

31/07/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento e Maria Beatriz Ribeiro.

Disciplina: Português

Eixo temático: Verbos transitivos e intransitivos

Vídeo: <https://youtu.be/9nP4tyH15R8?si=cX2pGztlBhBq7JKm>

Objetivos:

Com o “Toque de Midas”, os jogadores devem identificar se os verbos das frases são transitivos (VT) ou intransitivos (VI);

O desafio é transformar o estudo da gramática em uma aventura divertida, onde cada acerto aproxima o grupo do poder mágico de Midas;

Reconhecer a diferença entre verbos transitivos e intransitivos;

Exercitar a análise gramatical em frases contextualizadas;

Desenvolver a atenção, a agilidade e o trabalho em equipe;

Aprender que o conhecimento também pode se transformar em ouro quando bem utilizado.

Ideia central do texto

Neste encontro, realizamos a leitura de dois capítulos do *Diário de Pilar na Grécia*: “Nem tudo está à venda” e “Deus das festas”. Nesses capítulos, conhecemos o Rei Midas — um rei ambicioso — e sua filha. A menina, ao ver o gato de Pilar, Samba, pediu ao pai que o comprasse. Midas então perguntou a Pilar quanto custava o gato, mas ela respondeu que o Samba não estava à venda. Nesse mesmo enredo, surge também Dionísio, o deus das festas.

Inspiradas nessa narrativa, planejamos uma aula que integrou a história do Rei Midas ao estudo de verbos transitivos e intransitivos. Para isso, criamos o jogo “Desafio Dourado: O Toque Gramatical de Midas”, em que as crianças precisavam lançar uma bola em uma cesta dourada para conquistar o direito de responder. Quem acertasse, podia classificar o verbo da frase sorteada como transitivo (VT) ou intransitivo (VI). A proposta buscou unir o encantamento da literatura com o aprendizado da Língua Portuguesa, favorecendo uma aprendizagem significativa, lúdica e interdisciplinar.

Jogo Desafio Dourado: O Toque Gramatical de Midas

Metodologia:

1. Tiras com as frases com verbos transitivos e intransitivos;
2. Organizar a turma em 4 grupos de 5 ou 6 crianças;
3. Para conquistar o direito de responder, cada grupo precisava lançar uma “bolinha dourada” em uma cesta decorada (o “alvo de ouro”);
4. O grupo que acertava o alvo levantava sua plaquinha (VT ou VI) para classificar o verbo da frase sorteada;
5. A cada acerto, era marcado 1 ponto no quadro de pontuação.
6. Vencia o grupo com maior pontuação ao final da rodada de 10 frases.
7. Em caso de empate, foi utilizada uma frase bônus, em que além de classificar o verbo, os alunos deveriam justificar sua escolha.
8. Para a premiação simbólica, foram entregues medalhas de “ouro” (papel laminado) aos vencedores, enquanto os demais receberam moedas douradas com a frase “Você também tem o toque do conhecimento!”.

As frases para o desafio:

Frases com Verbo Transitivo (VT):

1. Pilar encontrou um livro antigo sobre mitologia grega.
2. Midas desejou o poder de transformar tudo em ouro.
3. Pilar observava as estátuas no templo de Atena.
4. O rei Midas tocou uma flor que virou ouro.
5. Pilar escreveu uma carta para sua avó contando a aventura.

Frases com Verbo Intransitivo (VI):

6. Pilar viajou com a rede mágica para a Grécia.
7. Midas chorava sozinho no jardim do palácio.
8. Os amigos de Pilar correram assustados quando Midas transformou uma fruta em ouro.
9. Midas se banhou no rio Pactolo para quebrar a maldição.
10. Pilar chegou animada ao topo do monte Olimpo.

Ao chegar ao fim do jogo, o grupo que acertou mais pontos recebe a Medalha do Rei Midas!



Os demais grupos receberam uma moeda motivacional acompanhada do símbolo do Rei Midas, valorizando a participação e o empenho de todos.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGwoQ8u1qY/HzRuJLCSOu1bOtwF7xXKAw/edit?utm_content=DAGwoQ8u1qY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

MÊS DE AGOSTO

07/08/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento e Maria Beatriz Ribeiro.

Disciplina: Português

Eixo temático: Identificar ideia central do texto/finalidade

Objetivos:

Compreender personagens e enredos da mitologia grega, agora com foco de Perseu e Medusa;

Promover discussões como ter bens materiais não compensa;

Montar um mapa com as finalidades dos textos para chegar ao Olimpo;


Aplicar o conteúdo de português de forma lúdica e contextualizada, conectando-os à narrativa lida;

Compreender o texto e identificar a sua finalidade, relacionando-a ao assunto abordado;

Trabalhar a atenção e o foco;

Trabalhar em equipe, ouvindo as ideias dos colegas, discutindo possibilidades e decidindo juntos a melhor solução.

Vídeo:

 MITOLOGIA GREGA | Grécia Antiga | Resumo desenhado

Ideia Central

Neste encontro, lemos dois capítulos do Diário de Pilar na Grécia, "Uma ajuda divina" e "Longa jornada". Neles, o Rei Midas se arrepende de ter pedido ao Deus Dionísio que tudo o que tocasse virasse ouro, pois percebe que não consegue nem abraçar a própria filha. Diante disso, implora para que a "maldição" seja desfeita. Na sequência, Pilar pede a Dionísio que a ajude a encontrar seu avô, mas o Deus da festa explica que essa não é a sua especialidade e sugere que ela procure Zeus – o pai de todos os deuses – para obter essa ajuda. Assim, Pilar e seus amigos partem para mais uma aventura: chegar ao Olimpo e encontrar Zeus.

