



Universo  
Educação

# Aprender brincando

Propostas práticas para ensinar brincando  
nos Anos Iniciais.



Jogos de Alfabetização



Brincadeiras Matemáticas



Ciências em Movimento



Arte e Imaginação

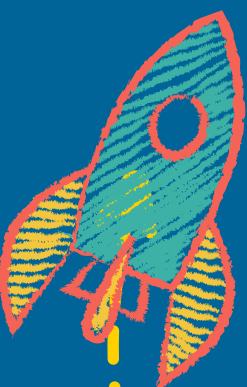


Educação Digital



Ensino Maker

**Material gratuito**  
**Exclusivo para professores**



Caderno Pedagógico • Edição Especial PNLD 2027

# SUMÁRIO

Explore cada brincadeira e descubra ideias para tornar o aprendizado mais significativo, divertido e cheio de **descobertas!**



## VOCÊ SABIA?

O **lúdico** e a investigação estimulam a curiosidade, o pensamento crítico e a criatividade dos estudantes.



|  |                                            |    |
|--|--------------------------------------------|----|
|  | Como usar este Guia .....                  | 1  |
|  | Carta de Apresentação .....                | 2  |
|  | Conheça a Universo Educação .....          | 3  |
|  | O PNLD 2027 .....                          | 4  |
|  | Estratégias lúdicas e investigativas ..... | 5  |
|  | ABC com bola .....                         | 7  |
|  | Adivinhe a profissão .....                 | 9  |
|  | Adivinhe qual é o animal .....             | 11 |
|  | Começa com... ..                           | 13 |
|  | Desafio dos direitos .....                 | 15 |
|  | Explorando o som .....                     | 17 |
|  | Jogo da adição e da divisão .....          | 19 |
|  | Jogo da HQ .....                           | 20 |
|  | Jogo dos palitinhos .....                  | 21 |
|  | Jogo da Memória .....                      | 23 |
|  | Pega-pega da cadeia alimentar .....        | 25 |
|  | Qual é a unidade da Federação .....        | 27 |
|  | Sorte na sacola .....                      | 29 |
|  | Sou seu Espelho .....                      | 31 |



Prepare-se para aprender brincando, investigar, criar e transformar o mundo ao seu redor!





# Como usar este guia

## Um convite para brincar, aprender e criar novas possibilidades

Cada atividade apresentada neste guia foi selecionada para inspirar práticas pedagógicas dinâmicas e significativas. Você pode utilizá-las exatamente como estão propostas ou adaptá-las à realidade da sua turma, aos objetivos da aula e às características dos seus estudantes.

Mais do que um conjunto de jogos, este guia é um ponto de partida para novas experiências de aprendizagem.

### VOCÊ PODE...



#### 1 APLICAR

Utilize as atividades como propostas prontas para enriquecer suas aulas, tornando a aprendizagem mais participativa e envolvente.



#### 2 ADAPTAR

Faça ajustes conforme a faixa etária, o número de estudantes, os recursos disponíveis ou os objetivos da sua turma.



#### 3 AMPLIAR

Acrescente novos desafios, perguntas, materiais ou situações investigativas para aprofundar a aprendizagem.



#### 4 INTEGRAR

Combine diferentes propostas e promova conexões entre componentes curriculares, fortalecendo a aprendizagem interdisciplinar.



### DICA DA UNIVERSO EDUCAÇÃO

Não existe apenas uma maneira de brincar. Experimente adaptar as propostas, incentive os estudantes a sugerirem novas regras e transforme cada atividade em uma oportunidade para explorar diferentes formas de aprender.

### Ao longo do guia você encontrará



Objetivo da atividade



Organização da turma



Tempo estimado



Materiais necessários



Habilidades desenvolvidas



Coleção de origem



Sugestão de ampliação



Cada brincadeira é uma oportunidade para **investigar**, **criar**, **descobrir** e **aprender** juntos.





# Bem-vindas e bem-vindos ao Aprender Brincando!

Ensinar é despertar a curiosidade e transformar cada descoberta em oportunidade de aprendizagem.

Pensando em apoiar esse trabalho, a Universo Educação reuniu neste guia atividades inspiradas nas coleções aprovadas no PNLD 2027.

São propostas práticas, lúdicas e alinhadas à BNCC, prontas para enriquecer o cotidiano da sala de aula.

Mais do que apresentar nossas coleções, queremos compartilhar ideias que apoiem o seu planejamento e ampliem as possibilidades de aprendizagem em sala de aula.

Que este guia inspire muitos momentos de descoberta, aprendizagem e alegria em sua sala de aula.

**Bom trabalho!**

**Equipe Universo Educação**



## O que você encontrará neste guia



Mais de **10** atividades prontas para aplicar em sala de aula.



Jogos e brincadeiras presentes nas coleções aprovadas no PNLD 2027.



Propostas para Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Geografia, História, Arte e Educação Digital.



Sugestões alinhadas à BNCC, que estimulam a aprendizagem ativa e o protagonismo dos estudantes.



Propostas que favorecem a inclusão e o respeito à diversidade.



### Dica da Universo Educação

Ao explorar os jogos e brincadeiras deste guia, você conhecerá as coleções da Universo Educação aprovadas no PNLD 2027.



**Para quem este guia foi pensado?**



Professoras e professores dos Anos Iniciais



Coordenadores pedagógicos



Formadores





# Universe Educação

*Aprender é uma descoberta.  
Ensinar também.*

Na **Universe Educação**, acreditamos que a aprendizagem acontece quando o estudante participa, experimenta, investiga, cria e compartilha conhecimentos.

Por isso, desenvolvemos materiais didáticos que unem **rigor pedagógico**, **linguagem acessível** e **metodologias ativas**, valorizando o protagonismo dos estudantes e o trabalho do professor como mediador da aprendizagem.



As coleções da Universe Educação são organizadas para transformar cada aula em uma oportunidade de descoberta, combinando **atividades investigativas**, **práticas colaborativas**, **desafios**, **jogos**, **experimentos** e **projetos** que tornam o conhecimento mais significativo.



Nossos materiais estão alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e promovem o desenvolvimento integral dos estudantes.



## NOSSA PROPOSTA PEDAGÓGICA

Os materiais da Universe Educação foram concebidos para favorecer uma aprendizagem que seja:



### SIGNIFICATIVA

Parte dos conhecimentos prévios dos estudantes e estabelece relações entre os conteúdos escolares e situações do cotidiano.



### INVESTIGATIVA

Estimula a observação, a formulação de hipóteses, a pesquisa, a resolução de problemas e o desenvolvimento do pensamento crítico.



### COLABORATIVA

Valoriza o diálogo, a cooperação, o respeito às diferenças e a construção coletiva do conhecimento.



### CRIATIVA

Incentiva a imaginação, a experimentação e a produção de soluções originais por meio de diferentes linguagens e recursos.



### CONECTADA AO MUNDO

Promove uma formação integral, articulando conhecimentos científicos, competências socioemocionais, cidadania, cultura digital e sustentabilidade.



## BRINCAR TAMBÉM É APRENDER

Este guia reúne jogos, brincadeiras e propostas lúdicas presentes nas coleções da Universe Educação, oferecendo ao professor sugestões práticas para ampliar as experiências de aprendizagem em sala de aula.

Mais do que momentos de descontração, essas atividades foram planejadas com **objetivos pedagógicos claros**, favorecendo o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, estimulando a curiosidade, a participação ativa e a construção do conhecimento de forma prazerosa.

**Porque aprender pode — e deve — ser uma experiência envolvente, colaborativa e cheia de descobertas.**



Brincar também é **aprender**! Inspire-se, planeje e transforme sua aula em **experiências significativas**!



# O PNLD 2027 *está próximo!*

E as escolas de todo o país se preparam para um momento decisivo: a escolha dos materiais que irão acompanhar estudantes e professores nos próximos anos.



Mais do que um recurso pedagógico, o **livro didático é um direito garantido a cada estudante e uma ferramenta essencial para o trabalho do professor** — apoiando o planejamento, fortalecendo a aprendizagem e contribuindo para uma educação mais equitativa e de qualidade.



## PNLD 2027

CICLO DE VIGÊNCIA:

**2027 – 2030**

Atende aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).

## PERGUNTAS E RESPOSTAS SOBRE O PNLD 2027

### 1 A quem se destina o PNLD 2027?

O Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) 2027 é uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC), executada pelo FNDE, que tem como objetivo avaliar, selecionar e distribuir obras didáticas e materiais de apoio para escolas públicas brasileiras.



Nesta edição, o programa atende aos **Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano)**, com um ciclo de vigência de quatro anos (2027-2030).

