



# APRENDER JUNTOS APRENDER SEMPRE

EDUCANDO - 5º ANO  
LÍNGUA PORTUGUESA

Esse material pertence a:



**Guarulhos**  
CIDADE  
EDUCADORA



**Guarulhos**  
Secretaria de Educação



Lucas Sanches  
**Prefeito**

Rafael de Souza Carvalho  
**Secretário de Educação**

Minéa Paschoaleto Fratelli  
**Subsecretária de Gestão Pedagógica da Educação**

Marcelo Oliveira da Silva  
**Subsecretário de Gestão Administrativa da Educação**

**DEPARTAMENTO DE ORIENTAÇÕES  
EDUCACIONAIS E PEDAGÓGICAS**

Daniela Harumi Hikawa  
**Diretora de Departamento**

**Divisão Técnica de Currículo e Análise de  
Materiais Pedagógicos**

Ana Paula Lucio Souto Ferreira  
Camila Zentner Tesche  
Érica Borges Machado  
Gláucia Antonovicz Lopes  
Priscila Bispo de Lacerda  
Talita Cerqueira Brito  
Thatiane Oliveira Coutinho Melguinha  
Thiago Adonai Araujo Alves

**Diagramação**

Talita Cerqueira Brito  
Thiago Adonai Araujo Alves

**Revisão**

Patrícia Cristiane Tonetto Firmo

**Diagramação e Revisão  
Divisão Técnica de Comunicação  
Educativa**

Ana Paula Santos, Anna Solano, Carla Maio,  
Camila Rhodes, Danielle Chaves,  
Eduardo Calabria, Gezer Amorim,  
Maira Kami, Mateus Barboza e Rodolfo  
Santana.

**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO**

Rua Claudino Barbosa, 313 - Macedo - Guarulhos/SP  
CEP 07113-040 - TEL.: 2475-7300  
<http://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br>

# **Olá, educando!**

**Este é seu caderno de atividades!**

**Nele você encontrará jogos e outras propostas para aprender ainda mais e ampliar os seus estudos.**

**Esperamos que você e seus colegas tenham momentos de descobertas, boas leituras e muito conhecimento!**

**Preparado?**

**Então, vamos começar!**

# LÍNGUA PORTUGUESA - MOMENTO 1

## Leitura Compartilhada

### BRINCAR NA RUA

TARDE?

O DIA DURA MENOS QUE UM DIA.  
O CORPO AINDA NÃO PAROU DE BRINCAR  
E JÁ ESTÃO CHAMANDO DA JANELA:  
É TARDE.

OUÇO SEMPRE ESTE SOM: É TARDE, TARDE.  
A NOITE CHEGA DE MANHÃ?  
SÓ EXISTE A NOITE E SEU SERENO?

O MUNDO NÃO É MAIS, DEPOIS DAS CINCO?  
É TARDE.  
A SOMBRA ME PROÍBE.  
AMANHÃ, MESMA COISA.  
SEMPRE TARDE ANTES DE SER TARDE.

**BOITEMPO**, LANÇADO EM 1968.  
CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

Agora, em duplas ou em trios, responda às questões a seguir. Depois de responder, faça a correção conforme as orientações dadas pelo seu professor:

**1.** No verso “A sombra me proíbe”, a palavra “sombra” indica que:

**a)** A sombra é um personagem que fala.

---

**b)** A criança tem medo de figuras escuras.

---

**c)** A chegada da noite acaba com a brincadeira.

---

**d)** Alguém está escondido atrás da sombra.

---

2. A “sombra” representa o quê?

a) A tarde.

b) A mãe.

c) A janela.

d) A noite.

3. Você já reparou que as palavras fazem magia com os sentidos? Pois é, as palavras, ao serem usadas, criam diversos sentidos, como é o caso da palavra “sombra” no poema. Releia o verso a seguir:

***Sempre tarde antes de ser tarde.***

Discuta com seus colegas e, depois, respondam: o que o eu lírico quer realmente dizer com essas palavras? Depois de discutir e responder, apresente sua resposta para o seu professor.

---

---

---

---

---

4. Você sabia que a todo momento estamos apresentando nossas opiniões, isto é, nosso ponto de vista em relação à realidade que nos cerca? E nós fazemos isso por meio das palavras, tanto faladas quanto escritas. Veja o que o eu lírico afirma:

***O dia dura menos que um dia.***

Discuta com seus colegas e, depois, respondam: esse verso é um fato ou uma opinião expressa pelo eu lírico? Explique.