Inspiradas nesse enredo, desenvolvemos uma aula integrando a temática do Olimpo ao conteúdo de identificar a finalidade dos textos. Criamos um mapa no qual, para avançar em direção ao Olimpo, era preciso colocar a finalidade correta em cada ponto. A proposta buscou unir o encantamento da narrativa literária ao aprendizado de Língua Portuguesa, promovendo uma aprendizagem significativa por meio da interdisciplinaridade.

Jogo Caçadores de ideias

Metodologia:

9. Preparar materiais: textos curtos, tirinhas de ideias e finalidades, mapas, cola, cronômetro, quadro de pontuação e prêmio;
10. Ambientar a turma: contextualizar com a aventura de Pilar e a missão de chegar ao Olimpo;
11. Formar grupos: 4 equipes de 5–6 alunos, cada uma com um mapa;
12. Explicar regras: leitura de um texto por vez, 1 min para escolher e colar a finalidade;
13. Pontuação: 1 ponto por resposta correta;
14. Rodadas: repetir o processo para todos os textos, todos os textos no quadro branco, no total 8 textos, assim sendo 8 rodadas;
15. Finalização: somar pontos, premiar grupo vencedor com o Pégasus dourado.

Mapa para cada grupo:



Mapa gabarito:



Link dos textos trabalhados:

https://www.canva.com/design/DAGvPgs57Zc/GLLCIYW_07TMNFIJGFNo9g/edit?utm_content=DAGvPgs57Zc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Ao chegar ao fim do jogo, o grupo que acertou mais pontos recebe o Pégaso Dourado!



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGwdrHjSVs/NNNFH8lOmLE2dV54aHF0xQ/edit?utm_content=DAGwdrHjSVs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

21/08/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento e Maria Beatriz Ribeiro.

Disciplina: Português

Eixo temático: Identificar causa e consequência

Objetivos:

Compreender e identificar relações de causa e consequência presentes nos capítulos Um Pouco de Ambrosia e A Corrida Arriscada, desenvolvendo a interpretação textual, o raciocínio lógico e a capacidade de organizar fatos em sequência.

Vídeo:

▶ Conhecendo Zeus [desenho educativo] | Myth Babies - Mitologia Grega para a...

▶ Conhecendo Hermes [desenho educativo] | Myth Babies - Mitologia Grega par...

Ideia central do texto

No capítulo Um Pouco de Ambrosia e a Corrida Arriscada, Pilar e Breno estão no Olimpo, onde conhecem Zeus, Hera e outros deuses. Uma corrida estava prestes a acontecer, cujo prêmio seria comer a ambrosia e fazer um pedido a Zeus. Pilar desejava participar para pedir ajuda na busca por seu avô, mesmo diante do alerta de Hera de que, por serem mortais, corriam risco de vida. Movida por esse desejo, Pilar insistiu e Breno a acompanhou na corrida.

A partir da leitura, propusemos uma atividade de causa e consequência, em que as crianças deveriam associar corretamente acontecimentos da história. Cada grupo recebeu causas fixadas na folha e consequências em pequenos papéis para colar, e o vencedor seria aquele que acertasse mais pares. A dinâmica favoreceu a compreensão da sequência narrativa, o raciocínio lógico e o trabalho em equipe.

Jogo Desafio Causa e Consequência

Metodologia:

1. A turma será organizada em quatro grupos, favorecendo a cooperação e a troca de ideias.

2. Cada grupo receberá uma folha contendo a palavra “Causa” e um conjunto de frases correspondentes às consequências, elaboradas a partir dos capítulos Um Pouco de Ambrosia e A Corrida Arriscada, adaptadas ao nível de compreensão dos alunos.
3. Os estudantes deverão, em grupo, analisar, discutir e colar as consequências ao lado da causa correta, estabelecendo a relação entre os acontecimentos da narrativa.
4. Após a conclusão, haverá a conferência coletiva das respostas, permitindo a socialização do aprendizado.

Ficha para cada grupo:

CAUSA	CONSEQUÊNCIA
Causa 1 Pílar comeu ambrosia	Consequência 1
Causa 2 Apolo se distraiu durante a corrida	Consequência 2
Causa 3 Hércules fez uma manobra arriscada	Consequência 3
Causa 4 Pílar treinou por semanas	Consequência 4
Causa 5 Choveu no dia da corrida de Hermes	Consequência 5
Causa 6 Pílar ajudou um competidor fendo	Consequência 6
Causa 7 Atena comeu rápido demais a ambrosia	Consequência 7
Causa 8 Hércules empurrou de leve Apolo	Consequência 8
Causa 9 Pílar ouviu os conselhos do treinador	Consequência 9
Causa 10 Afrodite ignorou um obstáculo no caminho	Consequência 10

Ficha gabarito:

DESAFIO CAUSA E CONSEQUÊNCIA	
CAUSA	CONSEQUÊNCIA
Causa 1 Pilar comeu ambrosia	Consequência 1 Ganhou força e energia
Causa 2 Apolo se distraiu durante a corrida	Consequência 2 Perdeu algumas posições
Causa 3 Hércules fez uma manobra arriscada	Consequência 3 Quase ocorreu um acidente
Causa 4 Pilar treinou por semanas	Consequência 4 Estava preparada para o desafio
Causa 5 Choveu no dia da corrida de Hermes	Consequência 5 A pista ficou escorregadia
Causa 6 Pilar ajudou um competidor ferido	Consequência 6 Perdeu tempo, mas ganhou respeito
Causa 7 Atena comeu rápido demais a ambrosia	Consequência 7 Sentiu um forte calor no corpo
Causa 8 Hércules empurrou de leve Apolo	Consequência 8 Ele quase caiu no chão
Causa 9 Pilar ouviu os conselhos do treinador	Consequência 9 Fez uma boa estratégia na corrida
Causa 10 Afrodite ignorou um obstáculo no caminho	Consequência 10 Tropeçou e se machucou

Como incentivo lúdico:

O grupo com maior número de acertos receberá o “Trovão de Zeus” como prêmio simbólico.