### 2 Como estão organizadas as obras no PNLD 2027?

O PNLD 2027 adota uma organização por categorias que reflete as especificidades das diferentes etapas dos Anos Iniciais e os processos de aprendizagem nela envolvidos:



**Categoria 1:** refere-se às coleções obrigatórias destinadas ao 1º e 2º anos dos Anos Iniciais.



**Categoria 2:** refere-se às coleções obrigatórias destinadas ao 3º, 4º e 5º anos dos Anos Iniciais.



**Categoria 3:** refere-se às coleções de escolha optativa destinadas ao 1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos dos Anos Iniciais.

### 3 Quais componentes curriculares serão contemplados na categoria 1?

A categoria 1 compreende obras de escolha obrigatória para estudantes e professores dos 1º e 2º anos, dos seguintes componentes curriculares:



Língua Portuguesa



Arte



Matemática



Ciências da Natureza, História e Geografia em volume Interdisciplinar



Educação Digital e Midiática



Educação Física (somente para professores)



Os componentes Língua Inglesa e Língua Espanhola (Categoria 3) são de escolha optativa.

### 4 Quais componentes curriculares serão contemplados na categoria 2?

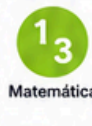
A categoria 2 compreende obras obrigatórias para estudantes e professores dos 3º, 4º e 5º anos, dos seguintes componentes curriculares:



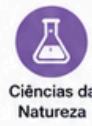
Língua Portuguesa



Arte



Matemática



Ciências da Natureza



História



Geografia



Educação Digital e Midiática



Produção de texto



Livro Regionalizado de História e Geografia



Educação Física (somente para professores)



Os componentes Língua Inglesa e Língua Espanhola (Categoria 3) são de escolha optativa.

### 5 Os livros do PNLD 2027 serão consumíveis?

Depende do tipo de obra e da categoria em que ela se enquadra. No PNLD 2027, há dois tipos de materiais:



São consumíveis todos os livros do estudante da **Categoria 1 (1º e 2º anos)**;



Também são consumíveis os livros de Língua Portuguesa e Matemática da **Categoria 2 (3º ao 5º anos)**;



Os demais materiais da categoria 2 são **reutilizáveis** e devem ser conservados para uso nos anos seguintes.

### 6 Quais são as características das obras didáticas do PNLD 2027?

As coleções didáticas do PNLD 2027 assumem um papel central: mais do que organizar conteúdos, elas precisam oferecer percursos de aprendizagem consistentes, propostas significativas e suporte efetivo ao professor, contribuindo para práticas pedagógicas mais intencionais, integradas e alinhadas às necessidades reais da sala de aula.



Os materiais obrigatoriamente deverão:

- ✓ promover a alfabetização e o letramento em diferentes áreas;
- ✓ favorecer a progressão das aprendizagens ao longo dos anos iniciais;
- ✓ integrar **competências cognitivas, socioemocionais e digitais**;
- ✓ dialogar com os desafios contemporâneos da escola, como o uso crítico das tecnologias e a recomposição das aprendizagens.



# ESTRATÉGIAS LÚDICAS E INVESTIGATIVAS

## O brincar como caminho para aprender

Brincar é uma forma natural de aprender. Quando planejadas com intencionalidade pedagógica, as atividades lúdicas transformam a curiosidade dos estudantes em oportunidades de investigação, experimentação e construção do conhecimento.



Ao utilizar jogos, brincadeiras, dramatizações e propostas maker, o professor cria situações de aprendizagem nas quais os estudantes observam, formulam hipóteses, tomam decisões, colaboram e refletem sobre suas descobertas.

Mais do que momentos de diversão, essas estratégias favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, tornando a aprendizagem mais significativa.

## POR QUE UTILIZAR JOGOS E BRINCADEIRAS?



### ENGAJAM OS ESTUDANTES

Transformam a curiosidade em motivação para aprender.



### PROMOVEM INTERAÇÃO

Fortalecem a cooperação, o respeito às regras e o trabalho em equipe.



### DESENVOLVEM O RACIOCÍNIO

Estimulam a resolução de problemas, a tomada de decisões e o pensamento crítico.



### FAVORECEM A COMUNICAÇÃO

Incentivam o diálogo, a argumentação e a troca de ideias.



### TRABALHAM HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS

Desenvolvem persistência, autonomia, empatia e tolerância à frustração.



### PERMITEM AVALIAÇÃO CONTÍNUA

Oferecem ao professor oportunidades de observar estratégias, dificuldades e avanços dos estudantes.



### JOGOS COMPETITIVOS E COOPERATIVOS

Os jogos favorecem a aprendizagem ao desafiar os estudantes a interpretar regras, elaborar estratégias, resolver problemas e tomar decisões. Além dos aspectos cognitivos, promovem cooperação, respeito ao outro e competição saudável.

#### Quando utilizar?

- ✓ No início de um conteúdo, para levantar conhecimentos prévios.
- ✓ Durante o desenvolvimento da aprendizagem.
- ✓ Ao final de uma sequência didática, como estratégia de sistematização e avaliação.



### DRAMATIZAÇÕES

Ao representar personagens, acontecimentos ou situações do cotidiano, os estudantes aproximam os conteúdos da própria realidade. A dramatização desenvolve imaginação, linguagem oral, expressão corporal, planejamento e criatividade.

#### Quando utilizar?

- ✓ Feiras culturais.
- ✓ Projetos interdisciplinares.
- ✓ Apresentação de cientistas, personagens históricos ou comunidades.
- ✓ Temas relacionados à cidadania, sustentabilidade e cultura.



### ENSINO MAKER

Inspirado na cultura do "faça você mesmo", o ensino maker incentiva a construção de modelos, protótipos e experimentos utilizando materiais simples e de baixo custo. O estudante aprende fazendo, investigando e colaborando.

Essa abordagem dialoga com o movimento STEAM, integrando Ciências, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática por meio de situações concretas.

#### Quando utilizar?

- ✓ Construção de modelos.
- ✓ Experimentos.
- ✓ Feiras de Ciências.
- ✓ Projetos interdisciplinares.
- ✓ Atividades investigativas.



### O PAPEL DO PROFESSOR

As estratégias lúdicas produzem melhores resultados quando são planejadas com objetivos claros e integradas ao percurso pedagógico.



Define objetivos de aprendizagem.

Organiza desafios adequados à faixa etária.

Estimula a investigação e a argumentação.

Promove a participação de todos.

Observa processos e não apenas resultados.

Incentiva a reflexão após cada atividade, favorecendo a sistematização dos conhecimentos.



### APRENDER BRINCANDO, INVESTIGAR FAZENDO

O jogo, a brincadeira, a dramatização e o ensino maker não substituem o ensino sistemático. Pelo contrário, ampliam as possibilidades de aprendizagem ao transformar os estudantes em protagonistas da construção do conhecimento, tornando as aulas mais participativas, investigativas e significativas.



★ Brincar também é **aprender**! Inspire-se, planeje e transforme sua aula em **experiências significativas**!



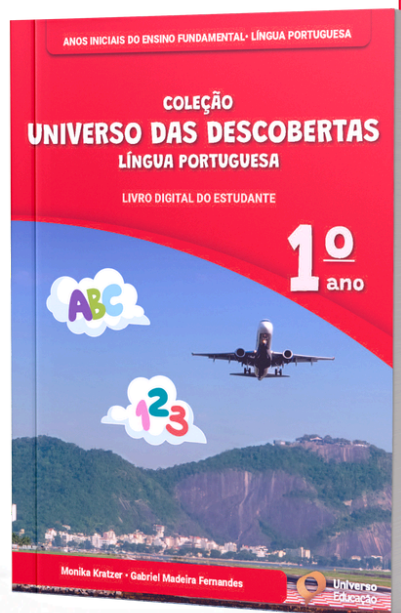


PNLD 2027 • CATEGORIA 1 • 1º E 2º ANOS



# UNIVERSO DAS DESCOBERTAS LÍNGUA PORTUGUESA

**Alfabetizar** é abrir  
caminhos para a  
leitura de mundo.



## DESTAQUES DA COLEÇÃO



**ALFABETIZAÇÃO**  
com significado e  
função social.



**FORMAÇÃO  
DE LEITORES  
E ESCRITORES**



**PRODUÇÃO TEXTUAL**  
com propósito  
e autoria.



**INTERTEXTUALIDADE**  
aprendizagem que  
conecta saberes  
e experiências.



**CÓDIGO DA COLEÇÃO**

**0267 P27 01 01 010 01**



Coleção consumível para os  
estudantes dos **1º e 2º anos**.

**Gostou da proposta que  
acabou de conhecer?**

Explore a coleção completa e  
descubra outras possibilidades  
para sua prática.



**CONHEÇA A COLEÇÃO**







JOGO

A B C

LÍNGUA PORTUGUESA



## VAMOS JOGAR BOLA E APRENDER MAIS SOBRE O SOM DAS LETRAS?

SIGA AS INSTRUÇÕES DO PROFESSOR E BRINQUE COM OS COLEGAS.



