteriormente.** • Situação-problema 1 - "O jogo misterioso": O professor pode apresentar uma caixa de jogo sem as instruções e pedir aos alunos que tentem descobrir como jogar. Esta situação irá despertar a curiosidade dos alunos e a necessidade de entender a importância das instruções. • Situação-problema 2 - "O novo Iphone": Em seguida, o professor pode mostrar uma imagem de um celular novo e pedir aos alunos que pensem em como escreveriam as **instruções** para usá-lo. Esta atividade irá preparar os alunos para a produção de textos instrucionais, que será realizada mais tarde na aula. Explicar que, no dia a dia, nos deparamos com muitos textos instrucionais, como receitas, manuais de instruções de brinquedos e regras de jogos. Saber ler e entender esses textos é essencial para que possamos realizar tarefas de forma correta e segura. Atividade "Criando Nossas Instruções" (10 - 12 minutos) Nesta atividade, os grupos formados na atividade anterior receberão um novo desafio. Eles terão que escolher uma atividade do seu dia a dia (por exemplo, **"Como arrumar a mochila para a escola", "Como fazer um sanduíche de queijo", "Como desenhar um boneco de palito", etc.) e criar suas próprias instruções para essa atividade.**

(EF05LP09, EF05LP10, EF05LP11, EF05LP12): As habilidades compartilham o objetivo de desenvolver a leitura, compreensão, registro e produção autônoma de textos do campo da vida cotidiana, como instruções de jogos, anedotas, piadas e cartuns. Todas consideram as convenções do gênero, a situação comunicativa e a finalidade do texto.finalidade do texto.	• Leitura Guiada: Apresente diferentes textos instrucionais de regras de jogos e faça uma leitura guiada, destacando as características principais do gênero. • Mapas Conceituais: Crie mapas conceituais com os alunos, identificando os elementos principais dos textos instrucionais (objetivo, regras, materiais necessários). • Jogos em Sala de Aula: Após ler e compreender as regras de um jogo, os alunos devem jogar, aplicando as instruções lidas. • Caça ao Tesouro: Organize uma caça ao tesouro onde as instruções sejam apresentadas em textos instrucionais, desafiando os alunos a seguir as regras corretamente. • Círculo de Leitura: Organize círculos de leitura onde os alunos leiam e discutam anedotas, piadas e cartuns, identificando os elementos humorísticos e a finalidade comunicativa. • Análise de Estruturas: Realize atividades de análise das estruturas dos textos humorísticos, discutindo o que torna uma piada engraçada. Planejamento e Estruturação: • Planejamento de Texto: Ensine os alunos a planejar seus textos instrucionais, criando esboços e listas de materiais e regras antes da redação final. • Modelos de Textos: Forneça modelos de textos instrucionais para que os alunos possam seguir e se inspirar.
(EF05LP13, EF05LP14, EF05LP15): Essas habilidades trabalham em comum a capacidade de assistir, ler, identificar, planejar, produzir e compreender conteúdos de mídia digital e escrita. Envolvem a criação e análise de resenhas de brinquedos e livros infantis e a compreensão de notícias e vídeos argumentativos, considerando o tema/assunto abordado.	O professor deve garantir que os alunos entendam o que é uma resenha crítica, explicando que é uma forma de expressar opiniões sobre um livro, brinquedo ou outro objeto, apontando seus pontos positivos e negativos. O objetivo é que os alunos sejam capazes de identificar e diferenciar uma resenha crítica de outros tipos de textos. Revisão de conteúdos relacionados: Começar a aula relembrando os alunos sobre o que são textos informativos e textos de opinião, Já que a resenha crítica é uma combinação desses dois gêneros textuais. Ele pode fazer isso através de perguntas diretas aos alunos ou por meio de uma pequena atividade prática, como a leitura de um curto texto e a identificação de seu tipo.

(EF05LP13, EF05LP14, EF05LP15):
Essas habilidades trabalham em comum a capacidade de assistir, ler, identificar, planejar, produzir e compreender conteúdos de mídia digital e escrita. Envolvem a criação e análise de resenhas de brinquedos e livros infantis e a compreensão de notícias e vídeos argumentativos, considerando o tema/assunto abordado.