Os demais grupos receberam uma mensagem motivacional acompanhada do símbolo da sandália de Hermes, valorizando a participação e o empenho de todos.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGyOL6wDml/4SMcFegUrOiB3Qcb-b2tSw/edit?utm_content=DAGyOL6wDml&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

28/08/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Identificar fato e opinião

Vídeo:

▶ Myth Babies | Hades o Deus do Submundo - Historinha & Música | Mitologia G...

Objetivos:

Explorar o misterioso Mundo dos Mortos, enfrentando os desafios deixados por Hades. Para avançar no caminho, cada grupo deve identificar corretamente se as frases retiradas da história são FATOS ou OPINIÕES. Ao decifrar os enigmas, os jogadores colecionam selos divinos e conquistam pontos. O grupo que demonstrar maior sabedoria e discernimento receberá o Tridente de Hades, símbolo da vitória.

Ideia central do texto

No livro Diário de Pilar na Grécia, no capítulo Rumo ao Mundo dos Mortos e o Cão de Três Cabeças, Pilar desce ao Mundo dos Mortos para encontrar seu avô. Zeus lhe dá uma corrente mágica para prender o Cão de Três Cabeças, guardião de

Hades. A descida é perigosa e sombria, e o grupo de Pilar é acordado pelo latido da fera. Orfeu também está no local, tentando trazer sua esposa de volta à vida. Juntos, eles conseguem prender o cão com a corrente e ainda precisam atravessar um rio para seguir em frente.

A história lembra que apenas Perséfone, esposa de Hades, pode entrar e sair do Mundo dos Mortos: ela passa o outono e o inverno com Hades e retorna à primavera e ao verão para o Mundo dos Vivos, simbolizando as estações do ano. Com base nesses capítulos, tivemos a ideia de criar o jogo FATO ou OPINIÃO – Mundo dos Mortos, para trabalhar o conteúdo de forma lúdica. Nesse jogo, as crianças percorrem o mapa do Rio Estige, enfrentando desafios em que cada frase representa um fato ou uma opinião. Se a frase for opinião, colam o selo do Hades; se for fato, colam o selo de Zeus. A turma é dividida em quatro grupos, e o time que acumular mais pontos vence, recebendo o tridente do Hades, enquanto os demais recebem a fruta da esposa de Hades como prêmio simbólico.

Jogo Mapa Mundo dos Mortos - Fato ou Opinião

Metodologia:

1. A turma será organizada em quatro grupos, favorecendo a cooperação e a troca de ideias;
2. Cada grupo receberá um mapa contendo as frases e os selos divinos;
3. Os estudantes deverão, em grupo, analisar, discutir e colar ao lado das frases os selos divinos;
4. Para cada frase, o grupo deve decidir se é FATO ou OPINIÃO.
5. Se a frase for OPINIÃO, colar o selo do Hades, se a frase for FATO, colar o selo de Zeus;
6. Após a conclusão, haverá a conferência coletiva das respostas, permitindo a socialização do aprendizado.

Mapa para cada grupo:



Mapa gabarito:



Selos divinos:



FATO



OPINIÃO

Como incentivo lúdico:

O grupo com maior número de acertos receberá o “Tridente de Hades” como prêmio simbólico.



Os demais grupos receberão uma mensagem motivacional acompanhada do símbolo da Romã de Perséfone, valorizando a participação e o empenho de todos.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGyOTTgFfU/AxYQ4ciJFelpC6_UM1cMXw/edit?utm_content=DAGyOTTgFfU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

MÊS DE SETEMBRO

04/09/2025 – quinta-feira


Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Identificar informações explícitas e implícitas

Capítulos: Luz no fim do túnel / A volta / Viagens, viagens e mais viagens

Vídeo:

 **Descobrendo informações explícitas e implícitas | Tempo de Estudar | Língua P...**

Objetivos:

O objetivo do jogo é que os alunos identifiquem informações explícitas e implícitas nas aventuras de Pilar, aprendendo a diferenciar o que está escrito claramente e o que precisa ser interpretado nas entrelinhas.

Ideia central do texto

Nos capítulos finais de A Jornada de Pilar – Na Grécia, Orfeu fica triste por Eurídice permanecer no mundo dos mortos, mas todos saem do Hades em segurança. Samba, o gato, reaparece escondido no vestido de Pilar, encantando a todos.

Pilar e Breno têm momentos de aproximação, com clima de romance, e se despedem de Tirésias e Helena, que permanecem na Grécia e oferecem ajuda futura. Pilar retorna para casa por uma rede mágica. No quarto, sua mãe entra, acolhe Samba e conversa sobre o pai, que partiu sem saber da gravidez. Pilar decide que um dia irá procurá-lo. O livro termina destacando a coragem de Samba e deixando abertas novas aventuras para Pilar.