1



SENTE-SE EM RODA COM OS COLEGAS.

2



O PROFESSOR COMEÇA JOGANDO A BOLA PARA UM DOS ESTUDANTES DA RODA. AO JOGAR A BOLA, O PROFESSOR FALA UMA LETRA. POR EXEMPLO, A LETRA **E**.

3



O ESTUDANTE QUE PEGAR A BOLA DEVE DIZER UMA PALAVRA INICIADA COM O SOM DA LETRA FALADA PELO PROFESSOR. POR EXEMPLO: **ELEFANTE**.

4



SE O ESTUDANTE ACERTAR, ELE JOGA A BOLA PARA OUTRO COLEGA DA RODA DIZENDO OUTRA LETRA. SE ELE NÃO ACERTAR, A BOLA VOLTA PARA QUEM A JOGOU E OUTRO ESTUDANTE DÁ A RESPOSTA.

5



A BRINCADEIRA CONTINUA ATÉ QUE TODOS TENHAM PARTICIPADO.

HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Consciência fonológica
- ✓ Correspondência fonema-grafema
- ✓ Ampliação de vocabulário
- ✓ Atenção e concentração
- ✓ Interação e convivência
- ✓ Agilidade mental



SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Peça aos estudantes que ilustrem as palavras que falarem.
- Registre as palavras no quadro e crie um mural da turma.

ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção  
BRINCANDO EU APRENDO



1º ano – p. 88

CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 1

Código da coleção

0267 P27 01 01 010 010



DICA PARA O PROFESSOR

Varie as letras e incentive os estudantes a pensar em diferentes palavras. Valorize as tentativas e promova um ambiente leve e divertido para todos participarem!



Brincar com as palavras é **descobrir** o mundo, é **aprender** se **divertindo**!





PNLD 2027 • CATEGORIA 2 • 3º, 4º E 5º ANOS



# UNIVERSO DAS DESCOBERTAS HISTÓRIA



uma coleção para  
compreender o passado,  
interpretar o presente  
e construir futuros.



História para compreender  
o passado, interpretar  
o presente e construir  
o futuro.



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0283 P27 01 02 040 040



## CONHEÇA OS DESTAQUES DA COLEÇÃO



### APRENDIZAGEM HISTÓRICA CONECTADA À REALIDADE DOS ESTUDANTES

Conteúdos que partem do  
cotidiano dos estudantes  
e promovem sentido para  
o que se aprende.



### VALORIZAÇÃO DOS SUJEITOS DA HISTÓRIA

Diversidade de povos,  
culturas e experiências que  
constroem as sociedades  
ao longo do tempo.



### INVESTIGAÇÃO POR MEIO DE FONTES E EVIDÊNCIAS

Desenvolvimento de habilidades  
para analisar, interpretar e  
questionar diferentes tipos  
de fontes históricas.



### FORMAÇÃO CIDADÃ E OLHAR CRÍTICO SOBRE A SOCIEDADE

Estimula a empatia, o diálogo,  
o respeito e a participação  
consciente na construção  
de um mundo melhor.



Explorar o passado para  
compreender o presente  
e transformar o futuro.  
Essa é a missão da  
Universe das Descobertas  
História!

Explore a coleção completa  
e descubra muitas outras  
propostas para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## BRINCADEIRA

# ADIVINHE A PROFISSÃO

Nesta brincadeira, os estudantes descrevem profissões para que o próprio grupo descubra qual é.

COMPONENTE CURRICULAR:

História



### OBJETIVO

Identificar profissões presentes no cotidiano, ampliar o vocabulário, desenvolver a comunicação e valorizar diferentes trabalhos que fazem parte da sociedade.



### MATERIAIS

- Papel ou cartolina
- Canetas ou lápis
- Relógio ou cronômetro para marcar o tempo



### COMO PREPARAR

- Organize a turma em dois grupos.
- Peça que cada grupo escolha três profissões para serem adivinhadas pelo adversário.
- Privilegie profissões comuns ou que façam parte da realidade dos estudantes. Exemplos: operário de fábrica, dentista, professor, médico, jardineiro e vendedor.
- Anote as profissões em papéis e dobre-os, colocando todos dentro de um recipiente.



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS

- ✓ Reconhecer diferentes profissões e o papel que desempenham na sociedade.
- ✓ Desenvolver a comunicação oral e a descrição de características.
- ✓ Ampliar o vocabulário e a expressão de ideias.
- ✓ Exercitar a cooperação e o respeito às regras do jogo.
- ✓ Valorizar os diversos trabalhos e o contributo de cada profissão para a comunidade.



### COMO JOGAR

- 1 Entregue para um dos grupos o papel contendo o nome de uma profissão que o grupo adversário selecionou.
- 2 Peça aos estudantes que descrevam a profissão para o seu próprio grupo, sem dizer o nome.  
 **Dica:** eles podem falar sobre o que a pessoa faz, onde trabalha, quais ferramentas usa ou com quem trabalha.
- 3 O grupo terá 5 minutos para adivinhar qual é a profissão!  5 min
- 4 Em seguida, repita o processo com o outro grupo. 
- 5 Ao final da brincadeira, promova uma roda de conversa e pergunte:
  - Vocês se identificaram com alguma das profissões?
  - Têm vontade de seguir alguma delas? Por quê?



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Pesquisar com familiares sobre suas profissões e funções.
- Convidar profissionais da comunidade para conversar com a turma.
- Produzir cartazes sobre as profissões e criar um mural na escola.
- Escrever textos ou entrevistas sobre uma profissão de interesse.



### DADOS DA COLEÇÃO

Coleção: **Descobertas História**

Componente curricular: **História**

Categoria: **2**

Código da coleção:

**0283 P27 01 02 040 040**



### MEDIAÇÃO DO PROFESSOR

- Estimule a participação de todos, garantindo que todos tenham oportunidade de descrever e adivinhar.
- Valorize a criatividade e a escuta atenta.
- Relacione as profissões ao cotidiano dos estudantes e à importância de cada trabalho.



Brincar também é **aprender!** Conhecer e valorizar profissões é **participar** e **transformar**.





PNLD 2027 • CATEGORIA 1 • 1º E 2º ANOS



# DESCOBERTAS ARTE



aprender é explorar as  
**artes visuais, a música,**  
**a dança e o teatro** em uma  
jornada de criatividade,  
expressão e encantamento.



## DESTAQUES DA COLEÇÃO



### DESENVOLVIMENTO INTEGRADO DAS QUATRO LINGUAGENS ARTÍSTICAS

Artes visuais, música,  
dança e teatro  
em conexão.



### APRENDIZAGEM BASEADA NA EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA

Estímulo à criatividade,  
à expressão e ao fazer  
artístico.



### VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE CULTURAL

Respeito, apreciação  
e celebração das  
diferentes culturas.



### PROJETO INTEGRADOR DE ENCERRAMENTO DO VOLUME

Síntese das aprendizagens  
em uma produção  
significativa.



### CÓDIGO DA COLEÇÃO

0268 P27 01 01 060 060



Coleção consumível para os  
estudantes dos **1º e 2º anos**.

Gostou da proposta que  
acabou de conhecer?

Explore a coleção completa e  
descubra outras possibilidades  
para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## BRINCADEIRA

# ADIVINHE QUAL É O ANIMAL

Quem será que está imitando? Observe, escute e descubra!  
Essa brincadeira trabalha a atenção, a escuta, a expressão corporal e a convivência com os colegas.

### COMO COMEÇAR

Para esse jogo, escolha um dos quatro animais a seguir e **não conte a ninguém** qual é!



UM GALO  
OU UMA GALINHA



UM JUMENTO  
OU UMA JUMENTA



UM CACHORRO  
OU UMA CACHORRA



UM GATO  
OU UMA GATA

#### PASSO

2

AGORA, CAMINHE PELA SALA AO SOM DA MÚSICA. EM SEGUIDA, IMITE A MANEIRA DE ANDAR DO ANIMAL ESCOLHIDO POR VOCÊ.



#### PASSO

3

ALÉM DE ANDAR DA MESMA MANEIRA, COMECE A IMITAR O SOM QUE ESSE ANIMAL FAZ.



#### PASSO

4

ANALISE OS COLEGAS E FIQUE PRÓXIMO AO QUE ESCOLHEU O MESMO ANIMAL QUE VOCÊ, FORMANDO GRUPOS.



### DICA PARA O PROFESSOR

A atividade favorece o desenvolvimento da expressão corporal, da escuta ativa, da atenção, da criatividade e da cooperação. Valorize as diferentes formas de imitação e incentive o respeito às escolhas dos colegas.