_"Imaginem que vocês são donos de uma loja de brinquedos e querem escolher quais brinquedos vão vender. Como vocês podem descobrir se um brinquedo é bom ou não?". A segunda situação pode ser: "Vocês adoram ler livros, mas têm pouco tempo e dinheiro. Como podem decidir quais livros valem a pena ler?". Essas situações irão contextualizar a importância da resenha crítica.

- O professor deve então explicar que a resenha crítica é uma ferramenta muito útil na vida real. Ele pode mencionar que muitas pessoas leem resenhas antes de comprar um produto ou assistir a um filme, por exemplo. Além disso, as resenhas críticas também são uma maneira de expressar opiniões e argumentar, habilidades que são importantes em várias situações, desde a escolha de um brinquedo até a defesa de um ponto de vista em uma discussão.
- Atividade de Leitura e Discussão em Grupo

O professor deve dividir a turma em grupos de 4 a 5 alunos.
Cada grupo receberá uma resenha crítica de um livro infantil e uma resenha crítica de um brinquedo. Esses textos devem ser escolhidos previamente pelo professor, garantindo que sejam adequados ao nível de compreensão dos alunos.
Os alunos terão um tempo para ler as resenhas em seus grupos e discutir sobre elas. O professor deve orientá-los a identificar os pontos positivos e negativos do livro/brinquedo, as opiniões do autor e os argumentos utilizados para sustentá-las.
Após a discussão, cada grupo deve apresentar brevemente suas conclusões para a turma. O professor deve mediar a discussão, esclarecendo dúvidas e apontando aspectos relevantes.

Agora que os alunos já têm um bom entendimento de como são as resenhas críticas e de como analisá-las, eles estão prontos para produzir suas próprias resenhas.
O professor deve propor que cada grupo escolha um livro ou brinquedo que eles conhecem e gostam. Eles terão que produzir uma resenha crítica sobre esse livro/brinquedo, seguindo a estrutura e o formato que foram discutidos.

(EF05LP16) Comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê.	**Revisão de conceitos anteriores: O professor inicia a aula relembrando os conceitos de notícias e mídias, explicando brevemente o que são e como funcionam. Ele pode questionar os alunos para verificar se eles se lembram desses conceitos, incentivando a participação ativa. Em seguida, o professor introduz o novo tópico, explicando que eles irão aprender como comparar informações de notícias que veem na TV, ouvem no rádio, leem em jornais e revistas, e encontram na internet.** "Imagine que você está assistindo a um noticiário na TV e, em seguida, lê a mesma notícia em um site de notícias. Mas as informações são um pouco diferentes. O que pode ter acontecido? Como você pode descobrir qual informação é a correta?". A segunda situação pode ser: "Você está navegando na internet e vê uma notícia que parece ser muito incrível para ser verdade. O que você deve fazer? Como pode verificar se a notícia é real ou não?". Explicar aos alunos que, no mundo de hoje, com a grande quantidade de informações que recebemos todos os dias, é muito importante saber como verificar a veracidade das notícias. Ele pode dar exemplos de notícias falsas que se espalharam rapidamente na internet e causaram confusão e medo. O professor também pode mencionar a importância de confiar em fontes de notícias confiáveis para aprender sobre o mundo. **Atividade "Jornalistas Mirins"**: O professor propõe que os alunos se dividam em grupos de 4 a 5 integrantes. Cada grupo será responsável por criar uma notícia fictícia e depois "publicá-la" em diferentes mídias, como um jornal de parede, um programa de rádio, um noticiário de TV e um site de notícias. A notícia deve ser algo simples e do interesse dos alunos, como um evento que acontecerá na escola. O objetivo desta atividade é que os alunos vivenciem o processo de criação e veiculação de uma notícia, e percebam como a mesma informação pode ser apresentada de formas diferentes em cada mídia. Além disso, eles terão a oportunidade de discutir e decidir em grupo quais informações devem ser incluídas na notícia e como devem ser apresentadas. • **Atividade "O Fato e a Ficção": Após a Conclusão da atividade anterior, o professor propõe uma nova atividade. Nesta atividade, o professor irá fornecer para cada grupo uma notícia real e uma notícia falsa (previamente selecionadas e adequadas à faixa etária dos alunos).O objetivo desta atividade é que os alunos, agora como "jornalistas mirins", comparem as duas notícias e identifiquem as diferenças entre elas. Eles devem discutir em seus grupos e anotar as diferenças que encontrarem. Em seguida, cada grupo deve apresentar para a classe as diferenças que identificou e explicar por que acredita que uma notícia é real e a outra é falsa.**

(EF05LP17, EF05LP18): Essas habilidades trabalham em comum a capacidade de produzir, roteirizar e editar conteúdos digitais, como reportagens e vlogs argumentativos, sobre temas de interesse ou produtos de mídia para o público infantil. Ambas habilidades envolvem a busca e utilização de informações, imagens, áudios e vídeos, considerando as convenções dos gêneros, a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	**Revisão de conceitos anteriores: O professor inicia a aula relembrando conceitos básicos sobre o que é uma história e como ela pode ser contada de diferentes maneiras. Pode-se fazer um breve resumo sobre o que são livros, filmes, desenhos animados, HQs e games, e como cada um deles conta uma história de forma única.** • Em seguida, o professor propõe duas situações-problema para despertar o interesse dos alunos: • "Imagine que vocês são críticos de cinema e têm a tarefa de assistir a um filme e depois contar para as outras pessoas o que acharam dele, se gostaram ou não, e por quê. Como vocês fariam isso? O que diriam no seu 'vlog' sobre o filme?" • "Agora, pensem em um desenho animado ou em um jogo que vocês adoram. Se tivessem que convencer alguém a assistir ao desenho animado ou a jogar o jogo, o que diriam? Como fariam para que a pessoa se interessasse?" (3 - 4 minutos) Explicar que hoje em dia, muitas pessoas, incluindo crianças, têm canais na internet onde compartilham suas opiniões e experiências sobre diferentes assuntos. Esses canais são chamados de "vlogs". Ele também menciona que, assim como na situação-problema, muitos vlogs são argumentativos, ou seja, eles apresentam argumentos e opiniões de forma organizada e coerente. • Atividade 1 - "Explorando Mídias" (10-12 minutos): Divisão: Turma dividida em grupos de 4 a 5 alunos. Tarefa: Cada grupo explora uma caixa com diversos produtos de mídia (DVDs, HQs, jogos de tabuleiro) e escolhe um produto para um vlog argumentativo, considerando o público-alvo e o objetivo do vlog. Desenvolvimento: Grupos discutem e escolhem um produto, justificando sua escolha ao professor. • Atividade 2 - "Roteirizando o Vlog" (10-12 minutos): Descrição: Grupos elaboram o roteiro do vlog, utilizando um modelo fornecido pelo professor (Introdução, Desenvolvimento, Conclusão). Desenvolvimento: Grupos preenchem o modelo de roteiro, detalhando a apresentação do produto, os argumentos e opiniões, e a conclusão. O professor auxilia e esclarece dúvidas. • Atividade 3 - "Produzindo o Vlog" (10-12 minutos): Descrição: Grupos gravam o vlog seguindo o roteiro, usando tablets ou smartphones.

(EF05LP17, EF05LP18): Essas habilidades trabalham em comum a capacidade de produzir, roteirizar e editar conteúdos digitais, como reportagens e vlogs argumentativos, sobre temas de interesse ou produtos de mídia para o público infantil. Ambas habilidades envolvem a busca e utilização de informações, imagens, áudios e vídeos, considerando as convenções dos gêneros, a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Desenvolvimento: Grupos produzem o vlog, com todos os membros participando. O professor oferece suporte e sugestões. • **Atividade 4 - "Editando o Vlog" (5-7 minutos):** Descrição: Grupos editam o vlog gravado, utilizando um aplicativo de edição de vídeo simples. Desenvolvimento: Grupos cortam partes desnecessárias, adicionam efeitos e legendas (se possível). O professor auxilia na edição e oferece sugestões. Objetivo Comum: Ao longo das atividades, o professor promove a colaboração, comunicação e pensamento crítico, estimulando os alunos a expressar suas opiniões de forma clara e respeitosa, enquanto consideram a adequação do conteúdo ao público-alvo.
(EF05LP19) Argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social, com base em conhecimentos sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes.	**O principal objetivo desta aula é que os alunos sejam capazes de argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social. Isso implica em expressar suas opiniões, ideias e pontos de vista de maneira clara e coerente, respeitando os diferentes pontos de vista que possam existir na turma.** Iniciar a aula relembrando a importância de se comunicar de forma clara e respeitar opiniões alheias. Fazer perguntas diretas aos alunos, como **"Por que é importante ouvir os outros?" ou "Como podemos expressar nossas ideias claramente?".** Apresentar duas situações que interessem aos alunos e sirvam para praticar a argumentação como a discussão sobre a proibição de certos brinquedos em escolas ou a escolha de um animal de estimação para a sala. Incentivar a reflexão sobre diferentes pontos de vista. Contextualização Explicar que argumentar e expressar opiniões de forma clara é importante em várias situações da vida, como resolver conflitos, defender ideias e tomar decisões. Citar exemplos do cotidiano para mostrar a relevância do tema.

(EF05LP19) Argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social, com base em conhecimentos sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes.	Despertar o interesse dos alunos com curiosidades, como a valorização da habilidade de argumentar em profissões como advocacia, política e publicidade. Mencionar que essa capacidade ajuda a defender ideias e influenciar positivamente as pessoas. Começar a aula com uma brincadeira ou desafio, como um jogo de "debate rápido" ou apresentar um vídeo curto e interessante que envolva argumentação, como um desenho animado onde personagens resolvem um conflito através do diálogo. • Atividade "A Roda de Argumentos" (10 - 12 minutos) Dividir a turma em grupos de 5 a 6 alunos e explicar que cada grupo discutirá um tópico específico, como "A importância de reciclar o lixo" ou "Por que devemos respeitar as regras de trânsito". Em cada grupo, um aluno começará a argumentar por um minuto, seguido pelos colegas que contra-argumentarão. Circular pela sala para auxiliar os grupos, estimular a argumentação e garantir a participação de todos. Finalizar com um momento de reflexão, onde cada grupo compartilha os argumentos mais fortes e as dificuldades enfrentadas. • Atividade "Jogo do Júri" Simular um júri em um julgamento, apresentando um "caso" para ser julgado. Dividir a turma em dois grupos: defesa e acusação. Cada grupo prepara seus argumentos e apresenta-os, com a possibilidade de refutar os argumentos do outro lado. Circular pela sala para auxiliar os grupos. Finalizar com um momento de reflexão sobre a importância de apresentar argumentos bem fundamentados e respeitar as decisões. Organizar um pequeno debate de ideias entre os grupos sobre um tópico polêmico, como "Deve-se permitir o uso de celulares na sala de aula?". Dividir a turma em dois grupos: a favor e contra.

(EF05LP20, EF05LP21): Essas habilidades se concentram na análise crítica de conteúdos argumentativos e opinativos. **Ambas habilidades visam desenvolver a capacidade de analisar criticamente a argumentação e a apresentação em mídias digitais, considerando tanto o conteúdo quanto a forma de comunicação.**	Exposição a Produtos de Mídia: Seleção de Conteúdos: Escolher filmes, desenhos animados, HQs e games populares entre o público infantil e assistir ou explorar esses produtos em sala de aula. Análise Crítica: Discutir com os alunos as características desses produtos e suas mensagens principais. Gráficos e Tabelas: Criar gráficos ou tabelas comparativas onde os alunos podem listar pontos fortes e fracos dos produtos analisados, sustentando suas opiniões com argumentos. • Seleção de Vlogs: Escolher vlogs opinativos e argumentativos relevantes para o público infantil e assistir aos vídeos em sala de aula. • Análise dos Vlogs: Discutir com os alunos sobre a linguagem utilizada pelos vloggers, incluindo entonação, expressão facial e corporal. **Começar** a aula relembrando os conceitos de argumentação e mídia abordados anteriormente. Fazer perguntas aos alunos, como **"O que é um argumento?" e "Lembram de algum desenho animado com um argumento forte?".** Esclarecer dúvidas e garantir entendimento. • Apresentar duas situações-problema para contextualizar a importância do tema. Exemplo: "Imagine que você é um personagem de desenho animado e precisa convencer seus amigos a irem a um lugar. Que argumentos usaria?" e "Já assistiram a um desenho animado sobre a importância de cuidar do meio ambiente? Como os personagens argumentavam?". Explicar a importância de analisar a argumentação em produtos de mídia infantil, destacando como a mídia influencia pensamentos e comportamentos. Mencionar como essa habilidade é útil no dia a dia, como ao discutir o que assistir na TV.

(EF05LP20, EF05LP21): Essas habilidades se concentram na análise crítica de conteúdos argumentativos e opinativos. **Ambas habilidades visam desenvolver a capacidade de analisar criticamente a argumentação e a apresentação em mídias digitais, considerando tanto o conteúdo quanto a forma de comunicação.**	Mostrar um trecho de um desenho animado popular e pedir aos alunos que identifiquem os argumentos usados pelos personagens, tornando a introdução do tópico divertida e envolvente. Dividir a Turma: Formar grupos de 4 a 5 alunos. Cada grupo recebe uma lista de desenhos animados populares e perguntas para orientar a análise, como "Qual é o argumento principal?" e "Quais personagens usam os argumentos mais fortes e por quê?". Os grupos assistem a um trecho do desenho animado designado e discutem as respostas. Incentivar a participação de todos e chegar a um consenso. **Jogo de Debate de Personagens Apresentar o Cenário: Explicar que os alunos são personagens dos desenhos animados que assistiram e precisam convencer o "júri" de que seu argumento é o mais forte.** Escolher um Personagem: Cada grupo escolhe um personagem do desenho animado analisado para representar. Preparar o Argumento: Fornecer um novo tópico para debater, relevante para a faixa etária dos alunos, como "Deveríamos ter mais tempo para brincar ou fazer lição de casa?". Apresentar os Argumentos: Cada grupo tem 1 minuto para discutir e preparar seu argumento, considerando as características do personagem. Em seguida, cada grupo apresenta seu argumento em 2 minutos. Reflexão: Conduzir uma discussão sobre as atividades, perguntando "Qual foi a parte mais desafiadora?" e "O que aprenderam sobre a argumentação na mídia?".
(EF05LP23) Comparar informações apresentadas em gráficos ou tabelas.	**O objetivo principal é que os alunos sejam capazes de ler e interpretar informações apresentadas em gráficos e tabelas de maneira eficaz. Eles devem ser capazes de identificar os elementos principais de um gráfico ou tabela, como o título, os rótulos dos eixos e as legendas, e usar essas informações para compreender e comparar dados.** Iniciar a aula relembrando os alunos sobre o que são gráficos e tabelas, e como eles ajudam a representar e organizar informações de maneira visual. O professor pode usar exemplos simples e do cotidiano dos alunos para ilustrar esses conceitos. Por exemplo, um gráfico que mostra a quantidade de dias chuvosos em um mês, ou uma tabela que lista os diferentes sabores de sorvete e quantas pessoas na sala gostam de cada sabor.

(EF05LP23) Comparar informações apresentadas em gráficos ou tabelas.	Apresentar um gráfico de barras comparando o número de gols de dois times de futebol. Perguntar: "Qual time fez mais gols? Como você sabe?". Situação 2: Mostrar uma tabela com a quantidade de horas de sono recomendadas para diferentes faixas etárias. Perguntar: "Quantas horas de sono uma criança da nossa idade deve ter? Como descobrir olhando para esta tabela?". Contextualização: Explicar que a habilidade de ler e interpretar gráficos e tabelas é importante em várias áreas da vida, como acompanhar progresso em jogos, entender previsões do tempo ou verificar desempenho em competições esportivas. • Atividade de Criação de Gráficos e Tabelas (10 - 12 minutos) Passo 1: Dividir a turma em grupos de 4 a 5 alunos e fornecer papel grande e colorido, canetas coloridas, régua e uma lista de dados simples coletados na sala. Passo 2: Discutir e decidir o melhor tipo de gráfico ou tabela para representar os dados, considerando se são numéricos ou categóricos e se comparam informações ou mostram uma tendência. Passo 3: Desenhar o gráfico ou tabela na folha de papel, incluindo título, rótulos dos eixos, legendas, etc. Passo 4: Apresentar o gráfico ou tabela para a turma, explicando a escolha da representação e o que ela mostra. **Atividade de Interpretação de Gráficos e Tabelas (10 - 13 minutos)** Passo 1: Distribuir uma série de gráficos e tabelas variados para cada grupo analisar. Passo 2: Analisar e discutir o que os gráficos e tabelas mostram, identificando padrões, tendências e discrepâncias. Passo 3: Compartilhar as observações com a turma, explicando a interpretação dos dados e as conclusões. Passo 4: Incluir gráficos e tabelas mais difíceis de interpretar e pedir aos alunos que façam perguntas para obter mais informações. **Atividade de Jogo de Interpretação de Gráficos e Tabelas (5 - 7 minutos)** Passo 1: Organizar um jogo de "Batalha de Gráficos e Tabelas", preparando cartas com gráficos ou tabelas. Passo 2: Dividir os alunos em dois times, cada um escolhendo uma carta e interpretando o gráfico ou tabela, explicando para a turma, enquanto o outro time refuta ou complementa a interpretação. Passo 3: O time que fizer a melhor interpretação ou refutação/complemento ganha um ponto. O jogo continua até que todas as cartas sejam usadas. O time com mais pontos vence. Passo 4: Circular pela sala durante o jogo, observando as discussões e esclarecendo dúvidas, promovendo a colaboração e a argumentação entre os alunos.

(EF05LP24, EF05LP25, EF05LP26) Essas habilidades trabalham a capacidade de planejar, organizar e produzir textos variados, utilizando recursos de pesquisa e conhecimentos linguísticos, gramaticais e ortográficos, e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Iniciar a aula relembrando a importância da gramática e da escrita correta para a comunicação efetiva, usando exemplos simples e cotidianos, como uma história onde a falta de concordância causa confusão. Situação 1: Desafio do Detetive Gramático Apresentar um texto com erros de concordância, pontuação e ortografia, desafiando os alunos a identificarem os erros como "detetives gramaticais". **(Se possível, utilizar textos sem correções dos próprios alunos)** Situação 2: Jornalista Mirim Propor aos alunos que escrevam uma reportagem sobre um tema de sua escolha, pesquisando, organizando informações e escrevendo um texto coerente e bem estruturado. **Contextualização da Importância do Assunto** Explicar que a atenção à escrita é crucial para expressar ideias claramente e comunicar informações de maneira correta, tanto na escola quanto em diversas atividades do dia a dia e no mercado de trabalho. **Atividade 1: O Jornal da Turma** Dividir a turma em grupos e atribuir temas para a produção de uma notícia. Cada grupo pesquisará sobre o tema, planejará a notícia e produzirá o texto, com orientação do professor sobre regras gramaticais. Apresentar o "Jornal da Turma" para a turma, promovendo interação e comunicação. **Atividade 2: O Detetive Gramatical em Ação** Apresentar uma história curta com erros de concordância, pontuação e ortografia, desafiando os alunos a corrigirem os erros em grupo. Sortear uma correção para ser lida em voz alta e premiar o grupo com mais acertos. **Circular pela sala durante as atividades, monitorando e esclarecendo dúvidas. Finalizar reforçando a importância da escrita correta para a comunicação e a valorização da linguagem na construção de uma sociedade justa e democrática.**

(EF05LP27) Utilizar, ao produzir o texto, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível adequado de informatividade	**Utilização de pronomes anafóricos em textos: Os alunos devem ser capazes de aplicar o conhecimento adquirido sobre pronomes anafóricos na produção de seus próprios textos. Isso envolve a habilidade de substituir substantivos por pronomes anafóricos de forma correta e coerente.** O professor inicia a aula fazendo uma breve revisão de pronomes, que são essenciais para a compreensão do tópico de pronomes anafóricos. Pode-se fazer perguntas aos alunos para relembrar os diferentes tipos de pronomes **(pessoais, possessivos, demonstrativos, etc.) e suas funções.** • Situação 1: Perguntar: "Como evitar repetir o nome de um personagem ao contar uma história para um amigo?" Explicar que o uso de pronomes anafóricos e articuladores de sentido torna a escrita mais fluente e interessante, evitando repetições desnecessárias e organizando as ideias de forma clara. Dar exemplos de textos cotidianos, como notícias, histórias e cartas. **Atividade "História de Mistério"** Dividir a turma em grupos de 4 a 5 alunos. Distribuir uma história de mistério com espaços em branco para substituir por pronomes anafóricos. Os alunos leem a história e substituem os espaços em branco por pronomes anafóricos adequados, justificando suas escolhas. Cada grupo apresenta sua versão da história, destacando o uso dos pronomes anafóricos. Atividade "Desafio dos Articuladores" Propor um desafio de completar frases com o articulador de sentido adequado. As frases devem ser relacionadas ao cotidiano dos alunos, por exemplo: "Eu queria ir ao parque, _____ estava chovendo. (oposição)". Corrigir as respostas em conjunto, explicando o uso correto de cada articulador.

(EF05LP28) Observar, em ciberpoemas e minicontos infantis em mídia digital, os recursos multissemióticos presentes nesses textos digitais.	iniciar a aula relembrando os alunos sobre os conceitos básicos de poesia e contos que foram estudados anteriormente. **Pode ser útil fazer perguntas para a turma para ativar o conhecimento prévio e garantir que todos estejam na mesma página.** O professor pode, então, apresentar duas situações-problema para engajar os alunos no tópico da aula: • Situação 1: "Imagine que você é um escritor de contos e um poeta. Como seria se você pudesse combinar os dois, criando histórias curtas, mas poéticas, com a ajuda de imagens e sons?" • Situação 2: "Vocês já viram histórias ou poemas na internet que não eram apenas palavras, mas também tinham imagens e sons? Como vocês acham que esses elementos extras podem ajudar a contar a história ou expressar sentimentos?" Contextualizar a importância do assunto, explicando que na era digital, a literatura não se limita mais ao papel. Com a internet e os dispositivos eletrônicos, os escritores podem explorar novas maneiras de contar histórias e expressar emoções, usando não apenas palavras, mas também imagens e sons. Atividade "Ciberpoemas e Minicontos no YouTube" Passo 1: Dividir a turma em grupos de 4 a 5 alunos. Cada grupo recebe um tablet ou laptop com acesso à internet. Passo 2: Orientar os alunos a pesquisarem no YouTube por ciberpoemas e minicontos infantis em mídia digital. Assistir a pelo menos dois vídeos de cada gênero, anotando o que mais chamou a atenção em cada um. Passo 3: Após a pesquisa, os grupos compartilham com a turma os vídeos assistidos e as anotações feitas. O professor media a discussão, ajudando a identificar os recursos multissemióticos presentes nos vídeos e refletir sobre o impacto deles na experiência de leitura. Passo 4: Ressaltar que a pesquisa no YouTube é apenas um exemplo de onde encontrar ciberpoemas e minicontos em mídia digital. Explicar que, na aula seguinte, os alunos explorarão outros sites e aplicativos com esse tipo de texto. Atividade "Criando Nosso Próprio Ciberpoema ou Miniconto" Passo 1: Pedir a cada grupo que escolha entre criar um ciberpoema ou um miniconto, considerando o que aprenderam na pesquisa e discussão anterior. Após o planejamento, os alunos começam a produzir seu ciberpoema ou miniconto. Usar papel e lápis para desenhar imagens e escrever o texto, e um dispositivo eletrônico (se disponível) para gravar sons e/ou criar uma animação.