Jogo De volta para casa

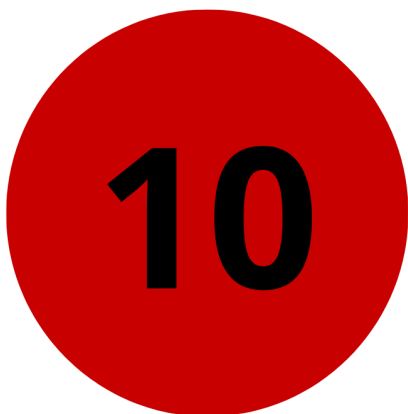
Metodologia:

1. A turma será organizada em quatro grupos, favorecendo a cooperação e a troca de ideias;
2. Cada grupo vai escolher um representante para andar no tabuleiro;
3. Cada rodada, uma criança responde se a frase é explícita ou implícita ;
4. O grupo ganhador vai ser quem conseguiu chegar na casa “De volta para casa”



Início do tabuleiro





Final

do tabuleiro

Texto lido:



Orfeu estava muito triste. Depois de muitas aventuras, todos conseguiram sair do submundo e sentiram um grande alívio.

De volta para casa, fizeram cafuné no Samba, o companheiro corajoso. A jornada pela Grécia tinha terminado, mas ainda havia muitos sonhos pela frente, como a vontade de viajar pelo mundo. Samba era destemido, adorava conhecer lugares novos e corria feito um atleta. Por isso, foi recebido com alegria como o mais novo membro da família. Pilar desejou que o Samba nunca morresse.

O pai não era um Deus do Olimpo, mas era especial do seu jeito. Ele vivia em um barco, navegando pelos mares e enchendo a vida de todos com histórias e aventuras.

<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____
<input type="radio"/>	_____

Frases sorteadas:

Orfeu ficou triste. (E)

Perdeu Eurídice. (I)

Conseguiram sair do mundo dos mortos e sentiram tranquilos (E)

Conseguiram chegar ao mundo dos vivos. (I)

Quer que seja eterno. (E)

Tem medo de perder o Samba. (I)

Fizemos carinho. (E)

Ele fez um barulho gostando. (I)

Chegou ao fim. (E)

Vamos voltar para casa. (I)

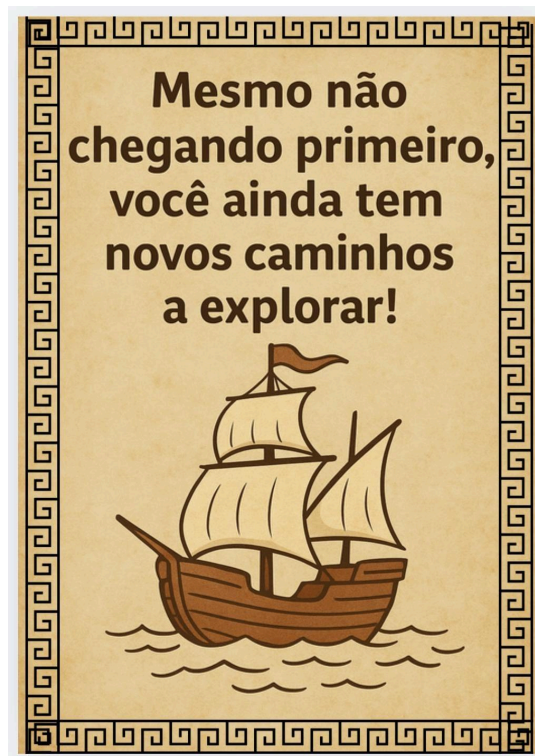
Sente desejo de viajar. (E)
Adorou tanto que quer repetir. (I)
Ele vai ficar aqui em casa. (E)
Pilar vai adorar que ele fique. (I)
Ele não tem medo. (E)
Ele já deve ter enfrentado desafios e conseguiu. (I)
Gosta de ir para outros lugares que nunca foi . (E)
Já foi para lugares que não conhecia. (I)

Como incentivo lúdico:

O grupo que chegar no final do jogo vai ganhar a Lâmpada do conhecimento como prêmio simbólico.



Os demais grupos receberam uma mensagem motivacional acompanhada do símbolo do barco de viajante, valorizando a participação e o empenho de todos.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGy4IM5Y6Q/zqrjUUzsN1WBy107KNNT3g/edit?utm_content=DAGy4IM5Y6Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

11/09/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Identificar conjunções

Capítulos: Nut, a Deus Celeste / As cinzas da Fênix

Vídeos:

▶ Nut, a Deusa do Céu dos Egípcios Mitologia Egípcia

▶ Conjunções | Conceito básico

Objetivos:

Identificar as conjunções e a relação que estabelecem entre as partes do texto (adição, oposição, tempo, causa, condição ou finalidade) assim como a função de ligar palavras e frases.

Ideia central do texto

No livro Diário de Pilar no Egito, nos capítulos *Nut, a Deusa Celeste* e *As cinzas da Fênix*, conta-se a história de Nut, a Deusa Celeste. Ela foi amaldiçoada pelo pai porque quis casar escondida com Geb, e o pai não aprovou. Como castigo, deixou a filha estéril para sempre. Nut chorou muito, e de suas lágrimas formaram-se os rios e os mares. Depois de chorar, ela foi conversar com o Deus Thot, o Deus da Sabedoria, e juntos encontraram uma solução: acrescentaram cinco dias ao calendário. O ano tinha 360 dias, mas, com o acréscimo, Nut não estava mais sob a maldição nesses dias. Assim, conseguiu engravidar e teve quatro filhos: Osíris, Set, Néftis e Ísis.