## ARTE



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Expressão corporal
- ✓ Escuta e atenção
- ✓ Imitação e criatividade
- ✓ Interação e cooperação
- ✓ Respeito às diferenças
- ✓ Trabalho em grupo



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Peça aos estudantes que sugiram outros animais.
- Combine diferentes formas de locomoção (rápido, devagar, pulando, rastejando...).
- Registrem os animais escolhidos com desenhos.

### ONDE ENCONTRAR

Atividade da seção  
VAMOS BRINCAR



2º ano – p. 22

### CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 1

Código da coleção  
0268 P27 01 01 060 060



Brincar também é **aprender!** Use a arte no dia a dia e **divirta-se!**





**PNLD 2027 • CATEGORIA 1 • 1º E 2º ANOS**



# DESCOBERTAS LÍNGUA PORTUGUESA

Ler, escrever, falar e  
**descobrir novos sentidos**  
para o mundo.



## DESTAQUES DA COLEÇÃO



### LEITURA

como experiência  
de descoberta.



### ORALIDADE

como prática de  
expressão e  
participação.



### PRODUÇÃO TEXTUAL

com propósito  
e autoria.



### JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS

que fortalecem  
a aprendizagem.



### CÓDIGO DA COLEÇÃO

**0266 P27 01 01 010 010**



Coleção consumível para os  
estudantes dos **1º e 2º anos**.

### Gostou da proposta que acabou de conhecer?

Explore a coleção completa e  
descubra outras possibilidades  
para sua prática.

**CONHEÇA A COLEÇÃO**



Aponte a câmera  
do seu celular!





JOGO

LÍNGUA PORTUGUESA



# COMEÇA COM...

Descubra palavras, amplie o vocabulário e divirta-se!

Neste jogo, os estudantes exercitam a atenção, a memória e o vocabulário de maneira lúdica, explorando o som inicial das palavras.



## OBJETIVO

Identificar o som inicial das palavras, ampliar o vocabulário e desenvolver a escuta atenta e o raciocínio rápido.



## MATERIAIS

- Letras do alfabeto (em fichas ou cartelas)
- Caixa ou saco para sorteio



## HABILIDADES DESENVOLVIDAS

- ✓ Consciência fonológica
- ✓ Ampliação de vocabulário
- ✓ Atenção e concentração
- ✓ Agilidade mental
- ✓ Interação e convivência



## SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Peça aos estudantes que escrevam os objetos falados ou que criem frases com eles.
- Organize categorias (frutas, animais, brinquedos, objetos da sala etc.) para ampliar a brincadeira.

## ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção **VAMOS BRINCAR**



Volume 2 – p. 20

## CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 1

Código da coleção

0266 P27 01 01 010 010

## COMO JOGAR



PASSO

1

Sente-se em roda com os colegas da turma.



PASSO

2

O professor vai sortear uma letra do alfabeto.



PASSO

3

O primeiro jogador deve falar o nome de um objeto que inicie com a letra sorteada.

Bola!



PASSO

4

Em seguida, o colega ao lado deve falar outro objeto que comece com a mesma letra.

Banana!



PASSO

5

A brincadeira continua até alguém falar um objeto repetido ou não souber o que dizer.

Bola! X

...?



PASSO

6

A criança em que a brincadeira parou sorteia outra letra e o jogo recomeça.



## DICA PARA O PROFESSOR

Desafie os estudantes a pensarem em diferentes categorias (frutas, animais, brinquedos, objetos da sala, etc.) para ampliar ainda mais o vocabulário!



Cada brincadeira é uma oportunidade para **investigar**, **criar**, **descobrir** e **aprender** juntos!





# DESCOBERTAS HISTÓRIA

uma coleção para  
**descobrir, investigar**  
e aprender História.

“

Uma proposta que desperta a curiosidade, incentiva o pensamento crítico e forma cidadãos conscientes de sua história e do mundo.

”



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0285 P27 01 02 050 050



## MOTIVOS PARA VOCÊ CONHECER A COLEÇÃO DESCOBERTAS HISTÓRIA



### APRENDIZAGEM QUE PARTE DA REALIDADE DO ESTUDANTE

Conteúdos conectados ao cotidiano, promovendo sentido e significado para o que se aprende.



### VALORIZAÇÃO DA MEMÓRIA E DA IDENTIDADE

Respeito à diversidade de povos, culturas e experiências que constroem nossa história.



### METODOLOGIA BASEADA NA INVESTIGAÇÃO HISTÓRICA

Estudantes como protagonistas na construção do conhecimento, analisando fontes, fazendo perguntas e tirando conclusões.



### CONSOLIDAÇÃO SISTEMÁTICA DAS APRENDIZAGENS

Atividades que promovem a revisão, a reflexão e a integração dos saberes ao longo da coleção.



Explorar o passado para compreender o presente e transformar o futuro.

**Essa é a missão da Descobertas História!**

Explore a coleção completa e descubra muitas outras propostas para sua prática.

**CONHEÇA A COLEÇÃO**







JOGO

# DESAFIO DOS DIREITOS

HISTÓRIA



Nesta atividade, os estudantes representam situações do cotidiano e os colegas devem identificar qual direito está sendo representado e de que tipo ele é: civil, político ou social.



## OBJETIVO

Reconhecer diferentes tipos de direitos presentes no cotidiano, identificando se são direitos civis, políticos ou sociais.



## MATERIAIS

- Cartinhas elaboradas no passo 2;
- Relógio ou ampulheta para marcar o tempo;
- Um lugar para marcar os pontos.



## COMO PREPARAR

- Forme grupos com 3 a 6 estudantes.
- Cada grupo pesquisará e criará 12 situações do cotidiano:
  - quatro sobre direitos civis;
  - quatro sobre direitos políticos;
  - quatro sobre direitos sociais.
- Escrevam as situações em papéis, recortem-as e misturem todas as cartinhas em uma caixa.



## COMO JOGAR



- 1 Um grupo sorteia uma cartinha e faz uma mímica ou encena a situação representada, sem falar nada.

- 2 Os outros grupos tentam adivinhar qual direito está sendo representado e de que tipo ele é.

- **Direito civil** — liberdade, igualdade e respeito.
- **Direito político** — votar, participar e escolher.
- **Direito social** — estudar, trabalhar, ter saúde e moradia.



- 3 Quem acertar primeiro ganha **2 pontos**!

- 4 Se ninguém acertar em **1 minuto**, o grupo que fez a mímica fala a resposta e ganha **1 ponto**.



- 5 No fim, vence o grupo que tiver mais pontos!



## HABILIDADES DESENVOLVIDAS

- ✓ Identificar direitos e deveres presentes na vida cotidiana.
- ✓ Relacionar situações sociais aos direitos civis, políticos e sociais.
- ✓ Desenvolver argumentação e tomada de decisão.
- ✓ Exercitar cooperação, respeito às regras e trabalho em equipe.
- ✓ Valorizar a cidadania e a convivência democrática.



## SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Pesquisar notícias que tratem da garantia ou violação de direitos.
- Elaborar novas cartas utilizando situações da comunidade.
- Organizar um mural dos direitos das crianças.
- Relacionar a atividade aos artigos do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).



## VARIAÇÕES DA ATIVIDADE

- Troque os papéis: em vez de mímica, os grupos podem desenhar a situação representada.
- Determine limites de tempo diferentes conforme o nível da turma.
- Crie desafios bônus para situações mais complexas.



## MEDIAÇÃO DO PROFESSOR

- Oriente os estudantes durante a pesquisa e a criação das cartinhas.
- Incentive que expliquem suas escolhas e escutem os colegas.
- Valorize o respeito às regras, a cooperação e a participação de todos.



## DADOS DA COLEÇÃO

Coleção: **Descobertas História**

Componente curricular: **História**

Categoria: **2**

Código da coleção:

**0282 P27 01 02 040 040**



Brincar também é **aprender**! Conhecer nossos direitos é **participar** e **transformar**.





PNLD 2027 • CATEGORIA 2 • 3º, 4º E 5º ANOS

# UNIVERSO DAS DESCOBERTAS CIÊNCIAS

Cada **pergunta** é o início  
de uma **descoberta**.

Cada **descoberta** amplia  
a **compreensão da vida**.



Ciências para investigar,  
experimentar e compreender  
o mundo.



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0281 P27 01 02 207 207



## VEJA OS DESTAQUES DA COLEÇÃO



### APRENDER CIÊNCIAS DE FORMA LÚDICA

Atividades divertidas  
que despertam a curiosidade  
e o interesse dos estudantes  
pelo conhecimento científico.



### DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO E REFLEXIVO

Propostas que estimulam  
a análise, o questionamento  
e a tomada de decisões  
conscientes.



### FORMAÇÃO PARA A CIDADANIA E A SUSTENTABILIDADE

Conteúdos que promovem  
valores, atitudes e ações  
responsáveis em relação  
à vida e ao planeta.