---

---

---

---

---

## MOMENTO 2

O poema relata sobre um período do dia - *a tarde*.

Após a leitura, converse com os seus colegas sobre o poema.

- Qual o motivo da insatisfação do eu lírico?
- Na sua opinião, crianças maiores e adolescentes podem brincar?
- E adultos? podem brincar?

Observe a foto:



Oficina brincante de musicalização com a professora Ludmila Martins- CEU Bonsucesso

**Fonte:** [https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/wp\\_site/semanadobrincar2025/](https://portaleducacao.guarulhos.sp.gov.br/wp_site/semanadobrincar2025/)

**Ao observar a foto é possível ver que adultos também brincam, assim como adolescentes, crianças e idosos. A brincadeira não tem idade.**

O que você geralmente faz à tarde?

---

---

---

Você brinca? Qual é a sua brincadeira favorita?

---

Leia o trecho do poema:

***“O CORPO AINDA NÃO PAROU DE BRINCAR.”***

Qual a brincadeira que, ao parar de brincar, você tem essa mesma sensação?

---

### Brincadeira solta

O repertório de brincadeiras é enorme,  
podemos dizer que até infinito,  
a cada pessoa que brinca,  
uma nova brincadeira diz: - eu existo!

Há brincadeiras que já vem de longa data,  
outras serão inventadas no próximo segundo.  
Brincadeira é como pipa,  
Rodopia solta no vento do mundo.

Para brincar não precisa de muito,  
Só precisa continuar sonhando  
Dá pra brincar com a voz, calado, com o corpo  
e com objetos que vivem se reinventando.

As brincadeiras surgem na cachola,  
num momento inesperado, na imaginação.  
São inventadas, regadas e cultivadas  
em processo de invenção.

Sua origem é ali e acolá,  
sempre trazem um fragmento da região  
Brincadeira da Oceania, África, Ásia, América e Antártida  
Denominam a localização.

Brincando somos parte  
pois a brincadeira marca o coração.  
Nos atravessa feito arte  
e a infância é o seu chão.



Imagens: Canva

**Autora:** Talita C. Brito

### Vamos explorar o poema?

A primeira estrofe fala sobre o repertório de brincadeiras. Liste as brincadeiras que você e seus colegas conhecem:

| Brincadeiras |
|--------------|
|              |
|              |
|              |
|              |
|              |
|              |
|              |
|              |
|              |
|              |

Coletivamente, selecionem 3 brincadeiras da lista que gostariam de brincar e preencham a tabela abaixo:

| Título da brincadeira | Para brincar, você usa apenas a voz, o corpo, objetos ou brinquedos prontos? | Quantidade de pessoas necessárias para brincar. |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|                       |                                                                              |                                                 |
|                       |                                                                              |                                                 |
|                       |                                                                              |                                                 |

Crie um cronograma juntamente com o professor para realizarem as brincadeiras:

| Brincadeira | Data | Local | Horário |
|-------------|------|-------|---------|
|             |      |       |         |
|             |      |       |         |
|             |      |       |         |
|             |      |       |         |

Seguindo o cronograma, brinque nos dias e horários combinados.

## BRINCANDO COM PALAVRAS:

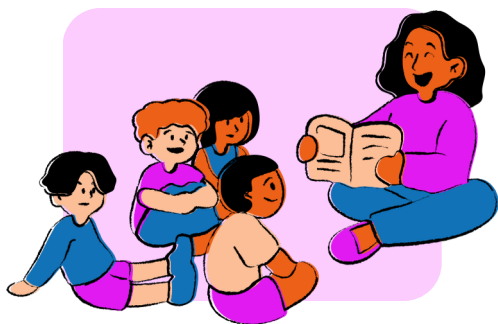
### QUEM SOU EU?



#### Preparação:

Recorte a viseira e as cartas que estão nas páginas **15**, **17** e **19** dos anexos para brincar de “Quem sou eu?”

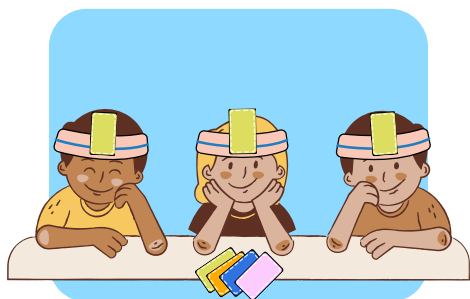
**Observação:** Você encontrará cartas com imagens e cartas em branco. As cartas com imagens são para a primeira fase da brincadeira. As cartas em branco são para a segunda fase.



Formem grupos de 5 pessoas.



Depois de recortadas as cartas, coloque-as viradas com a imagem para baixo, uma sobre a outra.



Sentem-se em círculo e deixem o monte de cartas no centro do círculo. Decidam quem irá iniciar. O jogador escolhido deverá colar com fita adesiva uma carta na testa do jogador à direita sem que este veja a imagem da carta e assim sucessivamente até que todos tenham as cartas coladas em suas viseiras.

**Objetivo:** Descobrir a palavra que está na viseira.

Cada jogador deverá formular perguntas para descobrir a palavra que está colada em sua viseira, porém as respostas dos jogadores devem ser apenas "sim" ou "não".

Exemplos:



"Eu sou um ser humano?"



"Eu sou um objeto?"

Enquanto o grupo responder "**Sim**", você pode continuar fazendo perguntas.

Assim que receber um "**Não**", a vez passa para o jogador à esquerda.

Fim de Jogo:

O objetivo é ser o primeiro a adivinhar corretamente o nome que está na sua viseira. O jogo pode continuar até que todos tenham descoberto suas identidades ou parar assim que o primeiro "vencedor" surgir.

## Segunda fase:

Você e seus colegas utilizarão as cartas que estão em branco e as palavras a serem descobertas serão definidas pelo grupo.

Conduzam a brincadeira como fizeram na 1ª fase.

## Leia a quarta estrofe do poema:



Sua origem é ali e acolá,  
sempre trazem um fragmento da região  
Brincadeira da Oceania, África, Ásia, América, Antártida  
Denominam a localização.



## VAMOS CONHECER UMA BRINCADEIRA DO CONTINENTE AFRICANO?

### Si mama Kaa

Essa brincadeira é original da Tanzânia e vem acompanhada de uma música.

### APRENDENDO A BRINCADEIRA



Link:

[https://www.youtube.com/watch?v=S1clXncGozc&list=RDS1clXncGozc&start\\_radio=1](https://www.youtube.com/watch?v=S1clXncGozc&list=RDS1clXncGozc&start_radio=1)

### MÚSICA PARA BRINCAR:



Link:

<https://www.youtube.com/watch?v=W-8PIO6aXck&list=RDW-8PIO6aXck&index=1>

## QUE TAL CONHECERMOS UMA BRINCADEIRA INDÍGENA?

Assista ao vídeo para aprender:



**Link:**

[https://youtu.be/2lgbGD3olRM?si=axyHEB0x-jwS\\_Eq\\_](https://youtu.be/2lgbGD3olRM?si=axyHEB0x-jwS_Eq_)

Agora brinque com “Si mama Kaa” e com a brincadeira “A onça e as galinhas”.

### GOSTOU?

Com a ajuda de seu professor escreva a brincadeira.

**Título:** \_\_\_\_\_

**Participantes:** \_\_\_\_\_

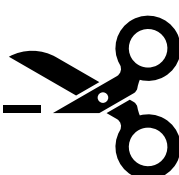
**Como brincar:** \_\_\_\_\_

**Fim do jogo:** \_\_\_\_\_

Depois de escrever este texto coletivamente. Dividam-se em grupos para ensinar a outras turmas da escola.

**Até a próxima!**



**ANEXOS** 



# JOGO “QUEM SOU EU”



Recorte as cartas, embaralhe e se divirta!



**VAMPIRO**



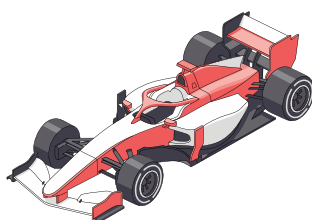
**JORNALISTA**



**JOGADORA DE  
BASQUETE**



**FERRO DE  
PASSAR**



**CARRO DE  
CORRIDA**



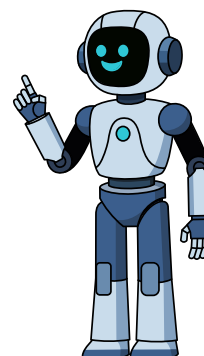
**TUBARÃO**



**MELANCIA**



**CORUJA**



**ROBÔ**



# JOGO “QUEM SOU EU”



Escreva, recorte as cartas, embaralhe e se divirta!

A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.A large, empty rectangular box with a thick orange border and a dotted line inside, intended for writing a card.



COLE

שמי שמי

שמי שמי

שמי שמי

שמי שמי

שמי שמי

COLE

שמי שמי

שמי שמי

שמי שמי

שמי שמי



[illegible]

[illegible]