O Faraó não conseguiu terminar a história porque Pilar adormeceu. Quando acordou, viu a Fênix se queimando e descobriu que a ave podia renascer das cinzas, mas, para isso, era necessário levar as cinzas até o obelisco de Heliópolis. Para chegar até lá, eles precisavam atravessar o rio Nilo. No caminho, viram algumas frutas, como tâmaras e romãs. No final do capítulo, Breno e Pilar tiveram a ideia de transformar as palmeiras largadas na beira do rio em jangadas. Porém, Breno acabou sendo picado por um escorpião. A narrativa explica a história da Deusa Celeste, como se formaram os rios e os mares e de que maneira surgiu o calendário de 365 dias. A partir disso, tivemos a ideia de identificar as conjunções nas frases: quem acertasse mais iria para o céu junto com a Deusa Celeste, e quem perdesse receberia o símbolo da Fênix, lembrando que, mesmo ao perder, sempre podemos renascer das cinzas e tentar de novo.

Jogo Em busca das conjunções com a Deusa Celeste

Metodologia:

1. A turma será organizada em quatro grupos, favorecendo a cooperação e a troca de ideias;

2. Cada grupo vai ganhar uma tabela e um envelope com 10 frases;
3. As estagiárias vão ler cada frase e cada grupo vai procurar a frase;
4. Depois de achar a frase, cada integrante vai identificar a conjunção e colar na respectiva conjunção da tabela;
5. O grupo ganhador vai ser quem acertou mais conjunções;

Em busca das conjunções com a Deusa Celêste

ADIÇÃO	OPOSIÇÃO	CAUSA	TEMPO	CONDIÇÃO	FINALIDADE

As frases:

1. Devia estar exausta do longo voo, no entanto não ousei atrapalhar seus sonhos.
(No entanto) Oposição

2. No início, ela chorou muito e gotas caíram do céu, formando rios e mares.
(E) adição

3. Nut casou-se com Geb contra a vontade do pai, que era um deus bastante poderoso. Por isso, foi amaldiçoada e condenada a ser estéril para sempre.
(Por isso) causa

4. Temos de ir até lá fazer uma oferenda, a fim de que consigamos realizar nosso desejo.
(A fim de que) finalidade

5. Olhei para o céu, ainda fascinada com as constelações do hemisfério norte, entretanto não disse nada.
(Entretanto) oposição

6. Nut decidiu conversar com Thot, o deus da sabedoria, como também juntos resolveram acrescentar cinco dias ao calendário do ano.

(Como)adição

7. Assim que esses cinco dias a mais surgiram, Nut conseguiu engravidar e teve quatro filhos

(Assim que) Tempo

8. Meus olhos pesavam e eu não conseguiria me concentrar no que o faraó dizia, caso continuasse sem dormir.

(Caso)Condição

9. Antes precisamos conseguir um barco, Pilar, pois este rio é cheio de crocodilos!

(Pois)causa

10. Quando percebi que Samba brincava perto do perigo, tratei de pegá-lo.

(Quando)tempo

11. Tivemos a impressão de que estávamos sendo seguidos. Se Tutancâmon não ficasse atento, poderia se colocar em perigo.

(Se)condição

12. Abandonamos a beira do Nilo e seguimos por entre as tamareiras, para que ficássemos mais protegidos

(Para que) Finalidade

Como incentivo lúdico:

O grupo que acertar mais pontos vai ganhar o emblema da Deusa Celeste como prêmio simbólico.



Os demais grupos receberam uma mensagem motivacional acompanhada do símbolo da Fênix, valorizando a participação e o empenho de todos.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGy94J3Q58/H2S3sl-b5xwk332_eajxKw/edit?utm_content=DAGy94J3Q58&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

18/09/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Acentuação Oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas

Capítulos: O senhor dos falcões

Objetivos:

Identificar e aplicar corretamente as regras de acentuação das palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas, reconhecendo a posição da sílaba tônica, diferenciando os casos que exigem acento gráfico e aplicando esse conhecimento na escrita de palavras e textos, de forma a aprimorar a ortografia e a clareza na comunicação.

Ideia central do texto

No capítulo O Senhor dos Falcões, Pilar e Breno estão em uma embarcação cercada por crocodilos. Eles tentam espantar os animais com lanternas e estalinhos, mas sem sucesso. De repente, surge um falcão, diante do qual até o farol parece se

curvar em reverência. Os personagens percebem que não se trata de uma ave comum, mas de Hórus, o poderoso deus-falcão do Egito.

Jogo: Rumo a sílaba mais forte com o senhor dos Falcões

Metodologia:

1. A turma será dividida em quatro grupos.
2. Cada grupo receberá 1 potinho com 12 palavras selecionadas.
3. Teremos uma tabela dividida em três colunas: oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.
4. Haverá também uma caixinha central com as mesmas palavras (uma de cada vez será sorteada).
5. Ao sortear a palavra, um representante de cada grupo deverá ir até a mesa, procurar essa palavra dentro do seu potinho, retornar ao grupo e colar a palavra na coluna que acredita ser a correta.
6. O jogo segue até que todas as palavras sejam sorteadas.
7. Ganha o grupo que acertar mais palavras na coluna correta.

Rumo a sílaba mais forte com o senhor dos Falcões



Falcões



OXÍTONAS	PAROXÍTONAS	PROPAROXÍTONAS

Prêmio: O grupo vencedor recebe o emblema do “Falcão Protetor – Guardião da Aventura”, simbolizando coragem e sabedoria durante o desafio.



Prêmio de Consolação: Os demais grupos recebem o emblema do barquinho navegante, com a frase: “Vocês também navegaram com coragem e sabedoria.”