### APRENDIZAGEM ATIVA E PROTAGONISMO ESTUDANTIL

Estudantes como protagonistas  
do próprio aprendizado,  
participando, criando e  
compartilhando ideias.



Uma coleção que **inspira perguntas**,  
valoriza a **investigação** e transforma  
o conhecimento em **experiências**  
que fazem sentido.

Explore a coleção completa  
e descubra muitas outras  
propostas para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## BRINCADEIRA

# EXPLORANDO O SOM

Nesta atividade, você vai criar e explorar diferentes tipos de som usando objetos simples e instrumentos.

### MATERIAIS NECESSÁRIOS



• colher e panela



• garrafa plástica ou vidro com água



• papel ou sacola plástica



• borracha ou lápis



• instrumento musical simples (tambores, apito, violão etc.).

### PASSOS

#### 1 ORGANIZE OS MATERIAIS.

Com o auxílio do professor, coloque todos os objetos e instrumentos em um espaço onde você possa explorá-los sem interrupções.



#### 2 CRIE SONS.

- Bata a colher na panela e perceba o som produzido.
- Sopre a garrafa com água (com diferentes níveis de água) e observe o que acontece.
- Amasse o papel ou a sacola para descobrir como isso soa.
- Use o lápis ou a borracha para fazer sons ao bater em uma superfície ou esfregá-la.
- Se você tiver um instrumento, toque-o ou bata nele para observar o som.



#### 3 OS SONS QUE VOCÊ PRODUZIU COM ESSES OBJETOS SÃO IGUAIS OU DIFERENTES ENTRE SI?



#### 4 EXPLORE AS PROPRIEDADES.

Responda, para cada som que você criou:

- Ele é forte ou fraco?
- Ele é grave ou agudo?
- O som dura pouco ou bastante tempo?
- O que torna esse som único comparado aos outros?



### DICA PARA O PROFESSOR

Esta atividade favorece a curiosidade científica, a escuta ativa e a análise das propriedades do som. Estimule os estudantes a registrarem suas observações e a compartilhar descobertas com a turma.



Brincar também é **aprender**! Observe, experimente e compartilhe suas **descobertas**!

## CIÊNCIAS DA NATUREZA



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Percepção e discriminação de sons
- ✓ Investigação e experimentação
- ✓ Observação e registro
- ✓ Comparação e classificação
- ✓ Criatividade
- ✓ Trabalho colaborativo
- ✓ Respeito e cuidado com os materiais



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- ✓ Grave os sons produzidos e ouça novamente para comparar.
- ✓ Crie uma sequência de sons e peça para os colegas descobrirem quais objetos foram usados.
- ✓ Pesquise e explore outros objetos da sala ou de casa que produzem som.

### ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção **BRINCANDO EU APRENDO**



3º ano – p. 21

### CONHEÇA A COLEÇÃO



**Categoria 2**

Código da coleção

0281 P27 01 02 207 207





PNLD 2027 • CATEGORIA 2 • 3º, 4º E 5º ANOS



# DESCOBERTAS MATEMÁTICA

uma coleção para  
**descobrir, investigar**  
e aprender.



Muito além dos números:  
uma coleção para  
**descobrir, investigar**  
e aprender.



CÓDIGO DA COLEÇÃO  
0278 P27 01 02 020 020



## CONHEÇA OS DIFERENCIAIS DE DESCOBERTAS MATEMÁTICA:



**RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS**  
como estratégia  
central.



**CONEXÕES ENTRE MATEMÁTICA**  
e outras áreas do  
conhecimento.



**APRENDIZAGEM  
PELA  
INVESTIGAÇÃO.**



**MOMENTOS DE  
SISTEMATIZAÇÃO,  
AUTOAVALIAÇÃO E  
REVISÃO**  
ajudam os estudantes  
a acompanhar sua própria  
trajetória de aprendizagem.



Descobrir, **investigar** e aprender  
matemática é construir caminhos  
para compreender o mundo  
e transformar realidades!

Explore a coleção completa  
e descubra muitas outras  
propostas para sua prática.



CONHEÇA A COLEÇÃO





## JOGO

# JOGO DA ADIÇÃO E DA DIVISÃO

Quem sabe somar? Quem sabe dividir?

Você poderá descobrir jogando com alguns amigos.

Observe como é o jogo.

1) Cada um de nós deve jogar o dado 3 vezes e somar os números que saíram.

2) Depois, lançamos novamente o dado e dividimos a soma pelo número que saiu.

3) Se o número que saiu for maior que a soma, lançamos o dado novamente.



Para jogar, formem grupos de **três ou quatro** estudantes e sigam as regras deste jogo.

## ORIENTAÇÕES DO JOGO

- Em cada rodada, todos jogam.
- Se o jogador resolver corretamente a divisão formada, ganha 2 pontos, e o próximo estudante joga.
- Se o jogador não souber resolver a divisão, não pontua, e o próximo estudante joga.
- Ganha a partida o jogador que tiver o maior número de pontos.



## COMO JOGAR

1

JOGUE O DADO 3 VEZES E SOME OS NÚMEROS.



SOMA:  
 $4 + 2 + 3 = 9$

2

JOGUE O DADO NOVAMENTE E DIVIDA A SOMA PELO NÚMERO QUE SAIR.



$9 \div 3 = 3$   
(DIVISÃO CORRETA!)

+ 2  
PONTOS

3

SE O NÚMERO QUE SAIR FOR MAIOR QUE A SOMA, JOGUE O DADO NOVAMENTE.



$9 \div 6 = 1,5$   
(DIVISÃO INCORRETA!)

0  
PONTO



## DICA PARA O PROFESSOR

Esta atividade favorece o desenvolvimento do cálculo mental, das operações com números naturais e do raciocínio lógico, além de estimular a cooperação e a participação ativa dos estudantes.



Brincar também é **aprender**! Use a matemática no dia a dia e **divirta-se**!

## MATEMÁTICA



## HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Cálculo mental e exato
- ✓ Operações de adição e divisão
- ✓ Estratégia e tomada de decisão
- ✓ Raciocínio lógico
- ✓ Atenção e concentração
- ✓ Interação e convivência



## SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Peça aos estudantes que criem novas regras para o jogo.
- Explore outras operações matemáticas, como subtração e multiplicação.
- Organize um campeonato na turma.

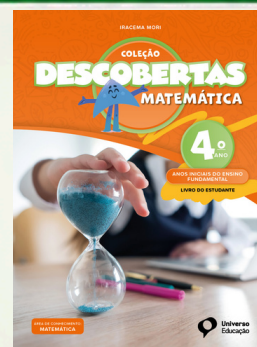
## ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção  
**VAMOS BRINCAR**



4º ano – p. 225

## CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 2

Código da coleção

0278 P27 01 02 020 020





## JOGO

# JOGO DA HQ

Você e os colegas vão criar e encenar uma pequena história baseada em uma HQ. Isso mesmo! Vocês serão os personagens de uma história em quadrinhos feita ao vivo, como se fosse um teatro.

Para as falas dos personagens e os sons da narrativa, vocês utilizarão balões gigantes, feitos com cartolina, como se estivessem em uma HQ.



★ A turma será organizada em quatro grupos e cada um ficará responsável por contar uma história com um tema diferente.

## LÍNGUA PORTUGUESA



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Compreensão e produção oral
- ✓ Leitura de imagens e linguagem não verbal
- ✓ Criatividade e imaginação
- ✓ Trabalho em equipe e cooperação
- ✓ Expressão de ideias
- ✓ Escuta e respeito mútuo



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Monte uma exposição com os cenários e balões produzidos pelos grupos.
- Registre as histórias apresentadas por meio de fotos ou vídeos e organize um varal de HQs.

#### GRUPO 1

Ajudar um cachorrinho perdido a encontrar seu dono.



#### GRUPO 2

Organizar uma surpresa para a vovó Ana.



#### GRUPO 3

Descobrir quem quebrou a janela da escola.



#### GRUPO 4

Fugir de uma tempestade no meio da floresta.



Os grupos podem usar cartolinas para desenhar **cenários** simples, **balões de fala** e **onomatopeias**, que serão usados para criar o clima e o ambiente das cenas.



Combinem o papel de cada membro do grupo – é importante que **todos participem**. Alguns podem atuar, outros podem segurar os cartazes com as falas e onomatopeias.



**Ensaie** e definam os melhores momentos para usar os balões e os cenários.



Depois, cada grupo **apresentará sua HQ ao vivo** para a turma.







## JOGO

## MATEMÁTICA



# JOGO DE PALITINHOS

CADA JOGADOR PRECISA DE TRÊS PALITOS QUE CAIBAM EM SUA MÃO.  
EM CADA JOGADA, PARTICIPAM DOIS JOGADORES.

LEIA AS REGRAS A SEGUIR.