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAGzigrXyiw/plD7wtpTa2TLkZcCcexYxw/edit?utm_content=DAGzigrXyiw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

25/09/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Modo verbal e Tempo indicativo

Capítulos: A escola dos escribas

Vídeos:

▶ ESCRIBA EGÍPCIO - A profissão de elite do ANTIGO EGITO

▶ TEMPOS VERBAIS | Estude para a prova

Objetivos:

Identificar, compreender e utilizar corretamente os modos verbais e os tempos do indicativo em diferentes contextos de escrita e fala, reconhecendo as variações de tempo (presente, passado e futuro) e aplicando-as para expressar ações, fatos ou estados de forma coerente, ampliando a capacidade de construir textos claros e precisos.

Ideia central do texto

No capítulo A Escola dos Escribas, Pilar, Samba, Breno e o faraó Tutancâmon pousam em uma antiga escola de escribas. Pilar fica encantada ao descobrir onde está, pois adoraria aprender a escrever em hieróglifos. Durante a visita, Tut descobre que os escribas estavam espalhando a notícia de que ele havia morrido, o que não era verdade. Furioso, ele grita, chama a atenção de todos e afirma ser o verdadeiro faraó. Os escribas ficam confusos, sem saber se acreditam nele, até que um escriba mais velho, que o conhecia pessoalmente, o reconhece e faz reverência. Logo, todos o imitam, seguindo o exemplo do mestre. Tut, então, ordena que os escribas escrevam nos papiros a verdade sobre sua vida e espalhem a notícia por todo o Egito. O capítulo traz uma importante reflexão sobre o perigo de obedecer a ordens sem questionar, mostrando como os escribas haviam reproduzido mentiras apenas por seguirem ordens superiores.

Enquanto isso, Pilar se aproxima do mestre dos escribas e pede para aprender a escrever em hieróglifos. O mestre, porém, responde que apenas escribas, sacerdotes e membros da família real podem aprender, e que, por ser mulher, ela não teria esse direito. Pilar fica indignada com essa injustiça, e Breno e Tut tentam consolá-la. Para resolver a situação, Tut tem uma ideia inusitada: propõe casamento a Pilar, já que as rainhas podiam aprender hieróglifos. A narrativa apresenta a escola dos escribas e menciona o deus da sabedoria, Thot, relacionando o saber à escrita. A partir disso, pensamos em um jogo chamado “Repórteres do Tempo”, no qual os prêmios seriam representados pelo selo do escriba quem ganhasse e o divino Thot quem perdesse.

Jogo: Repórteres do Tempo

Metodologia:

1. A turma será dividida em quatro grupos.
2. Cada grupo receberá uma tabela contendo dois verbos.
3. Cada grupo também receberá seis tirinhas com frases que apresentam os verbos já conjugados.
4. A atividade será realizada em duas rodadas. Em cada rodada, três integrantes de cada grupo irão à frente da sala; cada um pegará um microfone e lerá as manchetes com as frases dos verbos conjugados.

5. Enquanto isso, os demais integrantes, que permanecerem sentados, deverão colar as frases na tabela, relacionando corretamente o verbo e sua forma verbal.
6. Ao final, o grupo que obtiver o maior número de acertos será declarado vencedor da atividade.

Frases:

Poder

Presente: Só os escribas, os sacerdotes e a família real podem aprender hieróglifos.

Passado: Pilar não podia aprender hieróglifos porque é menina.

Futuro: Pilar não poderá escrever em hieróglifo.

Ficar

Presente: Pilar fica feliz de estar na Escola de Escribas.

Passado: Os escribas ficaram surpresos com a reação do faraó.

Futuro: Pilar ficará encantada quando aprender os primeiros hieróglifos.

Ensinar

Presente: A escola de escribas ensina os jovens a cuidar dos papiros com atenção.

Passado: O mestre ensinou a escrever hieróglifos para os alunos.

Futuro: Os escribas ensinarão novas técnicas de escrita para os aprendizes.

Precisar

Presente: O faraó precisa voltar para Tebas

Passado: O faraó precisou de ajuda para atravessar o Nilo

Futuro: O faraó precisará de coragem para voltar a Tebas

Prometer

Presente: Breno promete ajudar a Pilar.

Passado: Breno prometeu recuperar o diário.

Futuro: Breno prometerá recuperar o diário antes que Susana o leia.

Escrever

Presente: Pilar escreve no diário todos os dias.

Passado: Os homens escreviam em silêncio.

Futuro: Pilar escreverá o diário em código para ninguém ler.

Haver

Presente: Há muitos papiros na Escola de Escribas.

Passado: Não havia nenhuma mulher entre eles.

Futuro: Haverá histórias incríveis sobre Tutancâmon para contar.

Querer

Presente: Pilar quer escrever em segredo

Passado: Pilar e Breno queriam explorar a escola.

Futuro: Tutancâmon querará revelar sua presença ao escribas.



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Haver			
Querer			



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Prometer			
Escrever			



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Prometer			
Escrever			



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Poder			
Ficar			

Prêmio: O grupo vencedor recebe o emblema do Deus Thot – Deus da Sabedoria.



Prêmio de Consolação: Os demais grupos recebem o selo do escriba, com a frase: Você está no caminho do conhecimento.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAG08S3aebY/y1ZWxMXEddfZpfRZlo61wA/edit?utm_content=DAG08S3aebY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

02/10/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Modo verbal e Tempo subjuntivo

Capítulos: A Esfinge

Vídeos:

▶ **Área entre a esfinge e as pirâmides de Gizé é reaberta aos turistas - 10/11/2014**

▶ **Modo Subjuntivo - Tempos Verbais Simples + Dicas para não errar mais - Fácil...**

Objetivos:

Identificar, compreender e utilizar corretamente o modo subjuntivo e seus tempos (presente, passado e futuro) em diferentes contextos de fala e escrita, reconhecendo situações de desejo, hipótese, possibilidade ou condição, aplicando-os de forma coerente para expressar ideias subjetivas, dúvidas ou intenções.

Ideia central do texto

No capítulo Esfinge, Pilar, seus amigos e Tutancâmon escreveram em papiros para anunciar que o príncipe ainda estava vivo. Depois, seguiram no tapete mágico até as pirâmides de Gizé. Durante o voo, bandos de íbis se juntaram a eles e voaram tão próximos que parecia até que ajudavam a sustentar o tapete.

Ao chegarem, encontraram a grande Esfinge, com corpo de leão e cabeça humana, símbolo de força e proteção. Tutancâmon explicou que as pirâmides foram construídas com muito esforço e conhecimento de engenharia, sendo lugares sagrados onde os faraós eram sepultados. Pilar e os amigos conheceram as três pirâmides principais, visitaram a capital e outras cidades, e acharam tudo muito interessante.

Jogo: Repórteres do Tempo 2

Metodologia:

1. A turma será dividida em quatro grupos.
2. Cada grupo receberá uma tabela contendo dois verbos.
3. Cada grupo também receberá seis tirinhas com frases que apresentam os verbos já conjugados no subjuntivo.
4. A atividade será realizada em duas rodadas. Em cada rodada, três integrantes de cada grupo irão à frente da sala; cada um pegará um microfone e lerá as manchetes com as frases dos verbos conjugados no subjuntivo.
5. Enquanto isso, os demais integrantes, que permanecerem sentados, deverão colar as frases na tabela, relacionando corretamente o verbo e seu tempo verbal.
6. Ao final, o grupo que obtiver o maior número de acertos será declarado vencedor da atividade.



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Afastar			
Pousar			



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Pular			
Conseguir			



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Ter			
Terminar			



REPÓRTERES DO TEMPO



VERBOS	PRESENTE	PASSADO	FUTURO
Saber			
Ir			

Frases:

Afastar

Talvez Tut se afastasse a fim de escrever uma carta para sua rainha. - passado

Espero que Tut se afaste da confusão. - presente

Quando Tut se afastar dos inimigos, sobreviverá à batalha. - futuro

Pousar

Se os íbis nos pousassem diante da grande Esfinge, veríamos a pirâmide de perto. - passado

Espero que os íbis pousem suavemente diante da Esfinge. - presente

Quando os íbis pousarem diante da Esfinge, veremos a pirâmide de perto. - futuro

Pular

Se Samba pulasse na areia, talvez começasse a rosnar para a Esfinge. - passado

É melhor que não pule dentro da pirâmide, para não acordar os deuses. - presente

Se o Samba pular na areia, talvez assuste a Esfinge. - futuro

Conseguir

Se conseguisse resgatar meu gato, eu ficaria muito feliz. - passado

Desejo que nós consigamos encontrar a saída do deserto. - presente

Se eles conseguirem pousar os íbis com segurança, todos ficarão aliviados. - futuro

Ter

Se tu tivesses paciência, poderias aprender a copiar os papiros. - passado

Acho que para termos a ajuda de Sekhmet teremos de oferecer algo em troca. - presente

Se vocês tiverem corações leves e a vontade de Maat, podemos entrar na pirâmide. - futuro

Terminar

Se a aula de nomes terminasse, logo passaríamos a um hábito local: a cópia. - passado

Desejo que nós terminemos a cópia sem erros. - presente

Quando ele terminar o papiro, entregará ao Mestre dos Escritas. - futuro

Ir

Se fôssemos autorizados, copiaríamos o papiro que anunciasse a volta de Tutancâmon. - passado

Que ele vá sozinho entregar o papiro ao faraó. - presente

Se tu fores pelo deserto, cuidado com a tempestade de areia. - futuro

Saber

Se todo o Egito soubesse a verdade, que o jovem faraó está vivo, prepararia sua volta ao trono. - passado

Desejo que nós saibamos como acalmar a leoa Sekhmet. - presente

Se ele souber a hora certa de partir para Tebas, evitará problemas. - futuro

Prêmio: O grupo vencedor recebe o emblema da Esfinge – símbolo de realeza e proteção, simbolizando força e sabedoria.



Prêmio de Consolação: Os demais grupos recebem o emblema do pássaro Íbis, com a frase: O Íbis é lembrado pela sua inteligência, e vocês mostraram que também sabem pensar juntos.



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAG08m0Ph8U/AmBlzcrHY9EuxHwLle0tcA/edit?utm_content=DAG08m0Ph8U&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

09/10/2025 – quinta-feira

Reunião com a supervisora presencialmente.

16/10/2025 – quinta-feira

Semana das crianças

Não houve a leitura do capítulo do livro *Diário de Pilar*, pois, por conta do Dia das Crianças no dia 15, a comemoração acabou se estendendo e transformando-se na Semana das Crianças. Mesmo assim, realizamos um jogo que se relacionava com todo o conteúdo trabalhado nos capítulos anteriores.