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Contagem e quantificação
- ✓ Noção de adição
- ✓ Raciocínio lógico
- ✓ Estratégia e tomada de decisão
- ✓ Atenção e concentração
- ✓ Interação e convivência

1

OS PARTICIPANTES ESCONDEM  
1, 2, 3 PALITOS OU NENHUM  
EM UMA MÃO FECHADA.



2

EM SEGUIDA, CADA JOGADOR  
ARRISCA UM PALPITE, TENTANDO  
ADIVINHAR QUANTOS PALITOS  
FORAM ESCONDIDOS AO TODO.  
OS PALPITES NÃO PODEM  
SER REPETIDOS.



3

OS JOGADORES ABREM AS MÃOS  
E VERIFICAM QUEM ACERTOU  
O NÚMERO TOTAL DE PALITOS.



4

QUEM ACERTOU FICA COM  
1 PALITO A MENOS.



5

VENCE O JOGO QUEM FICAR  
SEM PALITINHOS PRIMEIRO.





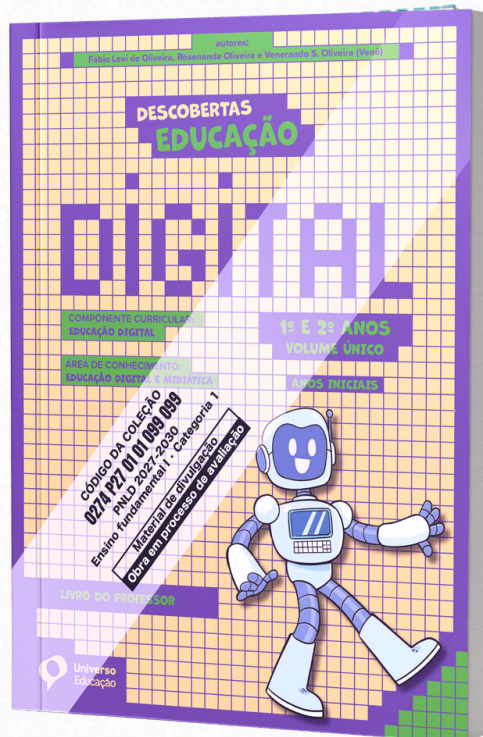


PNLD 2027 • EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

# DESCOBERTAS EDUCAÇÃO DIGITAL

**Categoria 1 • 1º e 2º anos**

A única coleção de Educação Digital e Midiática que transforma a aprendizagem em uma **grande aventura em quadrinhos**, apresentando conceitos da Computação por meio de **histórias envolventes**, **personagens cativantes** e atividades que aproximam a tecnologia da realidade das crianças.



**HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS  
QUE ENSINAM  
COM DIVERSÃO!**



**CÓDIGO DA COLEÇÃO**

**0274 P27 01 01 099 099**



HQs exclusivas que ensinam Computação, estimulam a criatividade e desenvolvem habilidades para a vida.



**CONHEÇA  
A COLEÇÃO**

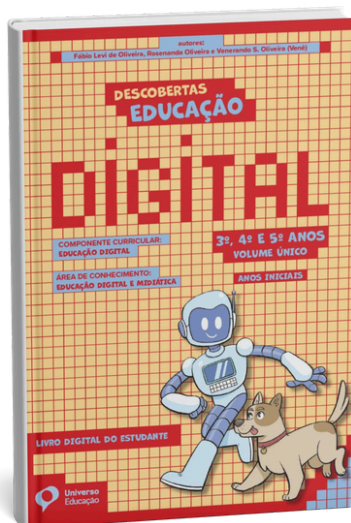
# DESCOBERTAS EDUCAÇÃO DIGITAL E MIDIÁTICA

**Categoria 2 • 3º ao 5º anos**



**CÓDIGO DA COLEÇÃO**

**0286 P27 01 02 099 099**



**5 MOTIVOS**  
para escolher a coleção  
**Descobertas Educação  
Digital e Midiática:**

- 1**  Aprender Computação dentro de uma história que encanta.
- 2**  Conceitos complexos apresentados de forma simples e acessível.
- 3**  Aprendizagem ativa, prática e interdisciplinar.
- 4**  Inclusão digital para todas as realidades escolares.
- 5**  Formação integral para o uso consciente da tecnologia.



**Da sala de aula para o mundo digital!**

Uma coleção que prepara as crianças para criar, colaborar, resolver problemas e transformar o futuro.







JOGO

# JOGO DA MEMÓRIA

Quem consegue memorizar melhor?  
Construir brinquedos também faz parte da aprendizagem!  
Neste jogo, os estudantes criam um desafio utilizando materiais reaproveitados e exercitam a memória, a atenção e o pensamento computacional ao observar, comparar e reproduzir sequências.

1) Primeiro, montem dois tabuleiros iguais utilizando fita adesiva ou desenhando uma grade sobre uma folha.

2) Depois, separem 10 tampinhas de duas cores diferentes e um pedaço de papelão para esconder a sequência.

3) Agora é só desafiar um colega a observar, memorizar e reproduzir a sequência!



## ORIENTAÇÕES DO JOGO

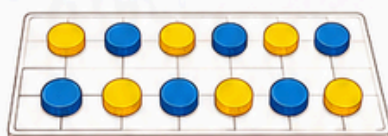
- Organizem a turma em duplas.
- Um estudante monta uma sequência utilizando as tampinhas.
- A sequência é observada pelo colega durante alguns segundos.
- Depois, ela é coberta com o papelão e o desafio começa.
- Troquem os papéis ao final de cada rodada.



## COMO JOGAR

### 1 MONTE A SEQUÊNCIA

Utilize 10 tampinhas de duas cores diferentes e organize-as livremente em um dos tabuleiros.



### 2 MEMORIZE

O colega observa atentamente a posição de todas as tampinhas. Depois, o tabuleiro é coberto.



OBSERVE COM ATENÇÃO!

### 3 REPRODUZA

Utilizando o segundo tabuleiro, o jogador deve montar exatamente a mesma sequência.



✓ Sequência correta



MISSÃO CUMPRIDA!

✗ Sequência diferente



TENTE NOVAMENTE!

## DICA PARA O PROFESSOR

Além de estimular a memória e a concentração, esta atividade desenvolve importantes habilidades do pensamento computacional, como observação de padrões, reconhecimento de sequências, elaboração de estratégias e resolução de problemas. Aproveite para incentivar os estudantes a criarem novos desafios, promovendo criatividade, colaboração e reutilização consciente de materiais.



Brincar também é aprender! Use a criatividade, crie e divirta-se!

EDUCAÇÃO DIGITAL



HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Pensamento computacional
- ✓ Memória visual
- ✓ Atenção e concentração
- ✓ Organização de sequências
- ✓ Estratégias de resolução de problemas
- ✓ Cooperação e trabalho em dupla



## SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Aumente a quantidade de tampinhas utilizadas.
- Utilize três ou mais cores.
- Estabeleça um tempo máximo para observação.
- Proponha que os estudantes criem novos desafios para os colegas.

## ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção MOMENTO MAKER



Volume 1 – p. 93

## CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 1

Código da coleção  
0274 P27 01 01 099 099





# DESCOBERTAS CIÊNCIAS DA NATUREZA

uma coleção para  
descobrir, investigar  
e aprender.

“

Conhecimentos científicos  
construídos com curiosidade,  
experimentação e conexão  
com o mundo ao nosso redor.

”



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0280 P27 01 02 207 207



## DESTAQUES DA COLEÇÃO DESCOBERTAS CIÊNCIAS DA NATUREZA



### DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO CRÍTICO E REFLEXIVO

Propostas que estimulam  
a curiosidade, a análise  
e a tomada de decisões  
conscientes.



### CIÊNCIA CONECTADA AO COTIDIANO

Conteúdos que relacionam  
os fenômenos naturais e  
as tecnologias ao dia a dia  
dos estudantes.



### EXPERIMENTAÇÃO COMO PRÁTICA DE APRENDIZAGEM

Atividades práticas que  
promovem a investigação,  
a observação e a construção  
de explicações.



### AMPLIAÇÃO DE REPERTÓRIO CIENTÍFICO E CULTURAL

Estímulo ao conhecimento  
diversificado sobre o mundo,  
a sustentabilidade e a  
cidadania.



Explorar, perguntar,  
experimentar e compreender  
o mundo é o caminho para  
formar cidadãos conscientes  
e preparados para o futuro.

Explore a coleção completa  
e descubra muitas outras  
propostas para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## BRINCADEIRA

# PEGA-PEGA DA CADEIA ALIMENTAR

Nesse “pega-pega”, o objetivo é conseguir alimento.

Cada estudante deve ter uma fita no braço: a cor verde representa os produtores, a cor amarela representa os consumidores herbívoros, e a cor vermelha representa os consumidores carnívoros.

## MATERIAIS

- Fitas coloridas (verde, amarela e vermelha)



## COMO JOGAR

- Cada estudante recebe uma fita presa no braço, que indica o papel que ele vai representar na cadeia alimentar.
- Os **produtores** (verde) devem ficar parados no espaço.
- Os **herbívoros** (amarelo) devem correr e tocar em um produtor para “se alimentar”.
- Os **carnívoros** (vermelho) devem correr atrás dos herbívoros, mas só podem “comer” (tocar) aqueles que já se alimentaram (ou seja, já tocaram em um produtor).
- Quem não conseguir se alimentar até o fim da rodada, está fora da cadeia alimentar naquela rodada (simulando morte ou migração por falta de recursos).



## SITUAÇÕES AMBIENTAIS

### RODADA 1

#### Equilíbrio na natureza

Distribuição:  
5 verdes,  
3 amarelos,  
2 vermelhos  
(a cada 10 estudantes)



### RODADA 2

#### Queimada: menos produtores

Distribuição:  
2 verdes,  
5 amarelos,  
3 vermelhos



### RODADA 3

#### Caça aos herbívoros

Distribuição:  
5 verdes,  
2 amarelos,  
3 vermelhos



### RODADA 4

#### Caça aos carnívoros

Distribuição:  
4 verdes,  
5 amarelos,  
1 vermelho



## VAMOS CONVERSAR?

Ao final da atividade, façam uma roda de conversa na sala de aula para discutir o que aconteceu com as categorias da cadeia alimentar nas diferentes rodadas.

- O que aconteceu com os animais quando havia poucos produtores?
- E quando os herbívoros foram muito caçados, o que os carnívoros conseguiram fazer?
- O que ocorreu quando havia poucos carnívoros?
- Por que é importante manter o equilíbrio em uma cadeia alimentar?



## CIÊNCIAS DA NATUREZA



## HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Compreensão das relações na cadeia alimentar
- ✓ Observação e análise de situações
- ✓ Tomada de decisão
- ✓ Trabalho em equipe e cooperação
- ✓ Empatia e respeito à vida
- ✓ Consciência socioambiental



## SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Após a brincadeira, peça que os estudantes desenhem a cadeia alimentar representada no jogo.
- Pesquisem exemplos de cadeias alimentares do ambiente local.
- Crie novas rodadas com outros eventos ambientais (seca, poluição, desmatamento etc.).

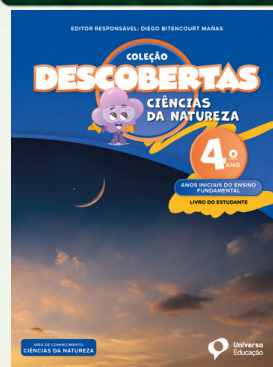
## ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção  
**VAMOS BRINCAR**



4º ano – p. 67

## CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 2

Código da coleção

0280 P27 01 02 207 207







# DESCOBERTAS GEOGRAFIA



uma coleção para  
descobrir, investigar  
e aprender.

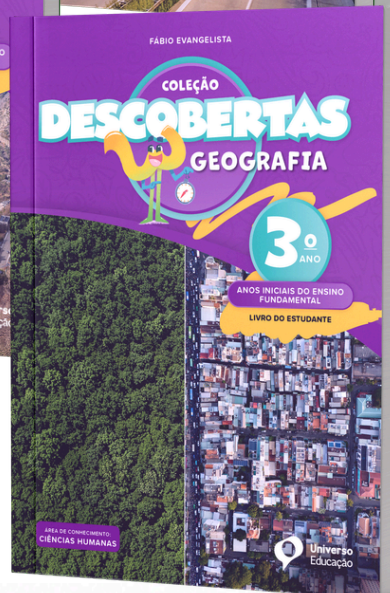
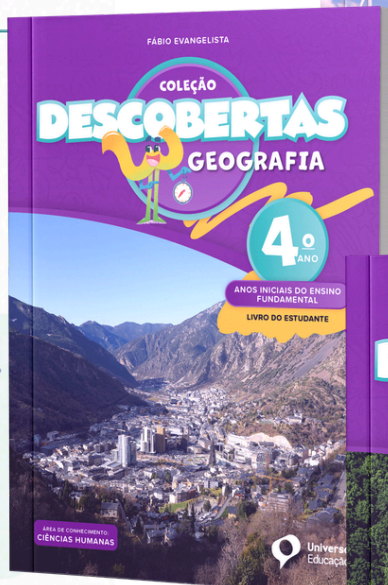


Geografia para compreender  
o mundo, seus lugares,  
paisagens, territórios e  
as relações que os  
transformam.



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0285 P27 01 02 050 050



## DESTAQUES DA COLEÇÃO



### CONSTRUÇÃO PROGRESSIVA DO PENSAMENTO ESPACIAL

Atividades que desenvolvem  
a percepção, a localização,  
a representação e a leitura  
dos espaços geográficos  
com autonomia.



### DESENVOLVIMENTO DO RACIOCÍNIO GEOGRÁFICO POR MEIO DA INVESTIGAÇÃO

Propostas que estimulam  
o questionamento, a busca  
de informações e a análise  
de diferentes fontes.



### ANÁLISE DAS TRANSFORMAÇÕES DAS PAISAGENS, DAS RELAÇÕES CAMPO-CIDADE E DAS INTERAÇÕES ENTRE ATIVIDADES HUMANAS E AMBIENTE

Ajuda os estudantes a compreenderem  
a dinâmica dos espaços geográficos  
e a relação entre sociedade  
e natureza.



### PROTAGONISMO ESTUDANTIL E APRENDIZAGEM ATIVA

Atividades que incentivam a  
curiosidade, a participação, a  
colaboração e o protagonismo  
dos estudantes.



Estudos do meio, construção  
de maquetes, elaboração de mapas  
temáticos, pesquisas e projetos  
sobre **sustentabilidade e cidadania**  
promovem uma aprendizagem  
significativa e transformadora.

Explore a coleção completa  
e descubra muitas outras  
propostas para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## BRINCADEIRA

COMPONENTE CURRICULAR:

Geografia



# QUAL É A UNIDADE DA FEDERAÇÃO?

Nesta brincadeira, os estudantes tentam adivinhar qual estado ou o Distrito Federal foi escolhido, fazendo perguntas estratégicas para descobrir a resposta.



### OBJETIVO

Identificar as unidades da federação brasileira, desenvolvendo o raciocínio geográfico e a capacidade de fazer perguntas relevantes.



### MATERIAIS

- Papel e lápis para anotar os estados e a pontuação.
- Mapa do Brasil (opcional).



### COMO PREPARAR

- Organize a turma em grupos de até quatro estudantes.



### COMO BRINCAR

1

Um dos jogadores pensa em um dos estados ou no Distrito Federal, mas não conta para os outros.



2

Para tentar adivinhar esse estado, os adversários podem fazer até cinco perguntas, como:

- Fica mais ao norte ou ao sul?
- É banhado pelo mar?



3

Quem acertar ganha **1 ponto**.



4

Lembrem-se de anotar os estados que já foram escolhidos durante a brincadeira e a pontuação dos jogadores.



5

Ao final, quem tiver mais pontos vence!



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS

- ✓ Localizar e identificar as unidades da federação no mapa do Brasil.
- ✓ Desenvolver o raciocínio espacial e a orientação geográfica.
- ✓ Formular perguntas e estratégias para obter informações.
- ✓ Valorizar o conhecimento sobre o lugar onde vive e o Brasil.



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Pesquisar curiosidades sobre os estados e o Distrito Federal.
- Criar cartas com informações sobre as unidades da federação.
- Produzir um jogo de perguntas e respostas sobre o Brasil.



### MEDIAÇÃO DO PROFESSOR

- Oriente os estudantes a fazer perguntas claras e objetivas.
- Estimule o uso do mapa para localizar os estados mencionados.
- Incentive a participação de todos e o respeito às regras do jogo.
- Relacione a brincadeira ao conteúdo estudado sobre o Brasil.

#### DADOS DA COLEÇÃO

Coleção: **Descobertas Geografia**  
Componente curricular: **Geografia**

Categoria: 2  
Código da coleção: **0283 P27 01 02 040 040**

#### ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção **VAMOS BRINCAR**

4



Brincar também é **aprender**! Conhecer o Brasil é **valorizar o nosso lugar** no mundo!





# UNIVERSO DAS DESCOBERTAS MATEMÁTICA

uma coleção que une  
**raciocínio, sensibilidade**  
e descoberta.



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0279 P27 01 02 020 020



Destaques da coleção  
**Universo das Descobertas**  
Matemática



## DESTAQUES DA COLEÇÃO



### MATEMÁTICA CONECTADA À VIDA REAL

Problemas e situações  
contextualizadas que  
fazem sentido para o  
dia a dia dos estudantes.



### APRENDIZAGEM CRIATIVA, LÚDICA E ENVOLVENTE

Atividades que  
despertam o interesse,  
o prazer de aprender  
e o pensamento criativo.



### DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL

Propostas que fortalecem  
a autonomia, a empatia,  
a perseverança e a  
confiança dos estudantes.



### ATIVIDADES DIVERSIFICADAS

Estimulam a curiosidade,  
a investigação, a  
criatividade e o  
protagonismo dos  
estudantes.



Mais que aprender matemática,  
os estudantes desenvolvem  
**habilidades para pensar,**  
**criar soluções e transformar**  
o mundo ao seu redor.

Explore a coleção completa  
e descubra muitas outras  
propostas para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## JOGO

# SORTE NA SACOLA

O objetivo deste jogo é trabalhar a probabilidade em um evento aleatório.

### MATERIAIS:

- Sacolas opacas (ou caixas)
- Bolinhas coloridas (ou tampinhas de garrafa, bolinhas de papel amassado, etc.)
- Cartelas com cores e espaços para registrar resultados
- Tabela para registrar as retiradas



### COMO JOGAR:

- 1 Divida a turma em duplas ou trios.



- 2 Cada grupo recebe uma sacola com bolinhas de 3 cores diferentes, em quantidades variadas (ex.: 4 vermelhas, 3 verdes e 2 azuis).

 = 4    = 3    = 2

- 3 Os estudantes, sem olhar, retiram uma bolinha da sacola e registram a cor (sem reposição).



- 4 Repetem o experimento 10 vezes, anotando cada resultado.

| 1                                                                                   | 2                                                                                   | 3                                                                                   | 4                                                                                   | ... | 10                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |     |  |

- 5 Ao final, comparam:

- A frequência absoluta (quantas vezes saiu cada cor).
- A frequência relativa (quantas vezes saiu cada cor dividido pelo total).
- A probabilidade esperada com base na quantidade de bolinhas de cada cor.

| COR                                                                                 | FREQUÊNCIA ABSOLUTA | FREQUÊNCIA RELATIVA | PROBABILIDADE ESPERADA |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------------|------------------------|
|  |                     |                     |                        |
|  |                     |                     |                        |
|  |                     |                     |                        |
| TOTAL                                                                               | 10                  | 1                   | 1                      |



### DISCUSSÃO COM A TURMA:

- A frequência observada coincidiu com a probabilidade esperada?
- Se repetirmos 100 vezes, os resultados se aproximam mais da previsão?
- O que acontece se alterarmos a quantidade de bolinhas de uma cor?



### DICA PARA O PROFESSOR

Estimule os estudantes a fazer previsões antes de começar o jogo e registre suas hipóteses. Após o experimento, discutam os resultados e a importância da repetição em experimentos aleatórios para obter resultados mais próximos do esperado.



Observar, registrar e comparar: assim **aprendemos** mais sobre as **chances**!

## MATEMÁTICA



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Análise de probabilidades
- ✓ Coleta e organização de dados
- ✓ Raciocínio lógico
- ✓ Interpretação de tabelas
- ✓ Comunicação e argumentação
- ✓ Cooperação e trabalho em grupo



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Proponha novas combinações de quantidades de bolinhas e compare os resultados.
- Construa gráficos de barras com os resultados.
- Explore o conceito de probabilidade teórica e empírica.

### ONDE ENCONTRAR

Atividade proposta na seção  
**VAMOS BRINCAR**



**4º ano – p. 35**  
(Manual do Professor)

### CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 2

Código da coleção

0279 P27 01 02 020 020





PNLD 2027 • CATEGORIA 1 • 1º E 2º ANOS



# DESCOBERTAS INTERDISCIPLINAR

integração entre os conhecimentos de **Ciências Humanas** e **Ciências da Natureza**, promovendo uma aprendizagem conectada, investigativa e significativa para os estudantes dos Anos Iniciais.



Aprender fazendo **conexões**,  
descobrimos **relações** e  
compreendendo o **mundo**

## CONHEÇA OS DESTAQUES DA COLEÇÃO



### INVESTIGAÇÃO E DESCOBERTA

como ponto  
de partida.



**APRENDER  
BRINCANDO,  
INTERAGINDO  
E PARTICIPANDO.**



### VALORIZAÇÃO DA DIVERSIDADE

e das experiências  
humanas.



### TEMAS TRABALHADOS

de forma crítica  
e reflexiva.



CÓDIGO DA COLEÇÃO

0272 P27 01 01 037 037



Coleção consumível para os  
estudantes dos 1º e 2º anos.

Gostou da proposta que  
acabou de conhecer?

Explore a coleção completa e  
descubra outras possibilidades  
para sua prática.

CONHEÇA A COLEÇÃO







## BRINCADEIRA

# SOU SEU ESPELHO

Será que você consegue agir igual a um colega seu?

Nesta brincadeira, os estudantes observam, imitam, se expressam com o corpo e aprendem sobre si mesmos e sobre o outro, valorizando as diferenças e as semelhanças.

PASSO  
1

POSICIONE-SE  
EM FRENTE A  
UM COLEGA.

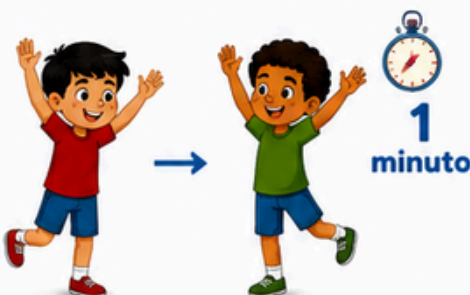


PASSO  
2

DURANTE UM MINUTO,  
FAÇA MOVIMENTOS QUE  
DEVEM SER IMITADOS PELO  
COLEGA À SUA FRENTE.

**AGORA É SUA VEZ.**

OBSERVE BEM OS MOVIMENTOS  
DO COLEGA PARA IMITÁ-LO  
DA MANEIRA MAIS PARECIDA  
POSSÍVEL.



PASSO  
3

EM UMA RODA DE CONVERSA,  
CONTE AOS COLEGAS.

- A) VOCÊ CONSEGUIU REPRODUZIR  
OS MOVIMENTOS DO COLEGA?  
FOI IGUAL?
- B) VOCÊ É IGUAL A ELE?
- C) O QUE VOCÊ PERCEBEU  
DE DIFERENTE? NOTOU  
ALGO PARECIDO OU IGUAL  
EM VOCÊ, OU NO JEITO  
COMO VOCÊS SE MOVIMENTAM?



PASSO  
4

AGORA, CRIEM UMA DANÇA  
COM QUATRO MOVIMENTOS  
DIFERENTES.

PODE SER: BATER PALMAS,  
GIRAR, PISAR FORTE, LEVANTAR  
OS BRAÇOS OU DANÇAR DE LADO.

- A) TREINEM JUNTOS OS QUATRO  
MOVIMENTOS DA DANÇA.
- B) DEPOIS, APRESENTEM A DANÇA  
PARA A TURMA!

BATER  
PALMAS



GIRAR



PISAR  
FORTE



LEVANTAR  
OS BRAÇOS



### DICA PARA O PROFESSOR

Esta atividade favorece o desenvolvimento da consciência corporal, da atenção, da empatia e da cooperação. Valorize as descobertas dos estudantes sobre si mesmos e sobre os colegas, incentivando o respeito às diferenças e a participação de todos.



## INTERDISCIPLINAR



### HABILIDADES DESENVOLVIDAS



- ✓ Expressão corporal
- ✓ Atenção e observação
- ✓ Imitação e coordenação motora
- ✓ Empatia e respeito às diferenças
- ✓ Comunicação oral
- ✓ Trabalho em grupo



### SUGESTÕES DE AMPLIAÇÃO

- Varie os tipos de movimentos (rápidos, lentos, altos, baixos).
- Crie novas sequências de movimentos para cada rodada.
- Utilize músicas diferentes para inspirar os movimentos.

### ONDE ENCONTRAR

Atividade da seção  
**VAMOS BRINCAR**



1º ano – p. 24

### CONHEÇA A COLEÇÃO



Categoria 1

Código da coleção  
0272 P27 01 01 037 037



**Transformar o mundo começa por ampliar o olhar.**



**Universo  
Educação**

**Conheça as coleções aprovadas no PNLD 2027.  
Acesse nosso site e visite-nos em:**



[educacao\\_universo](https://www.instagram.com/educacao_universo)



[@universo-educacao](https://www.youtube.com/@universo-educacao)



[universoeducacao.com.br](https://universoeducacao.com.br)



[@educacaouniverso](https://www.tiktok.com/@educacaouniverso)

**Fale conosco**



[atendimento@universoeducacao.com.br](mailto:atendimento@universoeducacao.com.br)



[+55 11 91326 1698](https://api.whatsapp.com/send?phone=5511913261698)