Jogo: A Jornada Literária de Pilar — Montando o Mapa para o Próximo livro

Metodologia:

1. A turma será dividida em quatro grupos;
2. Cada grupo terá três duplas para jogar entre si;
3. Existem 4 mapas; cada grupo receberá um mapa de cada livro e 6 cartas;
4. Todas as duplas tiram a mesma carta e respondem à pergunta;
5. A dupla que acertar anda uma casa e ganha 1 ponto;
6. As duplas continuam jogando até terminar o mapa;
7. Quando um mapa terminar, cada grupo passa esse mapa adiante e recebe outro;
8. No novo mapa, o processo se repete:
 - A dupla que acertar a questão da carta anda uma casa e ganha ponto;
9. O ciclo continua até todos os grupos jogarem os quatro mapas;
10. Ao final, a dupla de cada grupo com mais pontos avança para o quinto mapa;
11. O quinto mapa é o Mapa Final;
12. No mapa final, cada acerto faz a dupla andar uma casa;
13. A dupla que chegar primeiro à última casa é a vencedora;

Topo das cartas:



As cartas:

https://www.canva.com/design/DAG129cBqvg/Y6YpxigA80fxc-lff3r1pQ/edit?utm_content=DAG129cBqvg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Os mapas:

https://www.canva.com/design/DAG1tUn4f-4/KVmGk2OV73dmTvSWcMtl_Q/edit?utm_content=DAG1tUn4f-4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Prêmio: O grupo vencedor recebe o emblema “Campeão das aventuras de Pilar!”



Prêmio de Consolação: Os demais grupos recebem o emblema da mochila do explorador “Nem todo explorador chega primeiro... Mas todos aprendem no caminho!”



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAG6T_Ka4QM/wJNA5CKh4vsXR5fTdvUb5w/edit?utm_content=DAG6T_Ka4QM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

05/11/2025 – quarta-feira

Feira literária:

Apresentação para pais e responsáveis na escola das atividades trabalhadas de todos os livros do projeto no ano

Link das fotos da feira literária:

https://www.canva.com/design/DAG5u_y6WS4/rTW9pBsta6XqvnDQqh7WQ/edit?utm_content=DAG5u_y6WS4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

27/11/2025 – quinta-feira

Bolsistas: Ana Clara Resende, Letícia Nascimento, Maria Beatriz Ribeiro e Milena Barreto.

Disciplina: Português

Eixo temático: Articular elementos verbais e não verbais

Capítulos: Prisioneiros e Margeando o oceano atlântico

Objetivos:

Articular linguagem verbal e não verbal na produção e compreensão de textos, reconhecendo como imagens, gestos, expressões faciais e outros recursos visuais contribuem para ampliar o sentido das mensagens e favorecer a comunicação.

Ideia central do texto

Em uma leitura coletiva do livro "Diário de Pilar na África", a turma explorou a triste realidade do tráfico negreiro nos capítulos

"Prisioneiros" e "Margeando o Oceano Atlântico". A história mostra Pilar, Breno, Fummi e Samba descobrindo o aprisionamento de africanos, incluindo familiares de Fummi, levados em um navio às Américas. O grupo decide segui-lo para um resgate, e Fummi, após um choque inicial, evoca lemanjá e recupera a esperança. A atividade foi complementada com um Jogo da Memória sobre linguagens verbais e não verbais, envolvendo quatro grupos de 5 a 6 participantes.

Jogo da Memória com linguagem verbal e não verbal

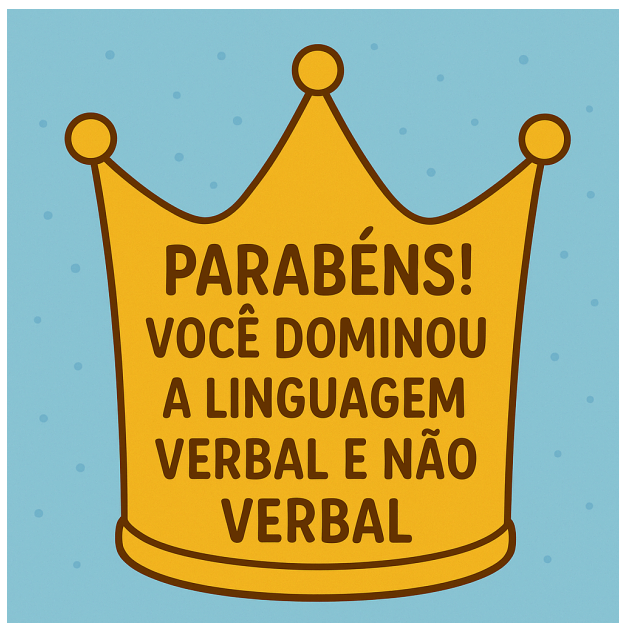
Metodologia:

1. A turma será dividida em quatro grupos.
2. O grupo 1 e 2 vão duelar com 10 pares de cartas
3. E grupo 3 e 4 vão duelar com outros 10 pares de cartas
4. O grupo vencedor de cada duelo vai duelar entre eles
5. Vai juntar as cartas e serão 20 pares de cartas
6. O grupo que acertar mais cartas será o vencedor

As cartas:

https://www.canva.com/design/DAG51pm8tXg/hZ4f7401nKPWwKjqrHMBxA/edit?utm_content=DAG51pm8tXg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Prêmio: O grupo vencedor recebe o emblema “Parabéns! Você dominou a linguagem verbal e não verbal”



Prêmio de Consolação: Os demais grupos recebem o emblema “Hoje não foi sua vitória, mas seu esforço foi campeão!”



Link das fotos da atividade:

https://www.canva.com/design/DAG6TxRbve8/DwV2kZA59D37yTto6vHjiQ/edit?utm_content=DAG6TxRbve8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton