



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



Escola em Tempo Integral

Orientações Pedagógicas dos Componentes Diversificados

2º bimestre



1 2 3 4





ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



Escola em Tempo Integral

DIRETORA PEDAGÓGICA
Wilma Alves Amorim Marinho

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO
Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL E FORMAÇÃO
Luanna dos Anjos Lima

**COORDENADORA DA EJA E ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS
FINAIS) E FORMAÇÃO**
Lucilma Santana Ferreira da Silva

**COORDENADORA DA EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL E
FORMAÇÃO**
Maria Martins de Moura

COORDENADORA DE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO
Angélica Alves da Silva Pugas

ORIENTADORES DE ESTUDO

Antuniêta de Sousa Araújo
Célia Facundes Corado
Delzimar do Nascimento Guimarães da Mata
Jullyanna dos Santos Pereira
Leonora Bandeira Miranda Silva
Ramila da Silva Almeida
Rainel Americo Castro Ferreira
Sabryne da Mata Guimarães
Samara Caldas Franco

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.	Escrita com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma de avisos e convites e/ou receitas dentre outros.	<ul style="list-style-type: none">- Produção coletiva de um convite que poderá direcionado ao (a) diretor (a) da Unidade Escolar, Coordenador (a) da Diversificada ou até mesmo aos Formadores da Diversificada da SEMED para visitar e conhecer as produções da turma do 1º ano.- Elaboração de uma lista temática com nomes de frutas, tanto escrito ou com em imagens. Em seguida, de forma coletiva e com o auxílio do professor produzir uma receita de salada de frutas em forma de cartaz com os estudantes. No cartaz os estudantes poderão usar imagens ou até mesmo desenhos na representação dos ingredientes.
Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.	Escrita com a ajuda do professor de fotolegendas em notícias.	<ul style="list-style-type: none">- Professor, de forma prévia produza um mural para exposição das produções dos estudantes.- Levar para a sala de aula revistas e jornais. Os estudantes deverão foliar e selecionar fotos/imagens e recortá-las. Entregar papéis chamex aos estudantes para colar as imagens. De forma coletiva, e com o auxílio do professor, os estudantes produzirão palavras e pequenas frases para legendar as fotos selecionadas.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, diagramas, entrevistas, curiosidades, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto/finalidade do texto.	Produção escrita de curiosidades, com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma.	Construção coletiva de curiosidades.
Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).	Escrita compartilhada de lendas e mitos dos povos indígenas.	Construção coletiva de lendas e mitos dos povos indígenas.

DOCUMENTO CURRICULA: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo	Escrita de tirinhas e/ou história em quadrinhos (HQs), em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor. Reconto de histórias.	-Produção de tirinhas em linguagem não verbal e mista. Explorar na produção a onomatopeia. -Produção de histórias em quadrinhos abordando assuntos pertinentes do dia a dia. https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2022/12/anexo-2-ficha-lp-2o-ano-



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.		fundamental-modelo-de-folha-para-a-producxxaxxo-das-hqs--2022-12-v01.pdf
Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Escrita compartilhada de fotolegendas em álbum de fotos digital noticioso.	<ul style="list-style-type: none">- Professor, de forma prévia produza um mural para exposição das produções dos estudantes.- Levar para a sala de aula revistas e jornais. Os estudantes deverão foliar e selecionar fotos/imagens e recortá-las. Entregar papéis chamex aos estudantes para colar as imagens. De forma coletiva, e com o auxílio do professor, os estudantes produzirão palavras e pequenas frases para legendar as fotos selecionadas.
Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.	Construção do sistema alfabético. Convenções da escrita (uso de letras maiúsculas em início de frases e substantivos próprios).	<p>Produção de frases obedecendo as convenções de escrita como usar letra maiúscula no início da frase, atribuir sinal de pontuação.</p> <p>Realizar treino ortográfico para grafar substantivos próprios.</p>
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto/finalidade do texto.	Planejamento e produção de textos de pequenos relatos de experimentos.	<ul style="list-style-type: none">- Roda de conversa sobre a função dos gêneros textuais do campo investigativo.- Professor escolher um experimento para trabalhar com a turma. A cada ação realizada, de forma coletiva, os estudantes produzirão o relato do acontecido. A seguir será sugerido alguns exemplos de experimentos que poderão ser explorados com os estudantes.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		https://novosalunos.com.br/experiencias-para-criancas/
Planejar e produzir, com certa autonomia, pequenos registros de observação de resultados de pesquisa, coerentes com um tema investigado.	Escrita autônoma e/ou com ajuda do professor: planejamento e produção de pequenos registros de observações.	Professor, sugere-se que essa atividade aborde um dos seguintes assuntos: animais, comidas, brinquedos, brincadeiras. Após definir o assunto, a exemplo: animais (dividir a turma em grupos, cada grupo ficará responsável por um animal), comida (dividir a turma em grupos, cada grupo ficará responsável por uma comida), e assim conforme o assunto definido. Entregar revistas, jornais entre outros para cada grupo, que deverá buscar imagens na qual ficou responsável. Após deverão produzir pequenas frases relacionadas as imagens.
Reescrever textos narrativos literários lidos pelo professor.	Escrita autônoma e/ou com ajuda de colegas e professor de textos narrativos.	Produção de reconto de histórias lidas pelo professor.



DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 3º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Produzir cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas do leitor ou de reclamação a jornais ou revistas), dentre outros gêneros do campo político-cidadão, com opiniões e críticas, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Escrita, revisão e reescrita colaborativa de cartas do leitor ou de reclamação.	Roda de conversa para enfatizar a importância e função da carta de reclamação. Discussão da estrutura da carta de reclamação. Seleção de temas pertinentes e atuais para discussão e produção da carta de reclamação de forma individual ou grupo. Trabalhar a revisão e reescrita das cartas escritas pelos estudantes.
Utilizar, ao produzir um texto, vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos).	Construção do sistema alfabético. Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão.	Roda de conversa para explicar a contribuição da referência e coesão nos textos produzidos pelos estudantes. Construção de frases usando os pronomes, bem como articuladores textuais. Dividir a turma em grupos, entregar pequenos textos aos grupos e solicitar que façam a leitura e posteriormente destaquem os pronomes e articuladores identificados. Produzir textos de gêneros textuais já trabalhados usando os pronomes e articuladores.
Escrever com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.	Escrita autônoma e compartilhada de poemas, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens	Produção de poemas observando a estrutura do gênero.

	poéticas, sentidos figurados e recursos visuais sonoros	
--	---	--

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 4º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Produzir notícias sobre fatos ocorridos no universo escolar, digitais ou impressas, para o jornal da escola, noticiando os fatos e seus atores e comentando decorrências, de acordo com as convenções do gênero notícia e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>Produção de notícias.</p>	<p>Roda de conversa sobre a inferência de conceito de notícia. Visita na escola para observar alguma situação que seja possível produzir uma notícia. Socializar os pontos observando na visita. Produção de uma notícia obedecendo a estrutura do gênero. Explorar a reescrita observando as sugestões de correção. Expor os textos produzidos no mural da escola.</p>
<p>Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada argumentação, considerando a</p>	<p>Produção de argumentos defendendo ponto de vista.</p>	<p>Produção de textos no qual apresentam argumentos.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.		
Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.	Produção de poema	Produção de poemas observando estrutura e temática trabalhada.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Escrita colaborativa de pontos de vistas sobre temas polêmicos.	Produção de textos no qual apresentam argumentos com foco em assuntos pertinentes. Trabalhar a correção e reescrita dos textos trabalhados.
Produzir roteiro para edição de uma reportagem digital sobre temas de interesse da turma, a partir de buscas de informações, imagens, áudios e vídeos na internet, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção de roteiro para edição de uma reportagem digital considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção e revisão de reportagem.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Planejar e produzir, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Planejamento e Produção de Poemas. Produção de cordel.	Produção de poemas observando a estrutura e temática trabalhada. Produção de cordéis observando a estrutura e temática trabalhada.
--	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 6º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto - objetivo, leitores/ espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, saraus, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento	Estratégias de produção: planejamento de textos argumentativos e apreciativos resenhas e vlogs e/ou vídeos e podcasts variados dos livros lidos.	Selecionar textos para leitura em sala de aula com a turma: leitura silenciosa, individual, compartilhada, dirigida, rápida, reflexiva e mecânica. Roda de conversa acerca dos textos lidos. Explorar a estrutura e produção da resenha dos textos lidos. Trabalhar a reescrita dos textos, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.</p>		
<p>Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.</p>	<p>Produção de resenha críticas dos livros lidos, filmes e games entre outros. Produção de vlogs, vídeos e podcasts dos livros lidos.</p>	<p>Selecionar filmes e/ou games temáticos pertinentes a realidade do contexto educacional ou social. Construção de roteiro para assistir ao filme. Discussão sobre os pontos observados no filme ou game. Produção de resenha crítica a partir dos pontos analisados. Trabalhar a reescrita dos textos, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.</p>
<p>Criar poemas compostos por versos livres e de forma fixa (como quadras e sonetos), utilizando recursos visuais, semânticos e sonoros, tais como cadências, ritmos e rimas, e poemas visuais e vídeo-poemas, explorando as relações entre imagem e texto verbal, a distribuição da mancha gráfica (poema visual) e outros recursos visuais e sonoros.</p>	<p>Criação de poemas por versos livres e de forma fixa e poemas visuais e vídeos-poemas.</p>	<p>Produção de poemas obedecendo a estrutura básica do gênero e temática abordada. Trabalhar a reescrita dos poemas, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares/lendas, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.</p>	<p>Produção escrita do gênero memórias literárias</p>	<p>Produção de memórias literárias obedecendo a estrutura básica do gênero e temática abordada. Trabalhar a reescrita das memórias literárias, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.</p>
--	---	--

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 7º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos e podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas</p>	<p>Produção, releitura, revisão e reescrita de resenhas críticas. Produção de vlogs e podcasts.</p>	<p>Selecionar textos para leitura em sala de aula com turma: leitura silenciosa, individual, compartilhada, dirigida, rápida, reflexiva e mecânica. Roda de conversa acerca dos textos lidos. Explorar a estrutura e produção da resenha dos textos lidos. Trabalhar a reescrita dos textos, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

e a textualização adequada dos textos e/ou produções.		
Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.	Produção, releitura, reescrita e revisão de memórias literárias	Produção de memórias literárias obedecendo a estrutura básica do gênero e temática abordada. Trabalhar a reescrita das memórias literárias, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 8º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar artigos de opinião, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do tema ou questão a ser discutido(a), da relevância para a turma, escola ou comunidade, do levantamento de	Planejamento da produção de artigo de opinião. Condições de produção do texto –objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação, etc.	Seleção de assuntos pertinentes para discussão em sala de aula. Debates a partir de textos trabalhados em sala de aula. Elaboração de lista temática com argumentos.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>dados e informações sobre a questão, de argumentos relacionados a diferentes posicionamentos em jogo, da definição – o que pode envolver consultas a fontes diversas, entrevistas com especialistas, análise de textos, organização esquemática das informações e argumentos – dos (tipos de) argumentos e estratégias que pretende utilizar para convencer os leitores.</p>		<p>Produção, revisão e edição de textos argumentativos sobre as temáticas selecionadas.</p>
<p>Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.</p>	<p>Produção, releitura, revisão e reescrita de crônica.</p>	<p>Produção, e reescrita de crônicas individuais ou coletivas.</p>
<p>Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, podcast ou vlog científico, relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, dentre outros, considerando o contexto de produção e as</p>	<p>Produção, revisão e edição de artigo de divulgação científica.</p>	<p>Produzir textos de divulgação científica que buscam compartilhar informações, pesquisas e conceitos científicos a um público leigo, ou seja, um público que desconhece ou pouco sabe sobre o assunto.</p>

regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 9º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF89LP10) Planejar artigos de opinião, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do tema ou questão a ser discutido (a), da relevância para a turma, escola ou comunidade, do levantamento de dados e informações sobre a questão, de argumentos relacionados a diferentes posicionamentos em jogo, da definição – o que pode envolver consultas a fontes diversas, entrevistas com especialistas, análise de textos, organização esquemática das informações e argumentos – dos (tipos de) argumentos e estratégias que pretende utilizar para convencer os leitores.</p>	<p>Estratégia de produção: planejamento de artigo de opinião.</p>	<p>Seleção de assuntos pertinentes para discussão em sala de aula. Debates a partir de textos trabalhados em sala de aula. Elaboração de lista temática com argumentos. Produção, revisão edição de textos argumentativos sobre as temáticas selecionadas.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>Produzir artigos de opinião, tendo em vista o contexto de produção dado, assumindo posição diante de tema polêmico, argumentando de acordo com a estrutura própria desse tipo de texto e utilizando diferentes tipos de argumentos – de autoridade, comprovação, exemplificação, princípio etc.</p>	<p>Textualização, revisão e reescrita de artigos de opinião.</p>	<p>Definir o tema a ser abordado, definir uma tese e pesquisar dados, informações e fatos capazes de comprovar seu ponto de vista e persuadir o leitor. Reescrever o texto com coesão e coerência.</p>
<p>Contribuir com a escrita de textos normativos, quando houver esse tipo de demanda na escola – regimentos e estatutos de organizações da sociedade civil do âmbito da atuação das crianças e jovens (grêmio livre, clubes de leitura, associações culturais etc.) – e de regras e regulamentos nos vários âmbitos da escola – campeonatos, festivais, regras de convivência etc., levando em conta o contexto de produção e as características dos gêneros em questão.</p>	<p>Colaboração na escrita de textos normativos.</p>	<p>Produção coletiva das normas de convivências dos estudantes do 9º ano. Revisão e reescrita a partir das observações e sugestões do professor.</p>
<p>Produzir, revisar e editar textos reivindicatórios ou propositivos sobre problemas que afetam a vida escolar ou da comunidade, justificando pontos de vista, reivindicações e detalhando propostas (justificativa, objetivos, ações previstas</p>	<p>Produção, revisão e edição de textos normativos, reivindicatórios ou propositivos.</p>	<p>Explorar a carta de reclamação. Proporcionar momentos de reflexão e problematização. Fazer com que os alunos se percebam como autores.</p>

etc.), levando em conta seu contexto de produção e as características dos gêneros em questão.		Envolver os estudantes na produção textual. Destacar que o uso da 1. ^a pessoa, a opção por um estilo formal, bem como o emprego da norma-padrão são algumas das características requeridas pela situação de comunicação.
Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.	Construção de textualidade, produção, revisão e reescrita de crônicas.	Produção, e reescrita de crônicas individuais ou coletivas

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

COMPONENTE CURRICULAR – DANÇA

Este documento foi fundamentado no DCT – Documento Curricular do Tocantins e está estruturado, por bimestre, a partir das habilidades, objetos de conhecimentos e sugestões pedagógicas.

Ressalta-se que o quadro de orientações pedagógicas por habilidades, tem o propósito de provocar reflexões sobre atividades que devem ser trabalhadas no dia a dia da sala de aula e/ ou reorganizadas conforme as necessidades de cada turma e realidade escolar.

Observação importante: Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

Orientadora de estudo: prof. ^a Jullyanna dos Santos Pereira

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: DANÇA 1º 2º 3º 4º e 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF15AR09). Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos.</p> <p>Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.</p>	<p>Exploração Sensorial e Movimentação Corporal: Crie uma série de estações de atividades onde os alunos podem experimentar diferentes texturas, superfícies e movimentos. Por exemplo, em uma estação, podem caminhar descalços sobre piso ou areia para sentir diferentes sensações sob os pés. Utilize músicas variadas para conduzir movimentos articulares e de alongamento. Os estudantes podem imitar animais, objetos ou elementos da natureza enquanto se movimentam.</p> <p>Jogos de Percepção Corporal: Realize jogos de espelhamento (filmagens) onde os alunos se revezam imitando os movimentos uns dos outros. Isso ajuda na percepção da própria postura e dos movimentos corporais. Promova atividades que estimulem a consciência corporal, como jogos de "Siga o Mestre" adaptados para incluir instruções sobre a postura correta, alongamentos e movimentos específicos.</p> <p>Atividades de Expressão Corporal: Divida os estudantes em grupos e atribua a cada grupo um elemento da natureza (água, fogo, ar, terra). Peça-lhes para criar uma breve apresentação onde representam esse elemento</p>

construção do movimento dançado.

através de movimentos corporais e expressões faciais. Encoraje os estudantes a explorar diferentes maneiras de se mover no espaço, como saltar, rastejar, rolar, etc. Isso ajuda a desenvolver a consciência do espaço individual e compartilhado. Introduza práticas simples de expressão corporal e adaptadas à idade dos estudantes. Isso pode incluir sequências de respiração para promover o relaxamento, o foco e a consciência do corpo. Reserve momentos de reflexão após as atividades para que os estudantes possam compartilhar suas experiências e observações sobre as sensações corporais, emoções e pensamentos que surgiram durante a prática.

Atividades Criativas de Movimento: Estimule a criatividade dos estudantes através de atividades de improvisação onde possam inventar suas próprias sequências de movimentos ou danças. Promova a criação de pequenas coreografias em grupo, incentivando os alunos a experimentarem diferentes formas de movimento e interação no espaço compartilhado.

Para **1º ao 2º ano** explora movimentos simples com diferentes partes do corpo (cabeça, ombros, braços, pernas), individualmente e em conjunto. Peça para que os estudantes imitem os movimentos de diversos animais, observando como cada parte do corpo contribui para o movimento geral.

Ao som de músicas variadas como por exemplo: Estátua da Xuxa (<https://www.youtube.com/watch?v=6ePEQrD7xkQ>) que possibilite movimentar o corpo livremente. Ao interromper a música, congelar em uma pose, explorando diferentes configurações corporais.

Peça para os estudantes deslocar-se pelo espaço da sala de aula de diferentes maneiras (andando, correndo, saltando), explorando diferentes direções e caminhos e movimentar-se ao som de músicas com ritmos diferentes (lento, moderado, rápido), adaptando os movimentos à velocidade da música. Espalhe folhas de papel coloridas no chão e crie sequências de movimentos para se locomover entre elas.

Do 3º ao 5º ano peça que os estudantes expresse diferentes emoções (alegria, tristeza, raiva) através de movimentos corporais, explorando como cada parte do corpo pode transmitir sentimentos. Crie pequenas coreografias em grupo, explorando a sincronia e a interação entre os movimentos de cada participante. Utilize objetos simples (lenços, fitas, bolas) para explorar diferentes possibilidades de movimento e a relação entre o corpo e o objeto. Crie coreografias que explorem diferentes formas de deslocamento no espaço (frente, trás, lados, diagonais). Experimente variações de ritmo em uma mesma coreografia, alternando entre movimentos lentos, moderados e rápidos. Crie mapas com caminhos a

		<p>serem percorridos através da dança, explorando diferentes direções e obstáculos.</p> <p>Referências:</p> <p>https://www.planejamentosdeaula.com/</p> <p>https://atividades.soescola.com/glossario/15-ideias-de-atividades-bncc-de-danca-para-5-ano/</p> <p>https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/arte-danca-e-movimentos/</p> <p>https://l1nq.com/nBQNP</p> <p>Observação: <i>Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.</i></p>
--	--	--

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens.** SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso.** Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática.** Palmas: SEDUC, 2019.

ANO/SÉRIE: 1º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Leitura, escrita e comparação de números naturais.</p> <p>Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).</p> <p>Leitura de tabelas e de gráficos de colunas simples.</p>	<p>Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.</p> <p>Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.</p> <p>Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de colunas simples.</p>	<p>Para explorar a contagem e reconhecimento dos números de 2 em 2, 5 em 5, 10 em 10, sugere-se trabalhar com o jogo da trilha numérica, reta numérica, bingo colorido dos números, dominó numérico, jogo da memória.</p> <p>Realizar o stop das operações. Dividir a turma em grupos, proporcionar problemas envolvendo adição e subtração. O grupo que conseguir resolver primeiro deve dizer stop. Os demais grupos deverão parar e acompanhar a correção coletiva direcionada pelo professor.</p> <p>Utilizar recursos básicos para trabalhar com as operações: material dourado, tampinha de garrafa pet, entre outros recursos disponíveis na escola.</p> <p>Dividir a turma em grupos e entregar a cada grupo uma cartela com alguns números, isto é, com o resultado de alguns problemas. O professor apresentará o problema e cada grupo resolverá e verificará se possui o resultado na cartela. Vencerá o grupo que marcar todos os resultados.</p> <p>Realizar uma pesquisa entre os estudantes. Nessa pesquisa pode perguntar: comida favorita, fruta favorita, brinquedo favorito.</p>

			<p>Utilizar desenhos ou imagens que representam a escolha dos estudantes.</p> <p>Caso as frutas sejam escolhidas: representar na tabela ou gráfico a preferência dos estudantes.</p> <p>Realizar a interpretação com a turma, exemplo: qual fruta mais votada, menos votada e assim sucessivamente.</p> <p>Caso escolham outro objeto a ser pesquisado é só seguir as orientações.</p>
--	--	--	--

ANO/SÉRIE: 2º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).	Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.	<p>Realizar o stop das operações. Dividir a turma em grupos, proporcionar problemas envolvendo adição e subtração. O grupo que conseguir resolver primeiro deve dizer stop. Os demais grupos deverão parar e acompanhar a correção coletiva direcionada pelo professor.</p> <p>Utilizar recursos básicos para trabalhar com as operações: material dourado, tampinha de garrafa pet, entre outros recursos disponíveis na escola.</p> <p>Dividir a turma em grupos e entregar a cada grupo uma cartela com alguns números, isto é, com o resultado de alguns problemas. O professor apresentará o problema e cada grupo resolverá e verificará se possui o resultado na cartela. Vencerá o grupo que marcar todos os resultados.</p>

	Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação).	Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável.	Professor apresente a resolução do problema: $5 \times 3 = 15$, ou $5 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$. Assim, de forma lúdica explore outros problemas utilizando recursos pedagógicos como: material dourado, tampinha de garrafa, palito de picolé, lápis e entre outros.
--	---	--	--

ANO/SÉRIE: 3º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação.</p> <p>Reta numérica</p> <p>Sistema monetário brasileiro: estabelecimento de equivalências de um mesmo valor na utilização de diferentes cédulas e moedas.</p>	<p>Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.</p> <p>Estabelecer a relação entre números naturais e pontos da reta numérica para utilizá-la na ordenação dos números naturais e também na construção de fatos da adição e da subtração, relacionando-os com deslocamentos para a direita ou para a esquerda.</p> <p>Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.</p>	<p>Realizar competições, em grupos, com a turma envolvendo problemas de: adição, subtração e multiplicação, no intuito de instigar o cálculo mental.</p> <p>Fixar fita adesiva na sala de aula ou pátio. Inserir números móveis na reta para leitura e interpretação das informações.</p> <p>Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos.</p> <p>Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores.</p> <p>Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco.</p>

ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais, expressões numéricas.</p> <p>Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais</p>	<p>Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado.</p> <p>Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.</p> <p>Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.</p>	<p>Proporcionar jogos e competições que envolvam cálculo e cálculo mental a partir das 4 operações.</p>

ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão.</p>	<p>Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas.</p>	<p>Proporcionar jogos e competições que envolvam cálculo e cálculo mental a partir das 4 operações.</p>

COMPONENTE CURRICULAR – EXPRESSÕES CORPORAIS

Este documento foi fundamentado no DCT – Documento Curricular do Tocantins e está estruturado, por bimestre, a partir das habilidades, objetos de conhecimentos e sugestões pedagógicas.

Ressalta-se que o quadro de orientações pedagógicas por habilidades, tem o propósito de provocar reflexões sobre atividades que devem ser trabalhadas no dia a dia da sala de aula e/ ou reorganizadas conforme as necessidades de cada turma e realidade escolar.

Observação importante: Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

Orientadora de estudo: prof.ª Jullyanna dos Santos Pereira

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS 1º 2º 3º 4º e 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF15AR09). Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.</p> <p>(EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento,</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos.</p> <p>Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.</p>	<p>Exploração Sensorial e Movimentação Corporal: Crie uma série de estações de atividades onde os alunos podem experimentar diferentes texturas, superfícies e movimentos. Por exemplo, em uma estação, podem caminhar descalços sobre piso ou areia para sentir diferentes sensações sob os pés. Utilize músicas variadas para conduzir movimentos articulares e de alongamento. Os estudantes podem imitar animais, objetos ou elementos da natureza enquanto se movimentam.</p> <p>Jogos de Percepção Corporal: Realize jogos de espelhamento (filmagens) onde os alunos se revezam imitando os movimentos uns dos outros. Isso ajuda na percepção da própria postura e dos movimentos corporais. Promova atividades que estimulem a consciência corporal, como jogos de "Siga o Mestre" adaptados para incluir instruções sobre a postura correta, alongamentos e movimentos específicos.</p> <p>Atividades de Expressão Corporal: Divida os estudantes em grupos e atribua a cada grupo um elemento da natureza (água, fogo, ar, terra). Peça-</p>

moderado e rápido) na construção do movimento dançado.

lhes para criar uma breve apresentação onde representam esse elemento através de movimentos corporais e expressões faciais. Encoraje os estudantes a explorar diferentes maneiras de se mover no espaço, como saltar, rastejar, rolar, etc. Isso ajuda a desenvolver a consciência do espaço individual e compartilhado. Introduza práticas simples de expressão corporal e adaptadas à idade dos estudantes. Isso pode incluir sequências de respiração para promover o relaxamento, o foco e a consciência do corpo. Reserve momentos de reflexão após as atividades para que os estudantes possam compartilhar suas experiências e observações sobre as sensações corporais, emoções e pensamentos que surgiram durante a prática.

Atividades Criativas de Movimento: Estimule a criatividade dos estudantes através de atividades de improvisação onde possam inventar suas próprias sequências de movimentos ou danças. Promova a criação de pequenas coreografias em grupo, incentivando os alunos a experimentarem diferentes formas de movimento e interação no espaço compartilhado.

Para **1º ao 2º ano** explora movimentos simples com diferentes partes do corpo (cabeça, ombros, braços, pernas), individualmente e em conjunto. Peça para que os estudantes imitem os movimentos de diversos animais,

observando como cada parte do corpo contribui para o movimento geral. Ao som de músicas variadas como por exemplo: Estátua da Xuxa (<https://www.youtube.com/watch?v=6ePEQrD7xkQ>) que possibilite movimentar o corpo livremente. Ao interromper a música, congelar em uma pose, explorando diferentes configurações corporais.

Peça para os estudantes deslocar-se pelo espaço da sala de aula de diferentes maneiras (andando, correndo, saltando), explorando diferentes direções e caminhos e movimentar-se ao som de músicas com ritmos diferentes (lento, moderado, rápido), adaptando os movimentos à velocidade da música. Espalhe folhas de papel coloridas no chão e crie seqüências de movimentos para se locomover entre elas.

Do 3º ao 5º ano peça que os estudantes expresse diferentes emoções (alegria, tristeza, raiva) através de movimentos corporais, explorando como cada parte do corpo pode transmitir sentimentos. Crie pequenas coreografias em grupo, explorando a sincronia e a interação entre os movimentos de cada participante. Utilize objetos simples (lenços, fitas, bolas) para explorar diferentes possibilidades de movimento e a relação entre o corpo e o objeto. Crie coreografias que explorem diferentes formas de deslocamento no espaço (frente, trás, lados, diagonais). Experimente variações de ritmo em uma mesma coreografia, alternando entre

		<p>movimentos lentos, moderados e rápidos. Crie mapas com caminhos a serem percorridos através da dança, explorando diferentes direções e obstáculos.</p> <p>Referências:</p> <p>https://www.planejamentosdeaula.com/</p> <p>https://atividades.soescola.com/glossario/15-ideias-de-atividades-bncc-de-danca-para-5-ano/</p> <p>https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/arte-danca-e-movimentos/</p> <p>https://11nq.com/nBQNP</p> <p>Observação: <i>Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.</i></p>
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS 6º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

<p>(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Composições, individuais ou coletivas, de diferentes formas de danças que fazem parte das culturas indígenas, fazendo uso dos elementos estruturais da dança.</p>	<p>Trabalhe com os estudantes os elementos estruturais da dança como espaço, tempo, energia e movimento, aplicando-os na criação de coreografias. Explique os conceitos: espaço, direção, nível, forma e caminho pelo espaço, ritmo, duração, velocidade e sincronia, energia, intensidade e qualidade do movimento. Trabalhe com pesquisa diferentes danças de comunidades indígenas, focando em entender os movimentos, ritmos e significados associados.</p> <p>Grupos de Trabalho: Divida a classe em pequenos grupos para a criação de coreografias. Cada grupo escolhe uma dança indígena específica como inspiração.</p> <p>Aplicação dos elementos da dança: Oriente os estudantes a incorporarem os elementos da dança aprendidos na criação de uma peça coreográfica que respeite e reflita a essência da dança original.</p> <p>Mostra de Danças: Organize uma apresentação onde cada grupo crie uma coreografia para a classe ou para um público maior. Após as apresentações, conduza uma sessão de reflexão onde os estudantes possam compartilhar suas experiências, desafios encontrados durante o processo, e o respeito às culturas indígenas seja uma prioridade, evitando a apropriação cultural e enfatizando a apreciação e o aprendizado autênticos.</p>
<p>(EF69AR11)</p> <p>Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as</p>		

ações corporais e o movimento dançado.	https://www.teachy.com.br/resumos/ensino-fundamental/5ano/educacao-fisica/movimento-e-danca-resumo https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/eaja/arte-danca-espaco-e-tempo-em-danca/ https://www.helenitasaearp.com.br/fundamentos-da-danca http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=262
--	--

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS 7º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.</p> <p>(EF69AR11)</p> <p>Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo,</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Utilização dos elementos estruturais da dança (movimento, espaço, tempo, peso, som/silêncio), na inter-relação do movimento e o processo coreográfico.</p>	<p>Peça aos estudantes que observem os movimentos cotidianos (caminhar, correr, sentar, etc.) e registrem suas características (velocidade, ritmo, força). Comparem esses movimentos com os movimentos de diferentes estilos de dança (balé, hip-hop, danças folclóricas). Discutam as semelhanças e diferenças, refletindo sobre como a dança transforma movimentos cotidianos em expressão artística.</p> <p>Crie uma linha do tempo visual que destaque a evolução da dança, desde suas formas tradicionais até as contemporâneas. Inclua imagens, vídeos e informações sobre diferentes estilos e seus contextos históricos e culturais. Promova debates sobre como a dança reflete e influencia a sociedade em</p>

peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.

diferentes épocas. Explore a relação entre dança e cultura, analisando como diferentes estilos expressam valores, crenças e tradições.

Convide dançarinos ou especialistas para compartilhar suas experiências e conhecimentos sobre danças específicas. Realize apresentações de danças folclóricas ou contemporâneas, seguidas de debates sobre seus significados e simbolismos.

Proponha exercícios que explorem variações de velocidade, força, ritmo e direção. Incentive a criação de sequências de movimentos que combinem diferentes fatores.

Selecione vídeos de diferentes estilos de dança e peça aos alunos que analisem os fatores do movimento presentes em cada um. Discutam como a combinação desses fatores contribui para a expressividade e o estilo da dança. Utilize ferramentas de edição de vídeo para desacelerar, acelerar ou isolar movimentos específicos.

Divida a turma em grupos e desafie-os a criar coreografias que explorem os fatores do movimento de forma criativa. Incentive a experimentação e a improvisação, valorizando a expressão individual e a colaboração. Realize

apresentações das coreografias, seguidas de feedbacks construtivos sobre o uso dos fatores do movimento.

Utilize músicas de diferentes estilos e ritmos para inspirar a criação de movimentos. Explore o uso de objetos (tecidos, bastões, etc.) para ampliar as possibilidades de movimento. Promova a reflexão sobre a relação entre movimento, emoção e expressão.

<https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/danca-gestos-e-movimento/>

https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/a-linguagem-da-danca/

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=102>

<https://www.superprof.pt/blog/materiais-aulas-de-zumba-e-outras-tipos-de-danca/>

<https://muralzinhodeideias.com.br/programese/aulas-de-danca-online-gratuitas-para-criancas/>

<https://blog.eadplataforma.com/empreendedorismo-digital/aula-de-danca-pela-internet/>

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS 8º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.</p> <p>(EF69AR11)</p> <p>Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que,</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Reconhecimento de gestos, movimentos, seu registro e utilizações em composições de dança.</p>	<p>Alterne entre aulas teóricas sobre a história da dança e as diferentes formas de dança, e aulas práticas onde os alunos possam aplicar o que aprenderam.</p> <p>Exploração de Movimentos: Inicie as aulas com exercícios de aquecimento seguidos por atividades que permitam aos alunos explorar diferentes movimentos e gestos, observando como estes podem ser usados para comunicar emoções e narrativas.</p> <p>Registro de Movimentos: Ensine os alunos a registrar seus próprios movimentos usando ferramentas como desenhos, anotações ou vídeos. Isso pode incluir a criação de um diário de dança onde os alunos documentam os movimentos aprendidos e as suas próprias criações.</p> <p>Análise de Performances: Assistir e analisar vídeos de performances de dança, discutindo os elementos de linguagem corporal usados e como eles contribuem para a expressão e comunicação.</p>

<p>combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.</p>		<p>Composições de Dança: Encoraje os alunos a criar pequenas coreografias em grupos, utilizando os movimentos e gestos que exploraram e registraram. Isso pode culminar em uma apresentação de fim de semestre para os colegas ou para os pais.</p> <p>http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=102</p> <p>https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/a-linguagem-da-danca/</p> <p>https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-ensinar/planos-de-aula/danca-gestos-e-movimento/</p>
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS 9º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.</p>	<p>Elementos da linguagem Comparação, análise e identificação de características dos movimentos corporais e da coreografia da dança</p>	<p>Proponha uma pesquisa sobre a dança tradicional tocantinense, explorando suas raízes culturais, significados sociais e técnicas. Faça o mesmo com a dança contemporânea, destacando sua natureza experimental e inovadora. Discussão: realize discussões em classe para que os estudantes compartilhem suas descobertas e entendam as motivações por trás das práticas de dança em diferentes contextos culturais.</p>

<p>(EF69AR11)</p> <p>Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.</p>	<p>tradicional tocantinense e da dança contemporânea.</p>	<p>Observação direcionada: Utilize vídeos de performances de dança tocantinense e contemporânea. Peça aos alunos para observarem e registrarem detalhes sobre movimento, espaço, tempo, peso, e a interação entre som e silêncio.</p> <p>Fichas de Análise: Distribua fichas de análise onde os alunos possam categorizar e descrever os elementos de linguagem da dança observados.</p> <p>Quadros Comparativos: Oriente os alunos a criarem quadros comparativos que destacam as semelhanças e diferenças entre as danças estudadas, focando em aspectos como técnica, expressão e contexto cultural.</p> <p>Apresentações: Encoraje apresentações orais onde cada grupo expõe suas análises comparativas, utilizando os quadros como suporte visual.</p> <p>Workshops de Dança: Promova workshops onde os alunos possam experimentar ambos os estilos de dança, guiados por instrutores especializados, se possível.</p> <p>Coreografia Híbrida: Desafie os alunos a criar coreografias que misturem elementos das duas danças, refletindo sobre como os estilos podem se complementar ou contrastar.</p>
--	---	--

	<p>Sessões de Feedback: Após as apresentações das coreografias, conduza uma sessão de feedback onde os alunos e o professor possam discutir as obras criadas, focando na integração efetiva dos elementos observados.</p> <p>Acesso a biblioteca ou internet para pesquisa: vídeos de performances de dança tradicional tocantinense e contemporânea.</p> <p><i>Assegure um ambiente de respeito e abertura para que os estudantes se sintam confortáveis ao expressar suas opiniões e ideias criativas. Essas atividades visam não apenas a aprendizagem sobre dança, mas também a valorização das diversas formas de expressão cultural através da arte.</i></p> <p>https://brasilescola.uol.com.br/folclore/dancas-folcloricas.htm</p> <p>https://conexaoto.com.br/2021/04/29/entre-uma-infinidade-de-ritmos-a-sucia-e-considerada-a-danca-legitima-do-tocantins</p> <p>https://museucerrado.com.br/arte/arte-cenica/dancas/</p>
--	---

REFERÊNCIAS

- TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Linguagens. SEDUC: Palmas, 2019.
- TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências Humanas e Ensino Religioso. Palmas: SEDUC, 2019.
- TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências da Natureza e Matemática. Palmas: SEDUC, 2019.

Observação:

Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferençasReconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas.	<ul style="list-style-type: none">Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela;Conhecendo o Teclado; Explorando Softwares Educativos;Uso de artefatos computacionais.	<ul style="list-style-type: none">Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela. Conhecendo o Teclado: Identificar e nomear as teclas do teclado alfabético (letras, números e símbolos). Praticar a localização das letras do alfabeto usando jogos interativos. Explorando Softwares Educativos: Introduzir softwares educativos específicos para crianças, como jogos de alfabetização, jogos de matemática simples, quebra-cabeças, entre outros. Permitir que os alunos explorem esses softwares de forma guiada, focando em habilidades como arrastar e soltar, clicar e arrastar, e assim por diante.

<ul style="list-style-type: none">• Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem. Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita.	<ul style="list-style-type: none">• Introdução à Linguagem Escrita.• Registros de Palavras. (digitação de letras e palavras).• Digitação do nome. (escrita do nome próprio).	<ul style="list-style-type: none">• Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação.• Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras.• Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras.• Promova debates sobre diferentes formas de letras.
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.• Relacionando números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência.• Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	<ul style="list-style-type: none">• Jogos de Lógica;• Números e Quantidades;• Sequências Numéricas;	<ul style="list-style-type: none">• Introduza jogos como quebra-cabeças, sudoku e jogos de tabuleiro que exigem raciocínio lógico e no computador.• Trabalhe com sequências numéricas, pedindo que os alunos identifiquem o número que vem antes, depois e entre outros números. Por exemplo, em uma sequência de 1 a 10, pergunte qual é o número que vem antes do 5 e qual vem depois e pede os alunos para digitar.• O uso de recursos tecnológicos pode ser uma estratégia eficaz para desenvolver o raciocínio lógico.• Utilize aplicativos ou jogos online que abordem adição e subtração, permitindo que os alunos pratiquem de uma forma interativa e lúdica.

- Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.
- Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores.
- Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro.

- O brincar com materiais não estruturados e os experimentos;
- Robótica /Cultura Maker.

- Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só ensina sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças 	<ul style="list-style-type: none"> Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela; Conhecendo o Teclado; Explorando Softwares Educativos; Uso de artefatos computacionais; 	<ul style="list-style-type: none"> Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela. Conhecendo o Teclado: Identificar e nomear as teclas do teclado alfabético (letras, números e símbolos). Praticar a localização das letras do alfabeto usando jogos interativos. Explorando Softwares Educativos: Introduzir softwares educativos específicos para crianças, como jogos de alfabetização, jogos de matemática simples, quebra-cabeças, entre outros. Permitir que os alunos explorem esses softwares de forma guiada, focando em habilidades como arrastar e soltar, clicar e arrastar, e assim por diante.
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem. Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> Introdução à Linguagem Escrita. Registros de Palavras, frases e pequenos textos.(digitação de letras e palavras, frases e textos). Digitação do nome. (escrita do nome próprio). 	<ul style="list-style-type: none"> Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação. Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras. Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras. Promova debates sobre diferentes formas de letras.

<ul style="list-style-type: none">• Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	<ul style="list-style-type: none">• Jogos de Lógica• Números e Quantidades.• Sequências Numéricas.	<ul style="list-style-type: none">• Introduza jogos como quebra-cabeças, sudoku e jogos de tabuleiro que exigem raciocínio lógico e no computador.• Trabalhe com sequências numéricas, pedindo que os alunos identifiquem o número que vem antes, depois e entre outros números. Por exemplo, em uma sequência de 1 a 100, pergunte qual é o número que vem antes e qual vem depois e pede os alunos para digitar.• O uso de recursos tecnológicos pode ser uma estratégia eficaz para desenvolver o raciocínio lógico.• Utilize aplicativos ou jogos online que abordem adição e subtração, permitindo que os alunos pratiquem de uma forma interativa e lúdica
<ul style="list-style-type: none">• Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.• Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores.• Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro.	<ul style="list-style-type: none">• O brincar com materiais não estruturados e os experimentos.• Robótica /Cultura Maker.	<ul style="list-style-type: none">• Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão.• Isso não só ensina sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: : INFORMÁTICA/ROBÓTICA 3º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).• Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	<ul style="list-style-type: none">• Criando Arte Digital; Introdução à Digitação;• Explorando a Internet Segura;• Contando Histórias Digitais; Desenvolvendo Habilidades de Pesquisa;• Interface física; Uso de tecnologias computacionais.	<ul style="list-style-type: none">• Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.

<ul style="list-style-type: none">• Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem. Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita.• Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem.	<ul style="list-style-type: none">• Introdução à Linguagem Escrita.• Registros de Palavras, frases e pequenos textos. (digitação de letras e palavras, frases e textos).• Digitação do nome. (escrita do nome próprio).	<ul style="list-style-type: none">• Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação.• Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras.• Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras.• Promova debates sobre diferentes formas de letras.
<ul style="list-style-type: none">• Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados.• Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando sensores.• Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro.	<ul style="list-style-type: none">• O brincar com materiais não estruturados e os experimentos.• Robótica /Cultura Maker.	<ul style="list-style-type: none">• Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão.• Isso não só ensina sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 4º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).	<ul style="list-style-type: none">• Criando Arte Digital; Introdução à Digitação;• Explorando a Internet Segura;• Contando Histórias Digitais; Desenvolvendo Habilidades de Pesquisa;• Interface física; Uso de tecnologias computacionais.	<ul style="list-style-type: none">• Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.

<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem. Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita. • Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introdução à Linguagem Escrita. • Registros de Palavras, frases e pequenos textos. (digitação de letras e palavras, frases e textos). • Digitação do nome. (escrita do nome próprio). 	<ul style="list-style-type: none"> • Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação. • Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras. • Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras. • Promova debates sobre diferentes formas de letras.
<ul style="list-style-type: none"> • Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.
<ul style="list-style-type: none"> • Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. • Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores. • Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e 	<ul style="list-style-type: none"> • Robótica /Cultura Maker. 	<ul style="list-style-type: none"> • Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só ensina sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de

prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro.

programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída). 	<ul style="list-style-type: none"> Criando Arte Digital; Introdução à Digitação; Explorando a Internet Segura; Contando Histórias Digitais; Desenvolvendo Habilidades de Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais. 	<ul style="list-style-type: none"> Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.
<ul style="list-style-type: none"> Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais. 	<ul style="list-style-type: none"> Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em

		<p>links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estruturar e aplicar os processos de produções autorais por meio de imagens, vídeos e textos com senso estético. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narrativas digitais 	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir aos estudantes para digitar textos narrativos da sua produção individual obedecendo acentuação, pontuação e coerência.
<ul style="list-style-type: none"> • Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. • Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando sensores. • Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Robótica /Cultura Maker. 	<ul style="list-style-type: none"> • Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só ensina sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso**. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.

<https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2023/02/Tecnologia-e-Inova%C3%A7%C3%A3o-Anos-Iniciais.pdf>

acesso 24 de março de 2025.

https://www.google.com/search?q=Planejar+e+construir+artefatos+rob%C3%B3ticos+com+materiais+n%C3%A3o+estruturados.+como+trabalhar&oq=Planejar+e+construir+artefatos+rob%C3%B3ticos+com+materiais+n%C3%A3o+estruturados.+como+trabalhar&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCTEwNjIwajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8 acesso 24 de março de 2025

<https://www.edusec.com.br/brincadeiras-com-materiais-nao-estruturados/> acesso 24 de março de 2025

<https://papodaprofessoradenise.com.br/materiais-nao-estruturados-uma-forma-de-criar-e-brincar-com-um-recurso-chamado-imaginacao/>

acesso 24 de março de 2025

<https://novaescola.org.br/conteudo/21721/como-usar-materiais-de-largo-alcance-ou-nao-estruturados-na-educacao-infantil> acesso 24 de março de 2025.

<https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/computador-tecnologia-robotica> acesso 25 de março de 2025.



ESPORTE



<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/esportesn>

Obs.: exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.



**COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 1º ANO
2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Participar de brincadeiras e jogos coletivos respeitando os colegas.	Apresentação de esportes coletivos e individuais de forma lúdica. Importância do jogo coletivo e da colaboração.	Corrida do caranguejo: As crianças andam de lado como caranguejo até a linha da chegada. Passa-repassa: Passar bola ou objetos sem deixar cair.
Desenvolver noções básicas e revezamento e compartilhamento de materiais.	Deslocamento em diferentes velocidades e direções (zigzague, para frente e para trás). Controle de bola com os pés e as mãos (rolar, chutar ou lançar).	Pulando ziguezague: As crianças se revezam correndo, de lado, pra trás ou pra frente. Quicar e Pegar: Cada criança deve quicar a bola no chão e pegá-la de volta. Variação: Quicar a bola alterando as mãos.
Explorar os esportes presentes no dia a dia dos alunos.	Identificar quais esportes fazem parte da rotina dos alunos. Explorar esportes praticados na escola, em casa, na rua ou em clubes.	Futebol; muito popular, jogado em praças, ruas e escolas. Trabalhando coordenação motora e noção espacial. Queimada: Fácil de adaptar e praticado em escolas e recreações. Trabalha agilidade e estratégias. Pular corda: Pode ser feito individualmente ou em grupo.
Acompanhar e desenvolver de forma lúdica atividades que promove o equilíbrio, agilidade e coordenação.	Deslocar-se no espaço respeitando limites marcados (linhas, cones e outros).	Montar circuitos correndo, pulando, engatinhando ou desviando de obstáculos, as crianças devem se deslocar conforme o comando, ajudando a ter noção de espacial e atenção.



Jogos de imitação (atletas em ação).

As crianças irão imitar diferentes esportes de forma lúdica, (Ginástica artística, tênis, corrida, boxe, futebol).

**COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 2º ANO
2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Controle do corpo em atividades de movimento para a saúde e bem estar.	Oficina de alimentação saudável. Benefícios de como esses hábitos ajudam a prevenir doenças e manter o corpo saudável.	Montando um prato saudável: usando recortes de alimentos, as crianças montam um prato saudável. Cuidado com o corpo: Mostrar situações em que as crianças devem escolher a ação certa (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes após as refeições, etc..) E explicar a importância de cada um desses hábitos.
Atividades que estimulem a cooperação, como revezamento e brincadeiras duplas.	Desenvolver habilidades motoras por meio de jogos. Atividade lúdica, incentivar os estudantes a trabalhar em equipe.	Jogo do estátua: enquanto a música toca, as crianças se movimentam livremente. Quando a música parar, todos devem ficar parados como uma estátua. Jogo do avião: em duplas, uma criança é o avião e o outra o piloto. o piloto guia o avião, que deve seguir os movimentos que o piloto faz. O avião deve fazer manobras como curva, subidas e descidas sempre com ajuda do piloto.
Reflexão sobre valores como respeito, amizade e espírito esportivo.	Desenvolver habilidades motoras por meio de jogos e garantir que todos se divirtam e joguem de maneira justa.	Jogo simples: pique-pega ou queimada, e durante a atividade, dê exemplos de como as regras devem ser seguidas. Depois converse com as crianças sobre como se sentem seguindo as regras.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Roda de conversa: Sobre como os valores se manifestam no esporte.	Roda de conversa: Apresentar uma situação esportiva (ex: um atleta que ajudou outro durante uma competição) pergunta os alunos o que fariam naquela situação.
Experimentar diferentes atividades de jogos e brincadeiras tradicionais que envolvem equipe.	Desenvolver habilidades motoras e cognitivas por meio de jogos e brincadeiras em equipes. Explorar diferentes formas de estratégias e da comunicação em equipe.	Amarelinha: O jogador joga uma pedra ou objeto pequeno em um número de amarelinha, deve pular nos quadros, evitando pisar onde está a pedra, se completar o percurso sem erros, pega a pedra e passa a vez, ganha quem completa todos os números primeiro. Cabo de guerra: Divide os participantes em duas equipes equilibradas, as equipes seguram a corda e tentam puxá-la para seu lado, vence o time que conseguir puxar os adversários para a linha de vitória. Passa anel: Os participantes formam um círculo com as mãos fechada, uma pessoa segura o anel e, passando as mãos pelas dos colegas, finge entregá-lo para alguém, um jogador do centro deve adivinhar com quem está o anel, se acerta, troca de lugar com a pessoa que tinha o anel.



COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 3º ANO
2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Participar de jogos e brincadeiras coletivas, respeitando regras e colegas.	A importância do trabalho em equipe no esporte. Respeito às regras e ao adversário em jogos e brincadeiras.	Mine futebol com equipe menores e regras básicas. Basquete adaptado (arremesso livre para desenvolver a precisão). Fair Play: Simular uma partida e, ao final, discutir atitudes corretas e incorretas no jogo, com o objetivo de ensinar o respeito e as regras e adversários.
Explorar e combinar habilidades motoras em práticas esportivas, como correr, saltar, lançar, entre outros.	Desenvoltura motoras básicas: movimentos fundamentais do corpo. Perceptivo-motoras: integração de movimento com percepção.	Dança das cores: Trabalhar ritmo, lateralidade e coordenação motora fina, podendo usar: música com comandos, quando a música para, o professor diz uma cor e a criança deve tocar o objeto daquela cor com uma parte do corpo específica. Acerte o Alvo: Trabalhar lançamento e precisão, podendo usar: bolas, cestos ou círculos desenhados no chão, as crianças devem arremessar a bola tentando acertar os alvos a diferentes distâncias.
Relacionar o esporte com aspectos culturais, históricos e sociais.	Influência dos povos indígenas e africanos nos esportes praticados no Brasil.	Jogos indígenas: Peteca consiste em dois ou mais participantes, utilizando-se as mãos, onde a peteca é arremessada ao ar de um jogador para o outro, evitando que ela toque o chão numa certa área definida Jogos africanos: Capoeira é responsável por organizar e executar os serviços da copa, que é o espaço da casa destinado às refeições.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	<p>Diferença entre esporte de lazer e esporte de alto rendimento.</p>	<p>Atletas Profissionais x Pessoas que Praticam Esporte por Lazer: Como funciona: Divida a turma em grupos e peça para pesquisarem sobre dois perfis. Um atleta profissional e sua rotina de treinos e competições. Uma pessoa comum que pratica esporte por lazer e seus benefícios. Cada grupo apresenta suas descobertas, destacando as diferenças entre os dois estilos de prática esportiva.</p>
<p>Reconhecer e respeitar as diferenças valorizando a inclusão e a diversidade.</p>	<p>O esporte como meio de inclusão e igualdade.</p> <p>Desafios e conquistas das mulheres no esporte ao longo da história.</p>	<p>Corrida Guiada: Em dupla, um aluno tem os olhos vendados e o outro o guia segurando uma fita.</p> <p>Basquete sentado: Jogam sentados para simular o basquete em cadeiras de rodas.</p> <p>Roda de conversa sobre a jogadora Marta que é a melhor jogadora de futebol do mundo diversas vezes.</p>



COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 4º ANO
2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar e aplicar estratégias básicas em esportes coletivos.	Estratégias de defesa e ataque. A importância da comunicação e da cooperação durante as ações do jogo.	Futebol: Divida a turma em dois times, os alunos precisam passar a bola rapidamente entre os jogadores para chegar até o gol, utilizando passes curtos e movimentos constantes, enfatizando que o time deve se deslocar para criar espaços para o passe. Teia de aranha: Crie uma "teia" com cordas em uma estrutura grande. Os participantes precisam passar de um lado para o outro, encontrando os espaços adequados e ajudando uns aos outros a superar o desafio sem tocar nos fios.
Compreender a prática de atividades esportivas e de lazer, reconhecendo sua importância para a saúde.	Diferença entre esporte e lazer. Lazer e qualidade de vida.	Pesquisa e cartazes: Debate sobre as atividades esportivas e de lazer que os alunos praticam como elas impactam sua vida. Roda de conversa: refletir sobre o conceito de lazer e sua importância para a qualidade de vida.
Experimentar diferentes práticas corporais com foco nas habilidades motoras.	Coordenação motora fina: Movimentos precisos como pegar objetos pequenos, desenhar e escrever.	Pescaria: Podendo utilizar uma varinha de pescar usando palitos de churrasco e barbante. Prepare os peixes com as palavras coladas atrás. As palavras podem ser de diferentes categorias (animais, frutas, objetos, etc.) ou relacionadas ao conteúdo que deseja trabalhar.



	A prática de esportes e atividades recreativas.	Atividades recreativas: Pega-pega, pular corda, esconde-esconde, cabra-cega, peteca, bambolê entre outros.
Participar de jogos e brincadeiras coletivas respeitando as regras.	<p>Desenvolvimento físico: Melhora a coordenação motora, a força, a resistência, a flexibilidade e o equilíbrio, além de fortalecer ossos e músculos.</p> <p>Desenvolvimento emocional: Promove a autoestima, a autoconfiança, a superação de desafios, o controle e a criatividade.</p>	<p>O jogador deve arremessar a bola contra o time adversário, com o intuito de "queimá-los". Por sua parte, os adversários tentam se espalhar no campo ou ir ao fundo do mesmo, para não serem atingidos pela bola.</p> <p>Futsal é um esporte derivado do futebol, em que duas equipes de cinco jogadores possuem o objetivo de marcar gols. O futsal é um esporte praticado em quadra com cinco jogadores em cada time. Na modalidade, também chamada de futebol de salão, as equipes têm o objetivo de marcar gols na baliza dos oponentes.</p> <p>Voleibol frequentemente chamado apenas de vôlei, é um esporte de equipe dinâmico e estratégico jogado em uma quadra retangular dividida por uma rede. O objetivo do jogo é fazer com que a bola toque o chão do lado da quadra adversária, marcando pontos, ao mesmo tempo em que se impede que o mesmo aconteça em seu próprio lado.</p>



COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 5º ANO
2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Compreender a importância da histórias e das regras de cada jogo e esporte, aprendendo a segui-las e respeitá-las.</p>	<p>História do esporte.</p> <p>Regras e fundamentos.</p>	<p>Abordar história do esporte, desde os Jogos Olímpicos da Antiguidade até os dias atuais, destacando a importância do esporte na sociedade.</p> <p>Ensinar as regras básicas e os fundamentos técnicos de cada modalidade esportiva, de forma adaptada para a faixa etária.</p>
<p>Desenvolver habilidades como arremessar com precisão, manipular pequenos objetos (bolinhas, dados, etc.) e realizar movimentos que exigem destreza manual.</p> <p>Explorar e aprimorar habilidades motoras básicas (correr, saltar, arremessar, chutar) nos esportes.</p>	<p>Apresentar e experimentar diferentes modalidades esportivas, badminton, atletismo, vôlei e handebol.</p> <p>Desenvolvimento da coordenação motora, arremessar exige o uso de diferentes grupos, aprimorando a conexão entre o cérebro e os movimentos do corpo.</p>	<p>Badminton é um esporte de raquete dinâmico e emocionante, praticado por duas pessoas (simples) ou quatro pessoas (duplas) em quadras divididas por uma rede. Objetivo do jogo é golpear um volante (peteca) com uma raquete, fazendo com que ele passe por cima da rede e caia dentro da quadra do adversário, marcando pontos.</p> <p>Atletismo é composto por diferentes tipos de provas que envolvem corridas na pista e na rua, e também competições de arremesso e saltos no campo. Além disso, a modalidade esportiva conta com provas combinadas, realizadas tanto na pista quanto no campo. Prova de corrida em pista de atletismo.</p> <p>Crie jogos de arremesso, como o jogo da lata (onde a criança arremessa bolinhas para derrubar latas empilhadas) ou o jogo do balde (onde a criança arremessa bolinhas para dentro de um balde).</p>



<p>Conhecendo diferentes esportes praticados no mundo.</p>	<p>Esportes do Mundo.</p> <p>Jogo do respeito esportivos.</p>	<p>Apresente esportes menos conhecidos, como beisebol, badminton e esportes indígenas, mostrando vídeos ou imagens e discuta as regras.</p> <p>Trabalhando o fair play e o respeito durante as partidas, antes das atividades converse sobre respeito, inclusão e cooperação nos jogos, durante as partidas, os alunos recebem pontos extras por atitudes positivas (ajudar um colega, aceitar uma decisão do árbitro, incentivar o time).</p>
<p>Explorar e praticar esportes adaptados e paraolímpicos, promovendo a inclusão e o respeito às diferenças.</p>	<p>Esportes adaptados e paraolímpicos: como funcionam e sua importância.</p> <p>Diversidade cultural no esporte: esportes indígenas, regionais e de outros países.</p>	<p>Organize uma experiência prática: Goalball: Alunos jogam de olhos vendados e tentam acertar a bola no gol guiando-se pelo som.</p> <p>Corrida com guia: um aluno de olhos vendados é guiado por um colega.</p> <p>Mostrar imagens, vídeos de esportes praticados em diferentes países e culturas: Sumô (Japão): dois lutadores se enfrentam em um ringue de formato circular, feito de terra. O objetivo da luta é derrubar o adversário ou empurrá-lo para fora do ringue. Não são permitidos golpes como socos ou chutes.</p> <p>Capoeira (Brasil): é uma manifestação cultural afro-brasileira que envolve elementos de dança, arte marcial, música, jogo e religiosidade. O surgimento da expressão foi protagonizado pelos negros escravizados como forma de resistência à opressão dos senhores e de preservação de suas identidades culturais.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Arco e flecha (indígenas): Com ela atiram-se projéteis em forma de setas com pontas (flechas) através da flexão da linha (que compõe o arco). Praticar o tiro com arco e flecha é um esporte ou atividade recreativa. O objetivo é testar a perícia do jogador em acertar o alvo.
Criar regras e estratégias de jogos e brincadeiras, considerando o ambiente e a participação de todos.	Criando um novo jogo esportivo: estimulando a criatividade e tomadas de decisão.	Em duplas ou grupos, os alunos inventam um jogo esportivo com: Nome, Regras, Materiais necessários e depois cada grupo ensina seu jogo para a turma e todos experimentam.



REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso**. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 1º 2º e 3º anos 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Canções de ritmos diversos: folclóricas, regionais, samba, <i>rock</i>, valsa, forró, indígenas, africanas e outras.</p> <p>Materialidades</p> <p>Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa);</p> <p>Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.</p>	<p>A habilidade experimentar consiste em incentivar o estudante a criar e recriar sons com o corpo ou instrumentos, explorando diferentes possibilidades musicais. É importante apoiar esse processo para reduzir a timidez e o medo de errar, valorizando sempre as criações de cada um. O aprendizado acontece na prática, sem certo ou errado, e não depende de talento ou dom.</p> <p>Sugestão de atividades:</p> <p>https://www.tudosaladeaula.com/2023/02/atividade-sobre-a-musica-e-seus-elementos-3o-e-4o-ano-com-texto/</p> <p>Sugestão de atividades:</p>



<p>características de instrumentos musicais variados.</p>		<p>https://www.tudosaladeaula.com/2023/09/atividade-sobre-os-instrumentos-musicais-1o-e-2o-ano/</p> <p>Recomenda-se oferecer aos estudantes diferentes práticas com sons e música, como percussão corporal e uso de instrumentos tradicionais ou alternativos, promovendo vivências que estimulem improvisações e composições. Essa habilidade se relaciona com a (EF15AR15) e pode ser integrada à Língua Portuguesa (EF01LP19), ao recitar textos ritmados. Também pode ser ampliada de forma progressiva a cada ano.</p>
<p>Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.</p>	<p>Notação e registro musical Registro de sons (escrita musical espontânea, partitura alternativa).</p> <p>Processos de criação Criação de instrumentos com materiais reutilizáveis e ou com elementos da natureza (galhos</p>	<ul style="list-style-type: none">• Peça aos alunos que fechem os olhos e ouçam diferentes sons (como instrumentos musicais, barulhos da natureza ou objetos).• Depois, eles devem representar graficamente esses sons em uma folha, usando linhas, curvas, formas e cores para expressar as características do som (agudo, grave, forte, fraco, contínuo, curto etc.).



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.</p>	<p>de árvores, folhas, sementes, buritis e outros).</p>	<p>Sugestao de atividades para criar instrumentos musicais com materiais reciclaveis e utilizando elementos naturais.</p> <ul style="list-style-type: none">• Chocalhos Naturais <p>Materiais: Sementes (como de buriti, feijão, milho), potes pequenos (garrafas PET cortadas, caixas de remédio vazias), fita adesiva ou barbante.</p> <p>Como realizar: Os alunos escolhem os materiais e montam seus chocalhos, testando diferentes combinações de sementes para variar os sons. Depois, podem tocar juntos em uma batida rítmica.</p> <ul style="list-style-type: none">• Tambor com Latas e Baldes <p>Materiais: Latas de leite, baldes de plástico, tecido ou bexigas para cobrir a abertura, fita adesiva.</p> <p>Como realizar: Os alunos decoram seus tambores e experimentam batidas diferentes, criando ritmos coletivos.</p>
---	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: - EDUCAÇÃO MUSICAL 4º ano 2º BIMESTRE



HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.</p>	<p>Elementos da linguagem Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, forró, indígenas, africanas e outras.</p> <p>Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.</p>	<p>Apresentação e Análise: Inicie apresentando canções de ritmos variados como samba, rock, valsa, forró, músicas indígenas e africanas. Discuta com os alunos as origens culturais desses ritmos, suas características principais e instrumentos típicos.</p> <p>Atividades de Escuta: Realize atividades de escuta ativa, onde os alunos possam identificar os elementos característicos de cada ritmo, como tempo, batida e instrumentação.</p> <p>Prática Vocal e Corporal: Encoraje a prática vocal das canções e a expressão corporal através da dança, permitindo que os alunos sintam o ritmo fisicamente.</p> <p>Materialidades Sonoras do Cotidiano. Exploração de Sons: Promova a exploração de sons corporais (palmas, estalos, batidas de pé), ambientais (sons da natureza, urbanos) e digitais (sons produzidos por aplicativos ou</p>

dispositivos eletrônicos), além da importância do silêncio e da pausa na música.

Criação de Composições: Incentive os alunos a criar suas próprias composições ou improvisações usando os sons explorados. Eles podem, por exemplo, criar uma história sonora que envolva sons ambientais e corporais, ou compor uma música que combine instrumentos musicais com sons digitais.

Jogos com o Corpo: Utilize jogos rítmicos que envolvam o corpo, como simulação de instrumentos musicais com partes do corpo ou jogos de imitação rítmica, onde um aluno faz um padrão rítmico com o corpo e os outros precisam imitar.

Uso de Instrumentos Musicais: Se disponível, incorpore o uso de instrumentos musicais simples, como tambores, chocalhos, ou até instrumentos construídos pelos próprios

		<p>alunos, em jogos rítmicos. Pode-se, por exemplo, criar uma orquestra improvisada onde cada grupo de alunos é responsável por um tipo de som ou ritmo.</p>

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 5º ano 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p>	<p>Elementos da linguagem. Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, rap, forró, indígenas, africanas e outras.</p> <p>Materialidades</p>	<p>Exploração de Ritmos Diversos Apresentação de Gêneros Musicais: Faça uma seleção de músicas que representem os gêneros citados (samba, rock, valsa, rap, forró, músicas indígenas e africanas, entre outros). Discuta as origens, características e instrumentos típicos de cada gênero. Você pode organizar uma "viagem</p>



Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.

Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa).

Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.

Percepção auditiva (sensação sonora, atenção e memória).

musical" pelo mundo, destacando a diversidade cultural.

Criação de Playlists Colaborativas: Incentive os alunos a trazerem músicas de casa que se enquadrem nos gêneros estudados. Crie playlists colaborativas para a turma ouvir e discutir em conjunto.

Materialidades e Sons do Cotidiano

Exploração Sonora: Realize atividades que explorem sons corporais (palmas, estalos, batidas do coração), ambientais (sons da natureza, urbanos) e digitais (efeitos sonoros de aplicativos, jogos). Explore o conceito de silêncio (pausa) e sua importância na música e no cotidiano.

Caça aos Sons: Organize uma atividade de exploração sonora ao ar livre ou dentro da escola, onde os estudantes devem identificar e registrar diferentes sons do ambiente. Discuta as fontes dos sons, suas qualidades e como podem ser utilizados musicalmente.

Jogos Rítmicos e Instrumentos Musicais

Construção de Instrumentos: Utilize materiais recicláveis para a construção de instrumentos simples. Isso pode incluir chocalhos, tambores de lata, flautas de canudo, entre outros. Explore ritmos diversos utilizando os instrumentos criados.

Jogos Rítmicos: Desenvolva jogos que envolvam o uso do corpo e dos instrumentos para criar padrões rítmicos. Exemplos musical, onde um líder faz um padrão rítmico que os outros devem imitar, ou criar composições rítmicas em pequenos grupos.

Percepção Auditiva

Exercícios de Atenção Sonora: Realize atividades que estimulem a atenção e a escuta ativa. Isso pode incluir adivinhar instrumentos ou sons do cotidiano com os olhos vendados, ou jogos de memória.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: NOÇÕES DE BOMBEIROS E CIVISMO – 1º 2º e 3º anos 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p> <p>Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.</p>	<p>Execuções por tempos da ordem unida; Fundamentos da bandeira do Brasil; Ensino da teoria do hino nacional brasileiro; musicalização do hino nacional; Ensaio do Hino Nacional Brasileiro; Ensino da teoria do Hino de Porto Nacional; Musicalização e ensino do Hino de Porto Nacional.</p>	<p>O professor pode tornar o ensino mais significativo ao relacionar os conteúdos das habilidades com datas comemorativas importantes. Isso permite que os alunos compreendam a relevância dos temas estudados em seu cotidiano e na sociedade. Segue algumas sugestões de atividades vinculadas as datas comemorativas:</p> <ul style="list-style-type: none">• 7 de abril – Dia Mundial da Saúde <p>O professor pode promover uma roda de conversa sobre saúde física e mental, abordando a importância da disciplina na</p>

ordem unida e do canto dos hinos para o bem-estar emocional. Os alunos podem compartilhar hábitos saudáveis e formular perguntas sobre o impacto da atividade física e da música na qualidade de vida.

- Execuções por tempos da ordem unida; Fundamentos da bandeira do Brasil; Ensino e musicalização dos hinos nacional e municipal.

O professor pode demonstrar como a ordem unida contribui para a saúde física e mental, ajudando na disciplina, postura e concentração. Os alunos podem refletir sobre os benefícios da prática regular de exercícios físicos e sua relação com a qualidade de vida.

- Prática de comandos e movimentos básicos de ordem unida em grupos,

segundo as instruções de um líder designado.

O professor pode explicar como a coordenação motora e a disciplina nos movimentos da ordem unida são benéficas para a saúde física.

- **22 de abril – Dia do Planeta Terra**

O professor pode relacionar a preservação ambiental às tradições indígenas e africanas, discutindo como esses povos cuidam da natureza.

- ✓ Os alunos podem realizar entrevistas com moradores locais sobre mudanças ambientais e comparar diferentes pontos de vista sobre o impacto das ações humanas no planeta.
- ✓ Durante o estudo da bandeira do Brasil, o professor pode explorar o significado

da cor verde e sua relação com a preservação ambiental.

- ✓ Os alunos podem criar cartazes e apresentações sobre cidadania e sustentabilidade.

- **3 de maio – Dia Mundial da Ética**

O professor pode estimular um debate sobre ética e respeito aos símbolos nacionais e municipais, questionando:

- ✓ Por que devemos respeitar os hinos e a bandeira?
- ✓ Como a ética influencia o nosso comportamento na sociedade?

Os alunos podem formular perguntas sobre o papel da ética na valorização da cultura e identidade nacional.

O professor pode explicar a importância do respeito aos símbolos nacionais, promovendo reflexões sobre o papel da ética na valorização da cultura e identidade do país.

- **16 de maio – Dia Internacional da Convivência em Paz**

O professor pode destacar a convivência entre diferentes culturas no Brasil, promovendo relatos sobre respeito e inclusão.

- ✓ Durante a prática dos hinos, o professor pode enfatizar a música como um elemento de união e harmonia entre os povos.

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">✓ O professor pode mostrar como o ensaio dos hinos e a ordem unida exigem cooperação e respeito, reforçando valores essenciais para a vida em sociedade.✓ Durante os exercícios, o professor pode reforçar a importância do trabalho em equipe. |
|--|--|--|

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso**. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA INGLESA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA 1º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p style="text-align: center;"> ORALIDADE, PRÁTICAS DE LETRAMENTO, DIMENSÃO INTERCULTURAL </p>	<p>(EF01LI01) Identificar os elementos: título, autor e ilustrador em capas de livros.</p> <p>(EF01LI02) Fazer predições embasadas em estímulos visuais.</p> <p>(EF01LI03) Usar associações mentais para ajudar a lembrar-se de palavras.</p> <p>(EF01LI04) Acompanhar e reproduzir os sons das palavras, a partir de recursos audiovisuais.</p> <p>(EF01LI05) Conhecer histórias infantis de diferentes povos e culturas, por meio da Língua Inglesa.</p> <p>(EF01LI06) Responder a comandos específicos da linguagem de sala de aula. Responder a comandos específicos da linguagem de sala de aula.</p>	<p style="text-align: center;">Temas</p> <p style="text-align: center;">Numbers.</p> <p style="text-align: center;">Farm Animals.</p> <p style="text-align: center;">Family.</p> <p style="text-align: center;">Estruturas Comunicativas</p> <p style="text-align: center;">A: What number is this? B: It's nine.</p> <p style="text-align: center;">A; What animal is this? B: It's a dog.</p> <p style="text-align: center;">A: Who is this? B: It's my father.</p>	<p>Desenvolver a prática da oralidade, associando a palavra à situação concreta, a imagens e a movimentos corporais.</p> <p>Utilizar flashcards para a prática de pronúncia, estratégia de aprendizagem do vocabulário e da estrutura relacionada.</p> <p>Afixar os números em local de boa visibilidade para referência visual.</p> <p>Criar crafts (atividades artesanais) de algum animal da fazenda para ensinar brincando.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>(EF01LI07) Identificar características comuns em grupos de palavras e elementos.</p> <p>(EF01LI08) Desenvolver uma linguagem espontânea, por meio de atividades que deem um propósito real para se comunicar em situações significativas.</p> <p>(EF01LI09) Identificar similaridades e diferenças entre a cultura local e a de outros países.</p> <p>(EF01LI10) Participar de atividades lúdicas (cantar, dançar, brincar, criar) para utilizar, em diferentes contextos, o repertório linguístico estudado.</p>		
--	--	--



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA INGLESA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA 2º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
ORALIDADE, PRÁTICAS DE LETRAMENTO, DIMENSÃO INTERCULTURAL	<p>(EF02LI01) Reconhecer fatos e personagens principais em uma narrativa.</p> <p>(EF02LI02) Reconhecer características da realidade e da fantasia em textos literários.</p> <p>(EF02LI03) Usar associações mentais e estímulos visuais para ajudar a lembrar-se de palavras e organizar ideias.</p> <p>(EF02LI04) Participar de atividades lúdicas (cantar, dançar, brincar, criar), para utilizar, em diferentes contextos, o repertório linguístico es tudado.</p> <p>(EF02LI05) Classificar grupos de palavras e elementos com base em ca racterísticas comuns.</p> <p>(EF02LI06) Criar padrões com diversos elementos ou ações e pre dizer suas sequências.</p>	<p>Temas</p> <p>Birthdays.</p> <p>Months of the year.</p> <p>Days of the week.</p> <p>Storytelling.</p> <p>Estruturas Comunicativas</p> <p>A: How old are you? B: I'm 8.</p> <p>A: When is your birthday? B: It's in April.</p> <p>A: What day is today? B: It's Friday.</p>	<p>Trabalhar a oralidade, associando a palavra à situação concreta, a imagens e a movimentos corporais.</p> <p>Introduzir conteúdos novos por meio de vídeos infantis, que explorem a pronúncia de falantes de Língua Inglesa.</p> <p>Utilizar flashcards para a prática de pronúncia, estratégia de aprendizagem do vocabulário e da estrutura relacionada.</p> <p>Criar uma tabela de aniversariantes da turma com os meses, em inglês.</p> <p>Criar atividades de desenho livre para ilustrar os dias da semana. Poderá ser trabalhado em Learning Centers (Centros de Aprendizagem).</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	<p>(EF02LI07) Explorar formas de expressar emoções, incluindo linguagem verbal, visual e de expressão facial.</p> <p>(EF02LI08) Comparar histórias tradicionais de outros países à da cultura local.</p>		
--	--	--	--



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA INGLESA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA 3º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
ORALIDADE, PRÁTICAS DE LETRAMENTO, DIMENSÃO INTERCULTURAL	<p>(EF03LI01) Identificar o enredo e o cenário em narrativas.</p> <p>(EF03LI02) Executar tarefas comunicativas simples, usando palavras e frases curtas.</p> <p>(EF03LI03) Identificar e entender algumas palavras e frases familiares na escrita.</p> <p>(EF03LI04) Escrever frases simples utilizando um modelo.</p> <p>(EF03LI05) Identificar e empregar formas interrogativas.</p> <p>(EF03LI06) Conhecer histórias infantis de diferentes povos e culturas, por meio da Língua Inglesa.</p> <p>(EF03LI07) Ler, em voz alta, textos simples.</p> <p>(EF03LI08) Experimentar atividades primordialmente lúdicas, com jogos e brincadeiras,</p>	<p>Temas</p> <p>Prepositions – in, on, under</p> <p>Definite Article The.</p> <p>Storytelling.</p> <p>Estruturas Comunicativas</p> <p>A: Where is my cap? B: It's under the chair.</p>	<p>Praticar a oralidade, associando a palavra à situação com creta, a imagens e a movimentos corporais.</p> <p>Utilizar flashcards para a prática de pronúncia, estratégia de aprendizagem do vocabulário e da estrutura relacio nada.</p> <p>Apresentar atividades orais concretas com o uso das pre posições, assim como atividades escritas com o uso do artigo definido “the”.</p> <p>Fazer uma leitura audível de histórias em livros ilustra dos, mostrando as palavras e os desenhos enquanto lê, possibilitando aos estudantes associar sons e significados com símbolos escritos.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

a partir de ações como cantar, desenhar, adivinhar, pintar, acompanhadas de práticas que explorem e desenvolvam habilidades como reconhecer, localizar e reproduzir (oralmente, visualmente, etc.)

(EF03LI09) Comparar festivais e celebrações em diferentes culturas.



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA INGLESA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA 4º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
ORALIDADE, PRÁTICAS DE LETRAMENTO, DIMENSÃO INTERCULTURAL	<p>(EF04LI01) Identificar o tema em narrativas.</p> <p>(EF04LI02) Perguntar e responder sobre tópicos diversos.</p> <p>(EF04LI03) Acompanhar a leitura de um texto curto, lido pelo professor.</p> <p>(EF04LI04) Escrever palavras e frases simples, utilizando um modelo e vocabulário estudado previamente.</p> <p>(EF04LI05) Experimentar brincadeiras em inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões típicas dessas vivências.</p> <p>(EF04LI06) Aplicar o conhecimento fônico da linguagem para apoiar a leitura e a escrita.</p> <p>(EF04LI07) Expressar opiniões simples.</p>	<p>Temas</p> <p>Parts of the house.</p> <p>Furniture.</p> <p>Estruturas Comunicativas</p> <p>A: Where are you? B: I'm in the kitchen.</p> <p>A: What is there in the kitchen? B: There's a stove</p>	<p>Praticar a oralidade, associando a palavra à situação concreta, a imagens e a movimentos corporais.</p> <p>Introduzir conteúdos novos, por meio de vídeos infantis que explorem a pronúncia de falantes de Língua Inglesa.</p> <p>Utilizar flashcards para a prática de pronúncia, memorização do vocabulário e da estrutura relacionada.</p> <p>Entregar um worksheet (folha para tarefa) para que as crianças sigam o comando e desenhem móveis ou objetos em partes específicas da casa. Ex. "Draw a chair in the kitchen".</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EF04LI08) Conhecer alguns aspectos da vida cotidiana de outros países e compará-las com os seus próprios.

(EF04LI09) Comparar histórias tradicionais.

(EF03LI10) Experimentar atividades primordialmente lúdicas, com jogos e brincadeiras, a partir de ações como cantar, desenhar, adivinhar, pintar, acompanhadas de práticas que explorem e desenvolvam habilidades como reconhecer, localizar e reproduzir (oralmente, visualmente, etc.)



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA INGLESA

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA INGLESA 5º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
ORALIDADE, PRÁTICAS DE LETRAMENTO, DIMENSÃO INTERCULTURAL	<p>(EF05LI01) Realizar apresentações simples, empregando a língua com expressividade.</p> <p>(EF05LI02) Engajar-se em uma conversa simples, utilizando vocabulário e estruturas familiares.</p> <p>(EF05LI03) Conhecer histórias infantis de diferentes povos e culturas, conscientizando-se sobre as diferenças culturais e reforçando sua identidade nacional.</p> <p>(EF05LI04) Entender que as palavras nem sempre têm um equivalente direto no processo de tradução.</p> <p>(EF05LI05) Escrever palavras e pequenas frases, utilizando uma referência.</p> <p>(EF04LI06) Identificar palavras em inglês, por meio da visualização</p>	<p>Temas</p> <p>Clothing.</p> <p>Weather.</p> <p>Short Stories for Beginners</p> <p>Estruturas Comunicativas</p> <p>A: What are you wearing today? B: I'm wearing boots.</p> <p>A: What's the weather like today? B: It's sunny</p>	<p>Praticar a oralidade, associando a palavra à situação concreta, à imagem e a movimentos corporais.</p> <p>Utilizar flashcards para a prática de pronúncia, estratégia de aprendizagem do vocabulário e da estrutura relacionada.</p> <p>Criar oportunidades de os estudantes encenarem pequenos diálogos, envolvendo o conteúdo "places and actions".</p> <p>Fazer uma revisão dos números com flashcards e utilizar a técnica de modelagem para preencher o worksheet. É importante que os cards de referência dos números estejam em local de boa visualização para consulta.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	<p>de imagens em jogos (bingo, jogo da velha, jogo da memória, entre outros).</p> <p>(EF05LI07) Explorar formação de frases por meio da variação de elementos.</p> <p>(EF05LI08) Conhecer diferentes gêneros textuais (autênticos ou não).</p> <p>(EF05LI09) Observar aspectos da vida cotidiana, a partir da perspectiva de pessoas de outros países.</p> <p>(EF05LI10) Comparar com outros países, símbolos ou produtos, que representem a cultura local.</p>		
--	---	--	--

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

Observação importante: Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 1º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).</p>	<p>PROCESSOS DE CRIAÇÃO Elementos da linguagem Brincadeiras infantis e suas possibilidades cênicas (brincadeiras tradicionais de diferentes culturas, com ênfase na cultura tocantinense).</p>	<p>Atividades criativas e lúdicas para ajudar os alunos a descobrir teatralidades na vida cotidiana, trabalhando elementos como entonações de voz, fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas:</p> <p>Jogo das Entonações - Escolha frases simples, como: <i>"Você viu isso?"</i> ou <i>"Eu não acredito!"</i> Peça aos alunos que digam a mesma frase com diferentes entonações: alegria, surpresa, raiva, curiosidade. Discuta como o tom muda o significado da frase e como ele pode ser usado em diferentes situações.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ajuda a compreender a importância do som e da emoção na comunicação. <p>Caminhadas Teatrais Dê comandos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Caminhe como se estivesse com muita pressa." - "Ande como se estivesse carregando algo muito pesado." - "Movimente-se como se fosse uma bailarina ou um robô." Após a atividade, discuta com os alunos: "Como seu corpo se sentiu em cada situação?" <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ensina a perceber como o corpo reflete atitudes e emoções. <p>Criação de Personagens do Cotidiano - Peça aos alunos que pensem em pessoas que eles encontram</p>

		<p>no dia a dia (ex.: o motorista do ônibus, um vendedor). Em grupos, os alunos dramatizam características dessas pessoas, como voz, gestos e comportamentos. A turma adivinha quem é o personagem.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Trabalha observação e representação de personagens reais. <p>Teatro dos Sons do Ambiente</p> <ul style="list-style-type: none">- Faça uma lista de sons do cotidiano (ex.: buzina, passos, vento, conversa).- Cada grupo cria uma história curta que inclua esses sons como elementos principais. Eles devem produzir os sons com objetos ou a voz enquanto dramatizam a cena.❖ Une percepção auditiva com criatividade teatral.
<p>- Reconhecer e apreciar histórias dramatizadas e outras formas de manifestação teatral presentes em seu cotidiano (inclusive as veiculadas em diferentes mídias, como TV e internet, e em espaços públicos), cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>CONTEXTOS E PRÁTICAS</p> <p>Apreciação de histórias dramatizadas e outras formas de manifestação teatral presentes em seu cotidiano (inclusive as veiculadas em diferentes mídias, como TV e internet, e <u>em</u> espaços públicos)</p>	<p>Aqui estão algumas atividades lúdicas e práticas para ajudar alunos do 1º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar histórias dramatizadas e manifestações teatrais do cotidiano, promovendo a imaginação, a percepção e o repertório ficcional:</p> <p>Teatro no Cotidiano</p> <ul style="list-style-type: none">- Proponha uma conversa sobre onde os alunos veem "histórias" ou "dramas" no cotidiano, como em novelas, desenhos animados, programas infantis ou até em brincadeiras.-Depois, peça que descrevam suas cenas favoritas desses contextos e recriem com gestos ou falas.-Encoraje a turma a identificar as vozes, expressões ou personagens que tornam essas histórias especiais.❖ Ajuda as crianças a se conectarem com elementos teatrais presentes na vida cotidiana. <p>Roda de Contação de Histórias</p> <ul style="list-style-type: none">- Leia uma história curta dramatizando os personagens com

variações de voz, expressão corporal e gestos.

- Em seguida, incentive os alunos a recontarem a história imitando os mesmos movimentos e entonações.

- Pergunte: "Qual personagem foi mais engraçado ou interessante? Por quê?"

❖ Estimula a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

-Crie ou leve fantoches simples para a turma.

-Apresente uma cena curta usando os fantoches e, em seguida, divida a turma em grupos para que eles criem e apresentem suas próprias histórias.

- Discuta o enredo e os personagens após cada apresentação.

- Promove criatividade e expressão teatral.

Explorando Histórias de Desenhos Animados

- Escolha um episódio curto de um desenho animado ou programa infantil que os alunos conheçam.

- Assista com a turma e faça perguntas como:

"Quem eram os personagens?"

"O que aconteceu na história?"

"Como eles demonstraram emoções com a voz e o corpo?"

Peça que os alunos recriem cenas do desenho em pequenos grupos.

❖ Ajuda a conectar as crianças com elementos de dramatização em mídias que consomem.

Histórias Improvisadas

- Dê temas aleatórios para pequenos grupos (ex.: "Um dia no parque" ou "Uma aventura no supermercado").

- Cada grupo cria e apresenta uma cena improvisada com foco em personagens e voz.

- Após a apresentação, discuta: "Quem eram os personagens? Quais gestos ou vozes tornaram a atuação mais interessante?"

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Trabalha improvisação e construção de narrativa. <p>Espelho Teatral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida os alunos em duplas. Um aluno faz movimentos simples (como caminhar ou gesticular) enquanto o outro imita como se fosse um "espelho". - Alterne entre movimentos lentos, rápidos e exagerados. - Depois, discuta como foi observar e imitar fisicalidades. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Trabalha percepção corporal e expressão. <p>Jornal Vivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escolha uma notícia simples ou invente um acontecimento comum (ex.: "Alguém perdeu o guarda-chuva"). - Em grupos, os alunos interpretam o acontecimento, assumindo diferentes personagens (ex.: o repórter, testemunhas, etc.). <ul style="list-style-type: none"> ❖ Conecta elementos do cotidiano à dramatização. <p>Essas atividades ajudam os alunos a perceberem o lado teatral da vida diária, explorando gestos, vozes e personagens de maneira criativa e envolvente.</p>
<p>- Exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro.</p>	<p>CONTEXTOS E PRÁTICAS A improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro.</p>	<p>Atividades lúdicas e criativas para o 1º ano do Ensino Fundamental, voltadas a exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e promovendo a empatia ao experimentar-se no lugar do outro.</p> <p>Brincadeira de Resignificar Objetos Separe objetos simples (ex.: uma colher, um chapéu, uma caixa). Peça aos alunos que imaginem o objeto como algo completamente diferente. Exemplo: "E se essa colher fosse uma varinha mágica?" Eles podem criar histórias ou encenar situações usando o objeto em seu novo significado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estimula a criatividade e mostra que o significado dos objetos pode ser expandido pela imaginação

Faz de Conta de Profissões

Escolha profissões ou papéis sociais simples (ex.: "o médico", "o professor", "o padeiro").

Cada aluno escolhe um papel e encena uma situação (ex.: "Como o médico cuida de um paciente?").

Incentive o uso de objetos improvisados como ferramentas (ex.: usar um lápis como termômetro).

- ❖ Promove empatia e desenvolve a capacidade de simbolizar.

História Improvisada em Grupo

- Inicie uma história com uma frase simples (ex.: "Era uma vez um menino que encontrou uma chave mágica").

- Cada aluno continua a história, adicionando sua própria ideia.

- Para enriquecer, cada criança pode representar um personagem que surge na narrativa.

- ❖ Ensina a improvisar, ouvir e colaborar.

Teatro das Emoções

Diga uma situação cotidiana (ex.: "Alguém perdeu algo importante").

Peça que os alunos representem as emoções que essa situação pode gerar (ex.: tristeza, preocupação, alívio).

Depois, discutam: "Como vocês se sentiriam nessa situação?"

- ❖ Trabalha a empatia e a capacidade de simbolizar sentimentos.

A Caixa Mágica

Coloque vários objetos variados em uma "caixa mágica".

Cada aluno sorteia um objeto e deve improvisar um uso ou criar uma história sobre o que é o objeto (ex.: "Essa colher é uma

		<p>antena para falar com alienígenas").</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estimula a imaginação e a expressão oral. <p>Brincadeiras Temáticas Escolha temas como <i>"Uma aventura na floresta"</i> ou <i>"Festa de aniversário dos animais"</i>. Os alunos devem criar suas próprias cenas, escolhendo quem serão (animais, aventureiros, etc.) e como interagem na história.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reforça a improvisação e a habilidade de simbolizar narrativas. <p>Meu Superpoder -Peça que os alunos escolham ou inventem um super poder e o demonstrem para a turma (ex.: "Tenho o poder de fazer tudo crescer"). Encoraje-os a criar pequenas histórias improvisadas em que utilizem seus poderes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Incentiva a criatividade e o uso simbólico de habilidades.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 2º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
- Reconhecer e apreciar o teatro de bonecos presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir	Contextos e práticas Reconhecimento e apreciação do teatro de bonecos, incentivando a percepção, o imaginário, a	Aqui estão algumas atividades lúdicas e educativas para trabalhar o reconhecimento e apreciação do teatro de bonecos com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, incentivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional:

histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.

capacidade de simbolizar e o repertório ficcional:

Assistindo e Explorando um Teatro de Bonecos

Organize uma sessão para assistir a um teatro de bonecos, seja presencial ou por vídeo.

Após a apresentação, converse com a turma:

"Quem eram os personagens principais?"

"Como os bonecos mostraram sentimentos ou ações?"

"Qual foi a parte mais emocionante ou divertida?"

Incentive os alunos a desenharem sua cena favorita ou seu boneco preferido.

- ❖ Ajuda a cultivar a percepção e o gosto por histórias dramatizadas.

Criando Bonecos com Materiais Simples

- Peça que os estudantes criem seus próprios bonecos usando materiais recicláveis (ex.: meias, papel, tampas).

Após criar, eles devem dar um nome ao boneco e inventar uma pequena história sobre ele.

Organize um "mini teatro", onde cada aluno apresenta seu boneco e sua história para a turma.

- ❖ Encoraja a imaginação e a capacidade de simbolizar.

Explorando Narrativas com Bonecos

- Divida os alunos em grupos e entregue bonecos (podem ser feitos por eles ou disponibilizados pelo professor).

- Cada grupo deve criar uma história curta e encená-la usando os bonecos.

- Após as apresentações, discuta:

"Como foi usar os bonecos para contar uma história?"

"O que vocês mais gostaram na história do colega?"

Incentiva a construção de narrativas e a colaboração.

Ensinando Movimentos e Vozes aos Bonecos

Ensine os alunos a movimentarem os bonecos com gestos simples

		<p>(ex.: caminhar, cumprimentar, dançar). Trabalhe diferentes vozes e entonações para os personagens. Peça que improvisem pequenas cenas usando os movimentos e as vozes.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Desenvolve expressão corporal e oral. <p>Descobrimo o Teatro de Bonecos em Mídias Mostre trechos de programas ou vídeos que utilizem teatro de bonecos (ex.: desenhos ou séries educativas). Discuta: "O que os bonecos estavam ensinando ou mostrando?" "Como eles eram parecidos ou diferentes dos bonecos que conhecemos?"</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Amplia a percepção do uso de bonecos em diferentes mídias.
<p>- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas entonações de voz em diferentes personagens.</p>	<p>Elementos da linguagem Teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas entonações de voz em diferentes personagens.</p>	<p>Jogo das Vozes no Cotidiano Apresente frases simples como: "Que horas são?" "Eu ganhei um presente!" Peça que os alunos digam essas frases com diferentes entonações, como: alegria, surpresa, cansaço ou tristeza. Discuta: "Como a entonação mudou o significado ou a emoção na frase?"</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Ensina que a voz reflete sentimentos e contextos. <p>Imitando Personagens Reais Proponha que os alunos imitem pessoas que conhecem, como o vendedor, o motorista do ônibus ou um professor. Encoraje-os a usar diferentes tons de voz e criar diálogos curtos. Após cada apresentação, pergunte: "Como essa pessoa falaria em outra situação?" Desenvolve observação e interpretação de vozes e posturas.</p> <p>Teatro das Vozes</p>

Dê aos alunos um cenário fictício (ex.: "Um reino mágico"). Eles devem criar um personagem e decidir como ele fala (ex.: "O rei tem voz grossa e séria", "O mago tem voz baixa e misteriosa"). Em pequenos grupos, encenam uma cena com esses personagens.

- ❖ Promove a experimentação criativa de vozes.

Contação de Histórias com Vozes

- Leia uma história para a turma, mudando sua voz conforme os personagens. Em seguida, escolha alunos para recontar a história, imitando os diferentes personagens e suas vozes. Discuta: "Qual voz mais combinou com o personagem?" Incentiva escuta ativa e expressão oral.

Jogo das Emoções e Vozes

Dê uma lista de emoções (ex.: alegria, raiva, surpresa, medo) e uma frase neutra (ex.: "*Hoje está um dia lindo.*"). Peça que os alunos digam a frase com diferentes emoções e vozes. Após cada tentativa, converse sobre como a entonação e as emoções transformaram o significado da frase.

- ❖ Ajuda os alunos a compreenderem como a voz comunica sentimentos.

Criando um Livro de Vozes

Peça que os alunos criem pequenos diálogos entre personagens fictícios. Após escreverem os diálogos, os grupos encenam usando entonações diferentes para cada personagem. Discuta como as vozes ajudaram a dar vida aos diálogos.

- ❖ Conecta leitura, escrita e dramatização.

		<p>Caça às Vozes no Ambiente Objetivo: Descobrir diferentes entonações em vozes ao redor. Como funciona: Proponha que os alunos observem vozes no ambiente escolar (ex.: o professor explicando, o colega contando algo). Após a observação, peça que compartilhem e imitem essas vozes para a turma. ❖ Ensina que teatralidades estão presentes no dia a dia.</p>
<p>- Exercitar a imitação de situações cotidianas e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências (músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida), de forma intencional e reflexiva.</p>	<p>Processos de criação Imitação de situações cotidianas e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos</p>	<p>Atividades criativas e reflexivas para o 2º ano do Ensino Fundamental, que permitem aos alunos exercitar a imitação de situações cotidianas, o faz de conta e a ressignificação de objetos e fatos, além de compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências:</p> <p>Encenação de Histórias do Cotidiano -Proponha situações simples do dia a dia (ex.: "ir à feira", "preparar um almoço em família"). - Os alunos escolhem papéis (ex.: "a pessoa que compra", "o vendedor") e usam objetos da sala para representar as ações (uma caixa pode ser uma balança, uma cadeira pode ser o balcão). - Após a encenação, discuta como os objetos foram transformados e como os alunos se nos sentiram diferentes papéis. Ajuda as crianças a desenvolverem empatia ao se colocarem no lugar do outro e promove a criatividade.</p> <p>Teatro com Referências Musicais - Escolha uma música infantil ou instrumental e toque para os alunos. - Peça que imaginem uma cena que combine com o ritmo e o tema da música (ex.: "Uma aventura na floresta" para uma música com</p>

sons da natureza).

- Divida a turma em grupos para criar e encenar suas histórias, usando movimentos e objetos para dar vida à música.

❖ Estimula a relação entre som, emoção e ação dramática.

Ressignificando Objetos do Dia a Dia

- Leves objetos variados para a sala (ex.: garrafas, panos, caixas).

Peça que os alunos imaginem novos usos para os objetos e incluam suas ideias em uma pequena encenação (ex.: uma garrafa pode virar um telescópio em uma cena de "astronautas no espaço").

Após as apresentações, converse sobre como a criatividade ampliou o significado dos objetos.

❖ Ajuda os alunos a praticarem o faz de conta e pensarem fora da caixa.

Histórias a Partir de Imagens

- Mostre uma imagem marcante (ex.: crianças brincando, uma cena de uma praça, um barco no mar).

- Peça que os alunos criem uma história com base na imagem e que encenem o que imaginaram.

- Discuta com a turma: "O que vocês acharam mais interessante na história criada?"

❖ Explora a interpretação visual e o pensamento criativo.

Jogos de Improvisação

Proponha um jogo onde cada grupo recebe uma situação surpresa (ex.: "Um piquenique que foi interrompido pela chuva") e deve criar uma cena rapidamente.

Eles precisam ressignificar fatos (ex.: usar guarda-chuvas improvisados com folhas) para dar continuidade à narrativa.

Após a apresentação, discuta as soluções criativas encontradas.

Desenvolve a agilidade mental e a adaptação criativa.

		<p>Encenação com Textos Curiosos</p> <ul style="list-style-type: none">- Leia um texto curto (ex.: uma fábula ou uma curiosidade sobre animais).- Divida os alunos em pequenos grupos e peça que encenem a história, criando diálogos para os personagens e incorporando objetos da sala para representá-los.- Após as apresentações, converse sobre como os textos foram transformados em cenas.<ul style="list-style-type: none">❖ Conecta a leitura à dramatização, ampliando a compreensão textual. <p>Histórias com Referências Visuais</p> <p>Leve para a sala ilustrações de diferentes cenários (ex.: uma floresta, uma cidade, o fundo do mar). Peça que os alunos se imaginem nesses lugares e criem histórias cênicas baseadas no que observam. Sugira que incorporem diferentes personagens e movimentos na encenação.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Desenvolve o repertório ficcional e o trabalho em equipe.
<p>- Imitar, com respeito e sem preconceito, movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.</p>	<p>Processos de criação</p> <p>- Movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.</p>	<p>Atividades lúdicas e colaborativas para ajudar os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental a imitar movimentos, gestos e vozes de pessoas e animais, promovendo o respeito, a empatia e a percepção de semelhanças e diferenças:</p> <p>Jogo das Imitações</p> <p>Escolha cartões com personagens variados (ex.: um gato curioso, um professor explicando, uma criança brincando, um peixe nadando). Cada aluno sorteia um cartão e imita o personagem utilizando voz, gestos e movimentos. Os colegas tentam adivinhar quem ou o que está sendo imitado. Após a brincadeira, converse:</p>

"O que foi parecido com o original?"
"Como as imitações foram diferentes entre os colegas?"
Desenvolve observação, criatividade e empatia.

Teatro dos Animais
- Peça que cada aluno escolha um animal para representar. Eles devem observar como o animal se move, faz sons e interage no ambiente (ex.: um leão rugindo, um coelho pulando).
- Após as apresentações, discuta:
"O que mais chamou atenção no movimento e no som do animal?"
"Como foi imitar o comportamento dele?"

- ❖ Ensina a observar a natureza e promove expressão corporal.

Quem Sou Eu?
- Escreva profissões ou papéis sociais em cartões (ex.: um padeiro, um médico, um vendedor).
Cada aluno sorteia um papel e o representa através de gestos e falas, sem revelar quem é.
Os colegas adivinham qual é o personagem.

- ❖ Estimula o respeito ao cotidiano e às diferentes funções na sociedade.

Faz de Conta com Histórias
Leia uma história que tenha personagens variados (ex.: fábulas, como "A Raposa e as Uvas").
Divida a turma em grupos e peça que encenem a história, explorando diferentes vozes e movimentos para os personagens.

- ❖ Promove a criatividade e o trabalho em grupo.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 3º ANO

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- Reconhecer e apreciar a pantomima presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>- Apreciação de pantomima presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>Atividades envolventes e criativas para ajudar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar a pantomima, aprendendo a observar, interpretar e criar histórias dramatizadas de maneira significativa e lúdica:</p> <p>Assistindo à Pantomima</p> <p>- Apresente uma cena curta de pantomima (pode ser de um vídeo ou encenada pelo professor). Peça que os alunos descrevam o que entenderam, focando nos gestos e expressões usados pelos personagens.</p> <p>Discuta com a turma:</p> <p>"Como os personagens comunicaram a história sem usar palavras?"</p> <p>"Quais gestos ou movimentos foram mais marcantes?"</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Ajuda os alunos a entenderem a linguagem corporal como uma forma de contar histórias. <p>Jogo do Silêncio</p> <p>- Divida a turma em grupos e dê uma situação para representar (ex.: "Um dia na praia", "Procurando algo que perdeu").</p> <p>- Os grupos encenam a situação usando apenas gestos e expressões, enquanto os colegas tentam adivinhar o que está sendo representado.</p> <p>- Ensina a importância da linguagem não verbal na criação de histórias.</p> <p>Reconstrução de Histórias Famosas</p> <p>Escolha histórias conhecidas (ex.: "Chapeuzinho Vermelho", "Os Três Porquinhos").</p> <p>Peça que os alunos encenam essas histórias sem falar, usando gestos, expressões e movimentos.</p> <p>Após cada apresentação, pergunte:</p> <p>"Como os gestos ajudaram a contar a história?"</p>

		<p>"O que poderia ser acrescentado para torná-la ainda mais clara?"</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Explora a simbologia e o imaginário a partir de referências conhecidas. <p>Explorando Emoções na Pantomima Escreva diferentes emoções (ex.: alegria, medo, raiva, surpresa) em cartões. Cada aluno sorteia uma emoção e deve representá-la para os colegas, utilizando apenas gestos e expressões faciais. Após cada encenação, a turma tenta identificar a emoção e descreve os gestos observados.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Ensina a transmitir sentimentos sem palavras, valorizando a expressão corporal.
<p>- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas fisicalidades e figurinos em diferentes personagens.</p>	<p>Elementos da linguagem Teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas fisicalidades e figurinos em diferentes personagens.</p>	<p>Atividades interativas e criativas para ajudar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a descobrir teatralidades na vida cotidiana, explorando diferentes fisicalidades e figurinos em personagens de forma divertida e reflexiva:</p> <p>Observação de Personagens do Cotidiano</p> <ul style="list-style-type: none">- Proponha que os alunos observem, em casa ou na escola, como as pessoas se movimentam e se vestem.- Pergunte: "O que o figurino dessa pessoa diz sobre o que ela faz ou gosta?""Como os movimentos dela mostram suas emoções ou ações?" <p>Após a observação, peça que os alunos escolham uma pessoa e a imitem com gestos e características do figurino.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Ensina a perceber detalhes e promove respeito à diversidade. <p>Teatro dos Figurinos</p> <ul style="list-style-type: none">- Separe tecidos, acessórios ou roupas simples para os alunos criarem figurinos improvisados.- Peça que cada aluno ou grupo represente um personagem

baseado no figurino escolhido (ex.: "com um lenço, você pode ser um pirata").

– Oriente os estudantes a incluir gestos e movimentos que combinem com o personagem.

❖ Conecta expressão corporal à identidade visual dos personagens.

Caminhada dos Personagens

Proponha que os alunos caminhem como diferentes personagens:

"Caminhe como um príncipe ou princesa elegante."

"Movimente-se como um jogador de futebol animado."

"Passeie como um robô."

Após cada movimentação, discuta:

"Como o corpo precisou mudar para cada personagem?"

"O que esses movimentos transmitiram sobre eles?"

❖ Desenvolve consciência corporal e criatividade.

Criação de Personagens Inspirados em Mídias

-Mostre imagens ou trechos de personagens de filmes, desenhos animados ou programas.

- Peça que os alunos descrevam o figurino e os movimentos desses personagens.

- Depois, incentive-os a encenar o personagem usando gestos e simulando o figurino com os materiais disponíveis.

❖ Encoraja a observação e a adaptação criativa.

Histórias Improvisadas com Figurinos

-Divida os alunos em grupos e dê a cada grupo um tema (ex.: "Uma festa de fantasias" ou "Uma aventura no espaço").

- Os alunos criam figurinos com acessórios simples e encenam uma história curta baseada no tema.

-Após as apresentações, pergunte:

"Como o figurino ajudou a contar a história?"

<p>- Experimentar o trabalho colaborativo e coletivo em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades.</p>	<p>Processos de criação Improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades.</p>	<p>❖ Integra criatividade visual e dramatização.</p> <p>Atividades práticas e colaborativas para ajudar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a experimentar o trabalho coletivo em improvisações teatrais e narrativas criativas em pantomima, explorando elementos como figurino e fisicalidades:</p> <p>Criação de Personagens com Figurinos Improvisados</p> <ul style="list-style-type: none"> - Separe tecidos, chapéus, fitas e acessórios simples. - Divida a turma em grupos e peça que cada grupo escolha um tema (ex.: <i>animais da floresta, super-heróis, personagens da vila</i>). - Os alunos criam figurinos para os personagens e improvisam uma cena curta em pantomima para apresentar à turma. - Após as apresentações, discuta: <ul style="list-style-type: none"> "Como o figurino ajudou a representar o personagem?" "Como os movimentos refletiram o tema?" <p>❖ Promove a colaboração, a criatividade e a exploração visual e corporal.</p> <p>2. Histórias Improvisadas em Pantomima</p> <p>Dê um tema para os grupos (ex.: <i>uma tempestade no mar, uma viagem espacial, uma feira agitada</i>).</p> <p>Cada grupo cria uma história utilizando apenas gestos e movimentos para contar a narrativa. Outros grupos assistem e tentam descrever a história que viram.</p> <p>Após todas as apresentações, discuta:</p> <ul style="list-style-type: none"> "Foi fácil entender a história apenas com gestos?" "Como o trabalho em equipe ajudou na execução?" <p>❖ Fortalece a comunicação não verbal e o trabalho em grupo.</p> <p>Oficina de Fisicalidades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponha movimentos que combinem com personagens
--	--	---

variados (ex.: *um gigante, um palhaço, um gato*).

-Divida os alunos em grupos e peça que escolham um personagem coletivo (ex.: *todos como robôs* ou *todos como pessoas muito felizes*).

-Crie uma pequena cena na qual todos do grupo se movimentam de maneira sincronizada ou interagindo entre si.

❖ Ensina coordenação e desenvolve a consciência corporal.

Jogo: "Quem Sou Eu em Pantomima?"

Cada aluno escolhe um personagem (ex.: *uma professora, um padeiro, um médico*) e representa suas ações usando pantomima.

Os colegas tentam adivinhar quem é o personagem e o que ele está fazendo.

Após todas as apresentações, peça que os grupos colaborem para criar uma cena maior, conectando todos os personagens.

❖ Trabalha a percepção das ações cotidianas e incentiva o trabalho coletivo.

Improvisações com Cenários

- Escolha cenário simples (ex.: *uma praia, um castelo, uma escola mágica*).

- Divida os alunos em grupos e peça que criem uma cena curta ambientada no cenário, utilizando gestos e figurinos improvisados.

- Após cada apresentação, discuta:

"Como o cenário influenciou os movimentos e ações?"

"O que cada integrante trouxe para enriquecer a cena?"

❖ Explora a relação entre ambiente, figurino e ação.

A Cadeia de Movimentos

-Reúna a turma em um círculo. Um aluno cria um movimento

		<p>inicial (ex.: pular, girar, acenar).</p> <ul style="list-style-type: none"> -O próximo aluno continua a ação ou a transforma em algo relacionado, criando uma cadeia de movimentos. - Depois que todos participarem, escolha alguns movimentos para compor uma cena em grupo. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estimula a criatividade coletiva e a expressão corporal.
<p>- Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz para personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas.</p>	<p>Processos de criação Movimento e voz para personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas.</p>	<p>Atividades práticas e respeitadas para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, que incentivam a experimentação criativa de movimentos e vozes para representar pessoas e animais, enquanto promovem a reflexão sobre as semelhanças e diferenças entre suas interpretações e as dos colegas:</p> <p>Jogo das Emoções e Movimentos Dê uma lista de emoções (ex.: alegria, surpresa, raiva, tristeza). Peça aos alunos que imitem movimentos e vozes que representem essas emoções. Exemplo: <i>Raiva pode ser expressa com passos firmes e voz alta; tristeza pode ter movimentos lentos e voz baixa.</i> Após cada apresentação, discuta: "Como cada aluno interpretou essa emoção de forma diferente?" "Quais movimentos foram mais claros para transmitir a emoção?" <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estimula a criatividade e a observação respeitosa das diferenças. <p>Criação de Personagens Animais Cada aluno escolhe um animal para representar (ex.: um leão, uma borboleta, um peixe). Eles devem criar movimentos (ex.: <i>caminhar como um leão</i>) e sons/vocalizações que combinam com o animal escolhido. Após as apresentações, pergunte: "Como os colegas representaram o mesmo animal de maneiras</p> </p>

diferentes?"

"Qual movimento ou som mais se destacou?"

- ❖ Incentiva a expressão criativa e a percepção das características dos animais.

Reflexão sobre Semelhanças e Diferenças

Após cada atividade, reúna os alunos para uma conversa:

"O que aprendemos com as interpretações dos colegas?"

"Como cada um tem sua forma única de representar personagens e situações?"

Encoraje-os a compartilhar o que foi mais divertido ou desafiador nas suas experimentações.

- ❖ Ensina respeito à diversidade e valoriza o trabalho coletivo.

Criação Coletiva de Histórias

- Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo cria uma história curta com personagens humanos e animais.

Cada aluno escolhe um personagem e experimenta movimentos e vozes criativas.

Após a apresentação, discuta:

"Como os personagens interagiram entre si?"

"Que diferenças de movimento e voz fizeram os personagens únicos?"

- ❖ Desenvolve colaboração e habilidade de simbolizar.

Laboratório de Vozes

- Peça aos alunos que criem vozes específicas para personagens como:

Um rei bravo, um bebê chorando, uma águia majestosa.

Depois, peça que os alunos tentem imitar as vozes dos colegas e identifiquem o que mudou na interpretação.

Discuta: "Como cada voz representou o mesmo personagem de forma única?"

❖ Amplia a criatividade e ensina a perceber variações.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 4º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- Reconhecer e apreciar o teatro de sombras presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>Contextos e práticas Teatro de sombras presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>Atividades criativas e práticas para ajudar os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar o teatro de sombras, desenvolvendo a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e enriquecendo o repertório ficcional:</p> <p>Teatro de sombra em mídia</p> <p>- Mostre um vídeo ou exemplo simples de uma apresentação de teatro de sombras. Discuta com os alunos: "Como os movimentos das sombras ajudam a contar a história?" "Que sentimentos ou ideias as sombras transmitiram?" Peça que desenhem o que imaginaram ao assistir às sombras.</p> <p>❖ Ajuda os alunos a compreenderem o impacto visual e simbólico das sombras na narrativa.</p> <p>Criando Silhuetas e Sombras Dê cartolinas pretas para os alunos cortarem silhuetas (ex.: pessoas, animais, árvores). Monte uma fonte de luz (como uma lanterna ou abajur) e um tecido fino ou papel branco como tela. Peça que encenem pequenas histórias usando as silhuetas</p>

criadas.

Após as apresentações, reflita com a turma:

"Como as sombras ajudaram a contar a história?"

- ❖ Estimula a criatividade e o aprendizado prático sobre como criar e manipular sombras.

Histórias Inspiradas pelo Cotidiano

Peça que os alunos criem histórias curtas baseadas em momentos cotidianos (ex.: "Um passeio no parque", "Um dia na escola").

Eles devem transformar essas histórias em cenas de teatro de sombras, criando silhuetas que representem os personagens e cenários.

Após cada apresentação, pergunte:

"O que as sombras fizeram de especial na história?"

Os estudantes a relacionarem suas vivências ao teatro.

Improvisação com Sombras

-Divida a turma em grupos e entregue silhuetas variadas já prontas.

Dê um tema para improvisação (ex.: "Uma aventura na floresta").

Cada grupo deve criar uma história e encená-la usando as silhuetas de sombras.

Após as apresentações, os colegas podem compartilhar o que entenderam da história.

- ❖ Fortalece a colaboração e a criatividade coletiva.

Sons e Sombras

Escolha uma música ou peça efeitos sonoros (ex.: som de pássaros, vento).

Peça que os alunos criem histórias que combinem com esses sons e encenem usando o teatro de sombras.

Após cada apresentação, discuta:

		<p>"Como os sons ajudaram a contar a história junto com as sombras?"</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estimula a percepção auditiva e visual na narrativa. <p>Teatro de Sombras em Mídias</p> <p>Mostre exemplos de como o teatro de sombras aparece em filmes, programas ou eventos culturais.</p> <p>Peça que os alunos identifiquem e discutam como as sombras foram usadas para criar efeitos visuais ou contar histórias.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Amplia o repertório dos alunos e conecta o aprendizado à vida real.
<p>- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando diversas características vocais (fluência, entonação e timbre) em diferentes personagens.</p>	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Teatralidades na vida cotidiana, identificando diversas características vocais (fluência, entonação e timbre) em diferentes personagens.</p>	<p>Atividades voltadas para o 4º ano do Ensino Fundamental, explorando a temática de descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos como entonações de voz, fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas:</p> <p>Jogo do Espelho Avançado</p> <ul style="list-style-type: none"> - Em duplas, um aluno faz movimentos lentos ou expressões faciais, enquanto o outro imita como se fosse o "espelho". - Avance para movimentos mais rápidos ou mais complexos. - Alterne os papéis e, no final, conversem: "Foi fácil ou difícil? Por quê?" <ul style="list-style-type: none"> ❖ Desenvolve atenção ao detalhe e coordenação motora. <p>Reescrevendo Histórias Cotidianas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peça que os alunos escrevam uma história curta inspirada em algo que vivenciaram (ex.: "Um dia em casa", "O recreio na escola"). - Depois, eles transformam essa história em uma cena teatral para apresentar à turma. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Integra escrita e dramatização.
<p>- Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em</p>	<p>Processos de criação</p> <p>Improvisações teatrais e processos</p>	<p>Atividades práticas e colaborativas para o 4º ano do Ensino Fundamental, voltadas a experimentar o trabalho coletivo e</p>

improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro de sombras, explorando a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia.

narrativos criativos em teatro de sombras, explorando a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia.

autoral no teatro de sombras, explorando elementos como voz, personagem, iluminação e sonoplastia:

Oficina de Criação de Sombras

-Divida os alunos em grupos e forneça materiais como cartolinas pretas, tesouras e palitos para fazer silhuetas (ex.: personagens, animais, objetos).

- Cada grupo deve criar personagens e definir como eles se movem e interagem.

Após a produção, organize uma mostra onde os grupos apresentam os personagens e explicam como pretendem usá-los nas histórias.

Por que é eficaz? Desenvolve a criatividade visual e o trabalho em equipe.

Improvisações com Iluminação e Movimentos

- Monte um espaço com um pano branco (ou papel grande) e uma fonte de luz (como uma lanterna ou abajur).

Peça que os alunos experimentem diferentes posições das silhuetas em relação à luz, observando como elas se movem e mudam de tamanho.

Incentive os grupos a criar pequenas cenas improvisadas usando apenas os movimentos e as projeções de sombra.

❖ Ensina a importância da iluminação e do movimento no teatro de sombras.

Narrativas com Voz e Som

-Cada grupo cria uma história curta e designa funções, como:

Narrador: Quem contará a história.

Personagens: Quem dará voz às silhuetas.

Sonoplastas: Quem criará os sons com objetos ou instrumentos improvisados (ex.: papel amassado para som de fogo, batidas para passos).

Após os ensaios, os grupos apresentam a história com

sombras, vozes e sons.

- ❖ Desenvolve habilidades auditivas, expressivas e colaborativas.

Personagens com Voz e Personalidade

- Peça que cada aluno experimente diferentes vozes para seu personagem (ex.: *voz grave para um gigante, voz fina e rápida para um personagem ansioso*).
- Ensaíem as falas dos personagens enquanto manipulam as silhuetas.

Discuta com a turma como a voz complementa os movimentos das sombras.

- ❖ Ensina a usar a voz como uma ferramenta de construção narrativa.

Criação Coletiva de Histórias Originais

Cada grupo cria uma história original com base em um tema sugerido (ex.: Uma aventura no espaço, Um mistério na floresta).

Os alunos desenvolvem personagens, cenários, iluminação e sonoplastia para contar a história no teatro de sombras.

Após as apresentações, todos discutem:

"Como foi trabalhar em equipe para criar a história?"

"O que as sombras e os sons adicionaram à narrativa?"

- ❖ Promove autoria e fortalece o trabalho coletivo.

Explorando a Sonoplastia

Apresente diferentes formas de criar sons (ex.: usar um tambor para trovões, folhas para vento).

Em grupos, os alunos experimentam sons que combinem com cenas de teatro de sombras (ex.: *chuva, passos, vozes de animais*).

		<p>Os sons devem ser sincronizados com os movimentos das sombras durante as apresentações. Por que é eficaz? Ensina a integrar sons e imagens em uma narrativa coesa.</p> <p>Reflexão Coletiva sobre o Processo Após as apresentações, organize uma roda de conversa para os alunos compartilharem: "Como foi criar e apresentar a história em sombras?" "Como o trabalho coletivo ajudou a enriquecer a apresentação?" "O que vocês aprenderam sobre iluminação, voz e sons?" Motive com reflexões positivas e construtivas. ❖ Consolida o aprendizado e promove a valorização do esforço coletivo.</p>
<p>- Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz de um mesmo personagem em diferentes situações, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.</p>	<p>Processos de criação Movimento e voz de um mesmo personagem em diferentes situações, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.</p>	<p>Atividades práticas e reflexivas para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, que incentivam a experimentação de movimentos e vozes de um mesmo personagem em diferentes situações, promovendo o respeito, a criatividade, a análise de estereótipos e a valorização das diferenças nas interpretações dos colegas:</p> <p>O Personagem em Novos Cenários Escolha um personagem fictício ou cotidiano (ex.: <i>um atleta, uma avó, um explorador</i>). Proponha diferentes cenários para o personagem (ex.: "correndo em uma competição", "descansando depois de um longo dia", "celebrando uma vitória"). Os alunos devem representar como o personagem se moveria e falaria em cada situação. Após a atividade, discuta: "Quais semelhanças e diferenças surgiram entre as</p>

interpretações?"

"O que ajudou a adaptar o personagem ao contexto?"

- ❖ Ajuda os alunos a perceberem a flexibilidade nas características dos personagens.

Jogo das Vozes e Movimentos

- Dê aos alunos uma frase simples, como "*Estou muito feliz hoje.*" ou "*Por que você fez isso?*".

Eles devem repetir a frase com diferentes vozes e gestos (ex.: *falando como se estivessem sussurrando, gritando, ou caminhando de forma relaxada ou apressada*).

Após cada tentativa, pergunte à turma:

"O que mudou na percepção do personagem?"

"Alguma versão da voz ou movimento transmitiu algo inesperado?"

- ❖ Mostra que pequenas mudanças criam grandes impactos no modo como percebemos um personagem.

Quebrando Estereótipos

- Escolha um personagem que geralmente é retratado de forma estereotipada (ex.: *um vilão, um herói, uma princesa*).

- Peça que os alunos representem o personagem de uma maneira diferente (ex.: *um vilão gentil, uma princesa aventureira*).

- Após a apresentação, reflitam juntos:

"Como podemos fugir de ideias fixas ou estereotipadas ao criar personagens?"

"Quais outras maneiras podemos imaginar para representar esse personagem?"

- ❖ Promove a diversidade e o respeito por diferentes maneiras de pensar e criar.

Histórias Improvisadas

- Divida a turma em grupos e peça que escolham um

		<p>personagem central.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo deve improvisar uma história diferente envolvendo o mesmo personagem em situações contrastantes (ex.: <i>em um dia alegre e em um momento de desafio</i>). - Após as apresentações, debata: <ul style="list-style-type: none"> "Como o personagem mudou de um grupo para outro?" "Houve semelhanças entre as versões?" <p>❖ Estimula a criatividade e a adaptação narrativa.</p>
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 5º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- Reconhecer e apreciar o teatro infantil presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>Contextos e práticas Teatro infantil presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.</p>	<p>Atividades interativas e reflexivas para ajudar os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar o teatro infantil em diferentes contextos, promovendo a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliando o repertório ficcional:</p> <p>Assistindo a Peças de Teatro Infantil Organize uma sessão para assistir a uma peça de teatro infantil (pode ser presencial ou gravada). Após a apresentação, proponha uma roda de conversa com perguntas como: "Quem foi o personagem mais marcante? Por quê?" "Qual foi a mensagem da história?" "Como os atores usaram o corpo, a voz e o figurino para contar a história?"</p> <p>❖ Desenvolve a percepção crítica e o gosto pela arte teatral.</p> <p>Dramatização de Histórias Conhecidas Escolha histórias infantis conhecidas (ex.: "João e o Pé de Feijão", "Cinderela") e divida os alunos em grupos. Cada grupo adapta a história e a representa para os colegas, explorando</p>

elementos de teatro como vozes, gestos e figurinos simples.

Após as apresentações, discuta:

"Como foi adaptar a história para o teatro?"

"Quais técnicas ajudaram a contar a história?"

❖ Amplia o repertório criativo e incentiva a expressão artística.

Descobrimo o Teatro Infantil em Mídias

Mostre clipes ou episódios de programas que utilizam linguagem teatral (ex.: marionetes, dramatizações).

Pergunte aos alunos:

"O que torna esses programas semelhantes ao teatro infantil?"

"Quais histórias ou personagens chamaram mais atenção?"

Peça que eles recriem cenas inspiradas no que assistiram.

❖ Mostra a transversalidade do teatro em diversas formas de mídia.

Criação de Minipeças Autorais

-Divida os alunos em pequenos grupos e dê a cada grupo um tema (ex.: "Aventura na escola", "Mistério na floresta mágica").

Eles desenvolvem um roteiro curto e criam uma mini peça de teatro, incluindo personagens, diálogos e cenas.

Após as apresentações, faça uma reflexão coletiva sobre os desafios e aprendizados.

❖ Incentiva o trabalho em equipe e a criação autoral.

Explorando Figuras do Teatro Infantil

Leve imagens de peças infantis famosas ou crie um "acervo fictício" com elementos que representam o teatro infantil.

Peça que os alunos analisem como cada elemento contribui para a narrativa (ex.: "Como esse figurino ajuda a identificar o personagem?").

Proponha que criem suas próprias ideias de figurinos e cenários para personagens fictícios.

❖ Promove a compreensão dos elementos visuais e sonoros no teatro

Registro e Reflexão

-Após cada atividade, peça que os alunos escrevam ou desenhem sobre sua

		<p>experiência, respondendo a perguntas como: "O que você aprendeu sobre o teatro infantil?" "Qual foi sua parte favorita da atividade?" Organize um mural com as produções para promover a troca de ideias e reflexões.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ajuda a consolidar as aprendizagens e incentiva o hábito de refletir sobre a arte.
<p>- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia), gestos, fisicalidades e figurinos em diferentes personagens, cenografia e iluminação.</p>	<p>Elementos da linguagem Teatralidades na vida cotidiana, identificando características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia), gestos, fisicalidades e figurinos em diferentes personagens, cenografia e iluminação.</p>	<p>Atividades voltadas para o 5º ano do Ensino Fundamental, explorando a temática de descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos como entonações de voz, fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas:</p> <p>Cena do Dia a Dia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proponha situações do cotidiano para serem encenadas (ex.: "comprando pão na padaria", "esperando o ônibus", "resolvendo um problema na escola"). - Divida os alunos em grupos e peça que criem e apresentem cenas inspiradas nessas situações. - Após as apresentações, discuta: - Que elementos da vida real foram usados na peça? - O que tornou as cenas mais teatrais? (gestos, expressões, vozes). ❖ Mostra a teatralidade em ações cotidianas e estimula a criatividade. <p>Jogo das Emoções Cotidianas Dê uma frase simples (ex.: "Eu consegui" ou "Hoje está chovendo"). Peça que os alunos repitam a frase com diferentes emoções (ex.: felicidade, tristeza, raiva, surpresa). Depois, discutam:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "O que mudou na entonação da voz?" - "Como os gestos e o corpo ajudaram a transmitir a emoção?" ❖ Desenvolve expressão vocal e corporal. <p>Criação de Personagens da Vida Real</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peça que os alunos observem pessoas do cotidiano (ex.: um professor, um

		<p>colega, alguém da família).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada aluno deve criar um personagem inspirado em alguém, descrevendo: Como ele fala? Como ele se movimenta? O que ele gosta de fazer? <p>Depois, os alunos encenam seus personagens para a turma. Ensina a observar e interpretar a diversidade de comportamentos humanos.</p> <p>Improvisação no Teatro das Escolhas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divida a turma em pequenos grupos. - Proponha temas de improvisação (ex.: "Um encontro inesperado", "Um mistério na escola"). - Cada grupo cria uma narrativa e apresenta, sem roteiro prévio, usando personagens e elementos criativos. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Estimula a criatividade e a capacidade de adaptação. <p>Jornal Vivo Teatral</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresente notícias ou acontecimentos locais (ex.: um evento escolar, uma festa na comunidade). - Em grupos, os alunos criam uma dramatização do acontecimento, incorporando diferentes "personagens" (ex.: o repórter, um entrevistado). - Durante a apresentação, analise como eles usaram a voz, o corpo e a narrativa para transmitir a história. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ajuda a relacionar elementos do teatro à vida real.
<p>- Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro infantil, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.</p>	<p>Processos de criação Improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro infantil, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e</p>	<p>Atividades colaborativas e criativas para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, que incentivam o trabalho coletivo e autoral em improvisações teatrais e narrativas criativas no teatro infantil, explorando a teatralidade dos gestos cotidianos e elementos de diferentes matrizes culturais:</p> <p>Explorando Gestos do Cotidiano</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peça que os alunos observem e imitem gestos comuns (ex.: varrer o chão, abrir uma janela, conversar com alguém). <p>Depois, proponha que exagerem ou transformem esses gestos em movimentos mais expressivos, para criar personagens ou situações teatrais.</p>

	culturais.	<p>Trabalhe em grupos para construir pequenas cenas onde os gestos se transformem em histórias.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Ajuda os alunos a perceberem como ações simples podem ganhar vida no teatro. <p>Improvisação com Temas Culturais Escolha referências culturais variadas, como músicas tradicionais, danças regionais ou lendas populares (ex.: festas juninas, histórias indígenas ou afro-brasileiras). Divida a turma em grupos e peça que usem esses elementos como inspiração para criar histórias e improvisações teatrais. Após as apresentações, discuta: "Como a cultura inspirou os movimentos e as vozes dos personagens?"</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Promove a valorização da diversidade cultural e a expressão criativa. <p>Criação de Personagens Coletivos</p> <ul style="list-style-type: none">- Cada grupo escolhe um personagem (ex.: um pescador, uma criança curiosa, um animal de lenda).- Os alunos devem decidir coletivamente como o personagem fala, se move e interage.- Criem junta uma cena que mostre esse personagem em diferentes situações (ex.: <i>enfrentando um desafio, comemorando algo importante</i>).❖ Ensina a trabalhar em equipe enquanto fortalece a criatividade narrativa. <p>Laboratório de Improvisação e Narrativas Proponha temas amplos (ex.: "Uma aventura em um lugar mágico" ou "Um dia agitado em uma vila"). Peça que os grupos improvisem cenas curtas usando gestos, vozes e expressões corporais para enriquecer a narrativa. Incentive os alunos a construir histórias com início, meio e fim, permitindo que cada integrante contribua com uma ideia.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Estimula o pensamento rápido e a colaboração criativa. <p>Teatro das Matrizes Estéticas</p>
--	------------	---

		<p>Apresente aos alunos expressões artísticas variadas (ex.: máscaras do teatro de carnaval, movimentos do balé clássico, gestos das danças indígenas ou africanas).</p> <p>Peça que cada grupo escolha uma matriz estética para criar uma narrativa teatral, integrando os movimentos e gestos específicos dessa estética.</p> <p>Após as apresentações, reflitam:</p> <p>"Como foi explorar essa estética no teatro?"</p> <p>"Que desafios surgiram ao misturar diferentes elementos culturais?"</p> <p>❖ Amplia o repertório cultural e artístico dos alunos.</p>
--	--	--

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso**. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.

Observação importante: Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 1º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Campo de Atuação: Vida Cotidiana.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ler e compreender listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem 	<p>EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma).</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compreensão em leitura de avisos. -Compreensão em leitura de convites. -Compreensão em leitura de receitas. 	<p>AVISOS</p> <p>Aqui estão algumas estratégias e sugestões para desenvolver a compreensão em leitura de avisos:</p> <p>Características dos Avisos para o 1º Ano</p> <ul style="list-style-type: none"> - Curtos e objetivos (Ex.: "Silêncio!", "Não corra!", "Lave as mãos.") - Uso de letras confidenciais para facilitar a leitura. - Apoio visual (ícones ou ilustrações que reforçam o significado). - Frases afirmativas e diretas. <p>Atividades para Trabalhar a Compreensão de Avisos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exploração do Ambiente Escolar - Levar os alunos para identificar avisos na escola (ex.: banheiro, biblioteca, cantina). - Questionador: "O que esse aviso quer nos dizer? Para que sirva?" <p>SEGUIE NA APOSTILA ANEXADA A ESSE MATERIAL A EXPLICAÇÃO E EXEMPLOS DAS SEGUINTE ATIVIDADES:</p> <p><u>Jogo de Correspondência</u></p> <p><u>Criação de Avisos pelos Alunos para leitura feita pelos demais colegas.</u></p> <p><u>Histórias com Avisos</u></p> <p><u>Caça - avisos</u></p> <p>CONVITES</p>

		<p>Os convites costumam apresentar uma estrutura simples e objetiva, com informações essenciais como dados, horário, local e o motivo do evento, o que facilita a identificação de elementos importantes na mensagem.</p> <p>1. Apresentação do Gênero Textual Convite</p> <p>Explicação do que é um convite: Mostre aos alunos exemplos reais ou ilustrados de convites, explicando que se trata de um texto usado para chamar alguém para um evento ou celebração.</p> <p>Identificação dos elementos principais: Destaque informações como dados, horário, local e motivo do convite. Use cartazes ou quadros para listar esses elementos.</p> <p>1. Leitura Compartilhada</p>
		<p>Leitura em grupo: Realize a leitura coletiva de um convite simples. Faça perguntas durante a leitura, como: “Qual é a data do evento?” “Onde o evento vai acontecer?” “Por que estamos sendo convidados?”</p>
<p>Campo de Atuação: Vida Cotidiana. - Ler e compreender textos, considerando o tema e a finalidade.</p>	<p>EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma). - Estratégia de leitura - Produção de texto oral de avisos e convites e/ou receitas dentre outros, com a ajuda do professor.</p>	<p>Discussão sobre o conteúdo</p> <p>2. Atividades de Identificação e Interpretação</p> <p>Marcação de informações</p> <p>Perguntas de interpretação:</p> <p>3. Dramatização e Atividades Lúdicas</p> <p>Encenação:</p> <p>Produção de convites</p> <p>4. Uso de Recursos Visuais e Tecnológicos</p> <p>Ilustrações e imagens</p> <p>Materiais interativos.</p> <p>RECEITA</p> <p>1. Apresentação do Gênero Textual "Receita"</p>
<p>Campo de Atuação: Vida Cotidiana. - Identificar a formatação e diagramação de diferentes gêneros textuais</p>	<p>- Estratégia de leitura</p>	<p>Conceito e exemplos: Explique aos alunos que uma receita é</p>

		<p>um conjunto de instruções que ensina como preparar um alimento. Apresente receitas simples, com ilustrações e palavras de fácil compreensão.</p> <p>Elementos essenciais: Mostre os componentes básicos de uma receita, como a lista de ingredientes, os detalhes (mesmo que simples) e os passos a serem seguidos.</p> <p>2. Leitura Compartilhada</p> <p>Leitura em grupo: Realize a leitura coletiva de uma receita simples, exigindo que os alunos identifiquem palavras ou imagens que indiquem ingredientes e etapas (ex.: "misturar", "assar", "cortar").</p> <p>Perguntas direcionadas</p> <p>3. Atividades de Identificação e Interpretação</p> <p>Marcação e ordenação</p> <p>Questões de compreensão</p> <p>4. Atividades Lúdicas e Interativas</p> <p>Dramatização.</p> <p>Produção de receitas</p> <p>5. Uso de Recursos Visuais e Tecnológicos</p> <p>Ilustrações e vídeos</p> <p>Materiais interativos</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.</p> <p>- Ler globalmente, por memorização</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização)</p> <p>Leitura e memorização de palavras</p>	<p>- Trabalhar de acordo ao nível de leitura de cada aluno utilizando os bancos de leitura com letras, sílabas e ou palavras disponíveis nas apostilas do projeto ALA e do projeto ALTO que serão anexadas como subsídio.</p> <p>Jogos para trabalhar leitura de letras, sílabas e palavras estão detalhados na apostila de orientações anexada.</p> <p>1. Jogo da Memória de Palavras</p> <p>2. Bingo de Palavras</p> <p>3. Cartões de memória</p> <p>4. Formar uma palavra</p>

		<p>5. Caça-Palavras Simplificada 6. Jogo "Qual é a Palavra?" Esses jogos podem ser adaptados conforme o nível dos alunos e são excelentes para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e divertido. A prática lúdica contribui para a fixação do conteúdo e desperta o interesse pela leitura desde os primeiros anos escolares.</p>
<p>Campo de Atuação: Vida Pública. ❖ Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma). - Compreensão em leitura fotolegendas em notícias, com ajuda do professor</p>	<p>FOTOLEGENDAS Explicação do Conceito: Explique que a fotolegenda é um pequeno texto que acompanha uma foto, ajudando a contar uma história ou explicar o que está acontecendo na imagem. Utilize exemplos reais de notícias ou imagens ilustrativas para facilitar o entendimento. 2. Leitura Compartilhada Leitura Guiada: Leia a fotolegenda em voz alta junto com a turma. Durante a leitura, faça pausas para que os alunos observem a foto e identifiquem o que ela mostra. Perguntas Simples: Faça Perguntas “O que você vê na foto?” “O que a lenda é expressa?” “Quem ou o que está na foto?” Relacionar Texto e Imagem: Apresente diversas fotos com suas respectivas legendas (podem ser impressas ou projetadas) e peça aos alunos para relacionar os elementos visuais com as palavras lidas. Atividade de Completação: Cartazes e Ilustrações: - Utilize cartazes com imagens - Para trabalhar esses jogos podem ser adaptados conforme o</p>

		nível dos alunos e são excelentes para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e divertido. A prática lúdica contribui para a fixação do conteúdo e desperta o interesse pela leitura desde os primeiros anos escolares.
Campo de Atuação: Todos os Campos de atuação. - Conhecer o alfabeto, nomeando e recitando as letras	Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético	Segue abaixo uma sequência de dez atividades lúdicas de leitura do alfabeto. Para saber mais consulte as explicações na apostila de orientações do 1º ano. 1. Música do Alfabeto 2. Caça ao Tesouro das Letras 3. Bingo do Alfabeto 4. Quebra-Cabeça das Letras. 5. Formando Letras com o Corpo 6. Letras Mágicas 7. Massinha do Alfabeto 8. Alfabeto Sensorial 9. Jogo da Memória com Letras 10. História das Letras
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Identificar fonemas e sua representação por letras	Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético	
Campo de Atuação: Artístico Literário. Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma). - Formação do leitor literário - Formas de composição de narrativas. - Identificação dos elementos da narrativa.	Os passos a passos dessas estratégias estão na apostila de orientações do 1º ano anexada. 1 Abertura Mágica – "Era uma vez..." 2 Jogo das Imagens: Montando a História 3 Dramatização Divertida – "Vire o Personagem" 4 Criando uma Nova História 5 Viajando pelo Conto 6 Contação de História Interativa 7 Vivenciando a História -Estações do Conto:
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor.	EIXO: Oralidade Contagem de história.	

<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Segmentar oralmente palavra em sílabas</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) - Segmentação de palavras. - Classificação de palavras por número de sílabas.</p>	<p>- Trabalhar com fichas de sílabas, palavras e frases escritas em várias fontes e fazer o pareamento de uma mesma palavra, por exemplo, para comparar e identificar as variadas formas de escrevê-la. Outros jogos de alfabetização: - esconde- esconde de letras de sílabas e palavras; -bingo, pescarias, procurar e circular letras, sílabas e palavras em textos.</p>
<p>- Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) Construção do sistema alfabético</p>	<p>- PASSOS PARA A CONTEXTUALIZAÇÃO E A PRÁTICA DA CODIFICAÇÃO E DECODIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA GRAFOFONÊMICA.</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Comparar escritas convencionais e não convencionais</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) Conhecimento do alfabeto do português</p>	<p>1º PASSO apresentação do gênero textual com o contexto alfabetizador em estudo (palavras e sua família silábica). 2º PASSO Apresentação da Palavra consonantal em estudo . 3º PASSO Exploração Auditiva 4º PASSO Exploração Visual. 5º PASSO Destaque das sílabas</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Comparar o som e a grafia de diferentes partes da palavra.</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) Compreensão em leitura.</p>	<p>6º PASSO Formação da família silábica 7º PASSO Formação de palavras novas 8º PASSO Leitura e escrita (ditado) de sílabas e palavras formadas com as vogais e as consoantes em estudo ou estudadas anteriormente.(BANCO DE PALAVRAS)</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler palavras e frases de forma alfabética</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) Leitura de palavras frases.</p>	<p>9º PASSO leitura de frases e de textos de pequeno porte com as sílabas em estudo. 10º PASSO leitura de frases e pequenos textos dentro ou além do contexto em estudo.</p>
<p>Campo de Atuação: Vida cotidiana -Ler cantigas, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções.</p>	<p>EIXO: Oralidade Leitura e Recitação</p>	<p>1 Caixinha Surpresa das Rimas. 2 Trava-Línguas no Espelho. 3 Cantando e Criando Movimentos. 4 Jogo do Eco Musical.</p>
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário.</p>	<p>Análise: linguística/semiótica (Alfabetização)</p>	<p>5 Desenhando as Canções. 6 Cantando e Movimentando Rimas.</p>

- Reconhecer rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações	Sonoridades e jogos de palavras, palavras.	
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Relacionar rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações com sensações e associações.	Análise: linguística/semiótica (Alfabetização) Sonoridades e jogos de palavras, palavras, expressões, comparações com sensações e associações	

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 2º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Campo de Atuação: Vida Cotidiana. - Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) - Compreensão em leitura com certa autonomia de bilhetes e cartas (digitais ou impressos) dentre outros. Identificação dos tipos e uso dos sinais de pontuação na leitura dos textos.	.Aqui estão sugestões de jogos lúdicos e dinâmicos para trabalhar o gênero textual bilhete com os estudantes do 2º ano do ensino fundamental, promovendo diversão e aprendizado: Para entender o desenvolvimento dos jogos leia as apostila de orientações que norteiam as práticas dos jogos. 1. Caça ao Tesouro com Bilhetes; 2. Correio da Amizade; 3. Bilhete Misterioso; 4. Jogo da Memória com Bilhetes; 5. Bilhete para o Futuro; 6. Bilhete Ilustrado; 7. Jogo do Bilhete Escondido; 8. Correio Secreto; 9. Jogo da Correspondência; 10. Bilhete Musical.
Campo de Atuação: Vida Cotidiana. - Construir oralmente bilhetes, em áudio dentre a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	Eixo: oralidade - Construção oral de bilhetes e/ou e-mails.	

Campo de Atuação: Artístico Literário.

-Construir o sentido de história em quadrinho e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)

-Leitura de imagens em narrativas visuais de tirinhas e/ou **histórias em quadrinhos (HQs)**. Relação de palavras e imagens. Interpretação de recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).

Aqui estão sugestões de atividades lúdicas para trabalhar a leitura de histórias em quadrinhos (HQs) voltadas para o 2º ano do Ensino Fundamental:

1. Explorando os Balões
2. Sequência Lógica da HQ
3. Criação de Novos Diálogos
4. Teatro de HQs
5. Criando Minha Própria HQ
6. Bingo de HQ.

Campo de Atuação: Artístico Literário.

- Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.

Eixo: Oralidade

- Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala.

ASPECTOS NÃO LINGUÍSTICOS (PARALINGUÍSTICOS) NO ATO DA FALA

Atividades lúdicas de leitura que exploram aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala, como gestos, entonação, pausas e expressões faciais. Essas atividades ajudam os alunos a compreenderem como esses elementos enriquecem a comunicação:

1. Dramatização com Emoções;
2. Leitura com Gestos;
3. Jogo da Entonação;
4. Histórias em Pausas.
5. Espelho da Fala;
6. Teatro Improvisado com Paralinguagem;
7. Onomatopeias em Ação.

Campo de Atuação: Vida Pública.

- Buscar, selecionar e ler, com a mediação do (a) professor (a) (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)

- Leitura compartilhada de **fotolegendas**.

Essas atividades tornam a leitura de fotolegendas divertida e envolvente para os estudantes, ajudando-os a relacionar imagens e textos de maneira criativa e significativa;

1. Adivinha a Foto;
2. Criação de Legendas;
3. Caça às Palavras na Foto;
4. Complete a Legenda;

		<p>5. Jogo do Mímico com Fotolegendas; 6. História Sequencial; 7. Bingo de Fotolegendas; 8. Debate Visual.</p>
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Ler e compreender com certa autonomia textos literários.</p> <p>- Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor.</p> <p>- Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) - Leitura de obra literária. - Leitura de texto narrativo.</p> <p>Eixo: Oralidade - Contagem de histórias.</p> <p>Eixo: Oralidade - Escuta atenta.</p>	<p>Essas atividades tornam a leitura mais divertida e interativa, permitindo que os estudantes se envolvam com o texto de maneiras criativas e significativas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Roda de Leitura com Dramatização 2. Sequência da História 3. Reconhecendo Personagens 4. Continua a História 5. Ilustre o Trecho 6. Explorando o Começo, Meio e Fim 7. Encontre os Detalhes
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético e da-Ortografia. Leitura e escrita de palavras com sílabas CV, e V.</p>	<p>- Trabalhar com fichas de sílabas, palavras e frases escritas em várias fontes e fazer o pareamento de uma mesma palavra, por exemplo, para comparar e identificar as variadas formas de escrevê-la. Outros jogos de alfabetização: - esconde- esconde de letras de sílabas e palavras; -bingo, pescarias, procurar e circular letras, sílabas e palavras em textos.</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com sílabas CV, V e CVC.</p>	<p>- PASSOS PARA A CONTEXTUALIZAÇÃO E A PRÁTICA DA CODIFICAÇÃO E DECODIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA GRAFOFONÊMICA.</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra).</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com correspondências regulares diretas (t, d, p e b).</p>	<p>1º PASSO apresentação do gênero textual com o contexto alfabetizador em estudo (palavras e sua família silábica). 2º PASSO Apresentação da Palavra consonantal em estudo . 3º PASSO Exploração Auditiva</p>

<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. Ler corretamente palavras conhecidas / familiares.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Substantivos próprios Grafia de palavras conhecidas/ familiares</p>	<p>4º PASSO Exploração Visual. 5º PASSO Destaque das sílabas 6º PASSO Formação da família silábica 7º PASSO Formação de palavras novas 8º PASSO Leitura e escrita (ditado) de sílabas e palavras formadas com as vogais e as consoantes em estudo ou estudadas anteriormente.(BANCO DE PALAVRAS) 9º PASSO leitura de frases e de textos de pequeno porte com as sílabas em estudo. 10º PASSO leitura de frases e pequenos textos dentro ou além do contexto em estudo.</p>
---	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 3º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Campo de Atuação: Vida Pública. - Ler e compreender, com autonomia, cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas de leitor e de reclamação a jornais, revistas) e notícias, dentre outros gêneros do campo jornalístico, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) - Compreensão em leitura – gênero cartas de leitor e de reclamação. Identificação de tema e assunto.</p>	<p>GÊNERO TEXTUAL: CARTA AO LEITOR Aqui estão algumas atividades lúdicas e interativas para trabalhar a leitura de uma carta ao leitor no 3º ano do Ensino Fundamental: Explique a função de uma carta ao leitor (expressar opinião ou relatar algo). 1. Descubra o Destinatário 2. Caixa de Ideias. 3. Quem Disse o Quê?</p>

		<p>4. Completar a Carta 5. Debate de Ideias 6. Criação da Minha Carta 7. Correio da Leitura</p>
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/ rr; s/ss; o (e não u) e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético e da ortografia - Leitura e escrita de palavras compostas: o (e não u) e (e não i) em - sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).</p>	<p>Essas atividades ajudam a integrar leitura de forma criativa e significativa, promovendo o entendimento do gênero textual carta ao leitor e estimulando o engajamento dos alunos. Aqui estão jogos e atividades interativas para trabalhar os sons e grafias qu, g/gu, r/rr, s/ss, o (e não u) e e (e não i) no 3º ano do Ensino Fundamental. Essas atividades ajudam os alunos a desenvolverem a consciência fonológica e ortográfica de maneira divertida:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogo da Roleta de Palavras 2. Montando Palavras 3. Caminho das Palavras 4. Memória das Sílabas 5. Ditado Divertido 6. Detetive das Palavras <p>Crie pistas para que os alunos descubram palavras (ex.: "Sou algo que você usa para escrever e começo com 'qu' = quadro"). Eles respondem soletrando a palavra. Pode ser feito individualmente ou em grupos. Estimula o pensamento crítico e a escrita correta.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Corrida da Grafia 8. Quebra-cabeças de Palavras
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Expressar-se em situações de intercâmbio oral</p>	<p>Oralidade pública. Intercâmbio conversacional em sala de aula.</p>	<p>ORALIDADE PÚBLICA E O INTERCÂMBIO CONVERSACIONAL Algumas atividades e jogos dinâmicos para</p>

com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

incentivar a oralidade pública e o intercâmbio conversacional em sala de aula, especialmente no contexto do Ensino Fundamental:

1. Debate Relâmpago
 2. Círculo de Histórias
- Trabalhar a contação de histórias e o improviso.
3. Entrevista Imaginária.
 4. Jogo do Improviso
 5. Role Play (Pequenos Diálogos)
 6. Caixa de Conversas
 7. Quiz em Equipe
 8. Narrador de Imagens
 9. Pequenos Discursos
 10. Relógio da Conversa

Campo de Atuação: Artístico Literário.

- Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)

- Formação do leitor literário.
- Leitura de livros de poemas de autores tocantinenses e nacionais e da literatura indígena dos povos tocantinenses.

Roda da Leitura

Todos os alunos, sentados em forma de círculo, para a realização da leitura do dia

Vender o Livro

Todos os alunos, após a leitura do livro, um por vez, farão a apresentação do livro lido. Deverão, no seu momento, convencer aos demais que o livro é bom;

Dramatização do Livro

O professor deverá sugerir 03 (três livros para os alunos escolherem). Após, realizará a leitura e o desenvolvimento teatral do texto, envolvendo-os na história e na dramatização;

Propaganda do Livro

O aluno fará o papel do autor para promover a propaganda do livro, porém, não poderá contar o final do mesmo;

Caixinha de Leitura

O professor selecionará algumas frases, parágrafos curtos, textos e outros, colocando-os em uma

<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - C</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Leitura e escrita de palavras com sílabas CV, e V. CVC, identificando que existem vogais em todas as sílabas.</p>	<p>“caixa”. No momento reservado à leitura, cada aluno retirará da caixinha-surpresa o que deverá ler no dia.</p> <p>Na apostila segue as explicações detalhadas de como executar os jogo citado Esses jogos são excelentes para tornar o aprendizado das sílabas interativo e engajante, enquanto reforçam a leitura correta e o papel das vogais nas sílabas. Aqui estão algumas ideias de jogos e atividades dinâmicas para trabalhar a leitura correta de palavras com sílabas CV (Consoante-Vogal), V (Vogal), CVC (Consoante - Vogal-Consoante) e CCV (Consoante - Consoante-Vogal), ajudando os alunos a identificar que existem vogais em todas as sílabas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bingo das Sílabas 2. Caça-palavras de Sílabas 3. Quebra-cabeças de Palavras 4. O Jogo da Roda Silábica 5. Forme e Leia 6. Jogo da Memória 8. Corrida das Palavras 9. Enigma Silábico <p>- Resolver enigmas formados por sílabas. 10. Canção das Sílabas</p>
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.</p>	<p>Eixo: Oralidade. - Apreciação estética / estilo. Gênero poemas visuais e concretos - Identificação de rimas, aliterações, estrofes, versos e refrãos e seus efeitos de sentido.</p>	<p>Atividades que tornam a leitura e a criação de poemas concretos e visuais mais significativas e acessíveis, promovendo o apreço pela literatura de forma criativa e integrada à arte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Caça ao Formato 2. Reconstruindo o Poema 3. Poema Mudo 4. Criando Poemas com Formas

		5.Explorando Palavras-Chave. 6. Poema Coletivo 7. Desenhando o Poema 8.Explorando Poemas Famosos 9. Poema "Camaleão"
Campo de Atuação: Todos os Campos de atuação / Artístico Literário. - Ouvir gravações, canções, textos falados em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos.	Eixo: Oralidade. - Variação linguística. - Canções regionais, urbanas e rurais.	Essas atividades estão explicadas na apostila anexada e ajudam os alunos a identificarem características regionais e a apreciarem a diversidade cultural e linguística do Brasil e outras regiões: 1. Bingo das Variedades Linguísticas 2. Mapa dos Sotaques 3. <i>Caça Expressões</i> 4. Jogo da Adivinhação 5. Paródias Regionais 6. Narrador Regional 7. Debate das Variedades - Compreender as diferenças linguísticas sem preconceitos. 8. Música e Região 9. Gravando Nossos Sotaques Reconhecer e valorizar a variedade linguística da própria turma.
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.	Eixo: Oralidade. Declamação de poemas.	DECLAMAÇÃO DE POEMAS Aqui estão algumas ideias de atividades de leitura e declamação de poemas especialmente pensados para o 3º ano do Ensino Fundamental. Essas atividades ajudam os alunos a se envolverem com a poesia, desenvolverem habilidades de oralidade e apreciarem a beleza das palavras:

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ciranda da Declamação. 2. Poema com Emoções 3. Teatro de Poemas 4. Poema em Dupla 5. Declamação com Ritmo 6. Mural Vivo 7. Competição de Declamação. 8. Criando Rimas 9. Poema Ilustrado 10. Poema na Caixa.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 4º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.</p> <p>- Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.</p>	<p>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma)</p> <p>- Formação do leitor.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.</p> <p>- Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorrem do uso de reticências, aspas, parênteses.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)</p> <p>- Identificação do efeito de sentido decorrente do uso da pontuação.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.</p> <p>- Compreender o uso de recursos linguístico-</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)</p> <p>- Pronomes pessoais, possessivos e</p>	

discursivos como pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico, em textos de diferentes gêneros.	demonstrativos Coesão textual.	
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Identificar o uso da concordância verbal entre substantivo ou pronome pessoal e verbo, na leitura e na escrita de textos de diferentes gêneros.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Concordância Verbal - Produção oral	
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler corretamente, palavras com regularidades contextuais: J (ja, jo, ju), G (-agem, -igem, -ugem e -ger/- gir) (gue, gui, gua, guo e mas/mais, mal/mau.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Ortografia.	
Campo de Atuação: Vida Pública / Todos os Campos de Atuação. - Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Eixo: Oralidade. - Argumentos orais defendendo ponto de vista.	
Campo de Atuação: Vida Pública. - Ler notícias e manchetes para identificar a função social de noticiar acontecimentos/fatos da sociedade, pelos meios de comunicação impresso e digital.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Reconstrução das condições de produção e recepção de textos.	
Campo de Atuação: Vida Pública. - Analisar o padrão entonacional e a expressão facial e corporal de âncoras de jornais	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Análise do padrão entonacional e a	

<p>radiofônicos ou televisivos e de entrevistadores/entrevistados.</p>	<p>expressão facial e corporal de âncoras de jornais radiofônicos ou televisivos e de entrevistadores/ entrevistados. - Escuta de jornais e entrevistas televisivos e radiofônicos.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Identificar gêneros do discurso oral, utilizados em diferentes situações e contextos comunicativos, e suas características linguístico-expressivas e composicionais (conversação espontânea, conversação telefônica, entrevistas pessoais, entrevistas no rádio ou na TV, debate, noticiário de rádio e TV, narração de jogos esportivos no rádio e TV, aula, debate etc.).</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Forma de composição de gêneros orais.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler e representar, corretamente, palavras com sílabas VV e CVV em casos nos quais a combinação VV (ditongo) é reduzida na língua oral (ai, ei, ou).</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Leitura de palavras com sílabas VV e CVV em casos nos quais a combinação VV (ditongo) é reduzida na língua oral (ai, ei, ou).</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. Campo de Atuação: Artístico Literário. - Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresenta uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.</p>	<p>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Formação do leitor literário. - Leitura de livros poéticos de autores tocantinenses e/ou nacionais e da literatura indígena.</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos</p>	<p>Eixo: Oralidade. - Apreciação de poemas.</p>	

e seu efeito de sentido.		
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pela ilustrações e por outros efeitos visuais.	Eixo: Oralidade. - Apreciação de poemas visuais e concretos.	
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Observar, em poemas concretos, o formato, a distribuição e a diagramação das letras do texto na página.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Forma de composição de textos poéticos concretos.	
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Formação do leitor literário	
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas	Eixo: Oralidade. - Declamação de poemas. - Performances orais.	
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Recitar cordel e cantar repentes e emboladas, observando as rimas e obedecendo ao ritmo e à melodia.	Eixo: Oralidade. - Recitação de cordel. - Performances orais.	
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala.	
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ouvir gravações, canções, textos falados em	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Variação linguística (Cultura indígena)	

<p>diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos</p>	<p>Canções.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo (concordância verbal).</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Identificação e uso de concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo em textos.</p>	

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 5º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Campo de Atuação: Vida Pública / Todos os Campos de Atuação. - Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.</p>	<p>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Reconstrução das condições de produção e recepção de textos - Leitura e identificação da finalidade de texto de diferentes gêneros.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorre do uso de</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Pontuação: vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, reticências, aspas, parênteses.</p>	

<p>reticências, aspas, parênteses.</p>	<p>- Identificação do efeito de sentido decorrente do uso da pontuação.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler palavras percebendo e utilizando regras de correspondência fonemas-grafemas regulares contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Construção do sistema alfabético e da ortografia: C\QU, G\GU, R\RR, AS\SO\SU, em início de palavras: ja\ jo\ ju, z inicial; O ou U\E ou I em sílaba final; M e N nasalizando final de sílaba; NH; Ã e ÑO em final de substantivos e adjetivos. - Escrita de palavras com regras de correspondência fonema- -grafema contextuais e morfológicas.</p>	
<p>Campo de Atuação: Vida Pública. - Ler/assistir e compreender, com autonomia, notícias, reportagens, vídeos em <i>vlogs</i> argumentativos, dentre outros gêneros do campo político-cidadão, de acordo com as convenções dos gêneros e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Compreensão em leitura. - Leitura e compreensão de notícias e reportagens (impresas e em outras mídias), vídeos em <i>vlogs</i>, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	
<p>- Comparar informações sobre um mesmo fato veiculadas em diferentes mídias e concluir sobre qual é mais confiável e por quê.</p>	<p>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Comparação de notícias e reportagens sobre o mesmo fato. - Identificação de tema. - Reconhecimento de posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.</p>	
<p>Campo de Atuação: Vida Pública / Todos os Campos de Atuação.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)⁵</p>	

<p>- Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>- Debate colaborativo de pontos de vistas sobre temas polêmicos. - Uso de registro formal.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Argumentar oralmente sobre acontecimentos de interesse social, com base em conhecimentos sobre fatos divulgados em TV, rádio, mídia impressa e digital, respeitando pontos de vista diferentes.</p>	<p>Eixo: Oralidade. - Produção de argumentos orais sobre os fatos organizados na reportagem.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Acentuar corretamente palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas. Conhecimento das diversas grafias do alfabeto.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Acentuação de palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas. Acento agudo e circunflexo</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.</p>	<p>Eixo: Oralidade. - Apreciação de poemas e outros textos versificados. - Observação de rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Apreciar poemas visuais e concretos, observando efeitos de sentido criados pelo formato do texto na página, distribuição e diagramação das letras, pelas ilustrações e por outros efeitos visuais.</p>	<p>Eixo: Oralidade. - Apreciação de poemas visuais e concretos.</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário.</p>	<p>Eixo: Oralidade.</p>	

<p>- Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.</p>	<p>- Declamação de poema.</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.</p>	<p>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) - Leitura e compreensão de poemas visuais e concretos. - Exploração de sons, jogos de palavras, imagens poéticas e recursos visuais e sonoros.</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Identificar, em textos versificados, efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos rítmicos e sonoros e de metáforas.</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Textos versificados, efeitos de sentido decorrente do uso de recursos rítmicos e sonoros e de metáforas.</p>	
<p>Campo de Atuação: Artístico Literário. - Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.</p>	<p>Eixo: Oralidade. - Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala.</p>	
<p>Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler e centuar corretamente palavras proparoxítonas, oxítonas, monossílabos tônicos e paroxítonas (terminadas em L, R, X, PS, UM/UNS, I/IS, EI/EIS).</p>	<p>Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Acentuação Ortografia</p>	

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de
Tocantins – DCT: Linguagens.

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Educação do Estado do. **Documento Curricular do**
SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso.** Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática.** Palmas: SEDUC, 2019.



Observação:

Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 6º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES

- Construir e valorizar positivamente os conceitos acerca de si próprio.
- Identificar as características da própria personalidade.

OBJETOS DE CONHECIMENTO

- Autorretrato. (características da própria personalidade);
- Autoconhecimento;
- Feedback Pessoal;
- Práticas de Gratidão

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Sugere-se aos estudantes escrever sua autobiografia contendo os seguintes dados:
Data de nascimento;
Local onde nasceu e vive atualmente;
Onde estudou;
Algumas habilidades específicas;
Um pensamento em que realmente acredite;
Algo sobre a sua família;
Após a autobiografia escrita, sugere-se também aos estudantes fazer, em forma de desenho, um autorretrato, deixar que os alunos desenhem de forma livre, mas sempre frisar que devem procurar mostra-se (ou descobrir-se) de uma forma mais nítida, mais verdadeira. Logo após, faça algumas perguntas norteadoras: Como você enxerga a si mesmo? Como você gostaria que os outros o vissem? Quais são as suas cinco qualidades mais preciosas? Você as está colocando em prática hoje em dia?

		<p>No final, realize algumas discussões e debates sobre o tema e como as competências socioemocionais priorizadas (autoconfiança, tolerância à frustração, empatia e respeito.) são importantes para a construção do seu autoconhecimento e conseqüentemente do seu projeto de vida. Possibilite aos estudantes apresentarem seus desenhos de autorretrato.</p> <p>Explore atividades que ajudem a refletir sobre suas experiências, valores e crenças. Isso pode incluir diários pessoais, meditação ou exercícios de autoavaliação.</p> <p>Solicite feedback de amigos, familiares ou colegas sobre suas qualidades e características. Isso pode ajudar a ter uma visão externa e mais completa de si mesmo.</p> <p>Mantenha um diário de gratidão onde você registra as coisas que aprecia em si mesmo e nas suas conquistas. Isso ajuda a reforçar uma autoimagem positiva.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Construir e valorar positivamente os conceitos acerca de si próprio e das pessoas ao redor; Desenvolver as competências socioemocionais da empatia, respeito e confiança por meio do fomento de trabalhos coletivos e colaborativos entre os estudantes.• Desenvolver habilidades pessoais para viver em sociedade.	<ul style="list-style-type: none">• Respeito e Diversidade	<p>Discussões em Grupo: Promova rodas de conversa onde os alunos possam compartilhar o que significa respeito para eles. Pergunte sobre situações em que se sentiram respeitados ou desrespeitados e como isso os afetou.</p> <p>Cartazes e Murais: Peça aos alunos que criem cartazes ou murais que representem o que o respeito significa. Eles podem incluir palavras, desenhos ou colagens que simbolizem ações respeitadas.</p> <p>Histórias e Contos: Utilize livros ou histórias que abordem o tema do respeito. Após a leitura, discuta com os alunos as lições aprendidas e como podem aplicar esses ensinamentos em suas vidas.</p>

		<p>Pesquisas e apresentações sobre diferentes culturas, tradições e modos de vida, promovendo o respeito pelas diferenças. Discussões sobre temas sociais que incentivem o respeito pelas opiniões e experiências dos outros.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção. • Construir projetos de vida assentados em princípios e valores éticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construção de valores 	<p>Trabalhar situações ou dinâmicas que façam os estudantes refletirem sobre as atitudes praticadas diariamente. Construção do mural dos valores.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e refletir sobre o contexto de vida no qual está inserido, planejando e refletindo sobre seus sonhos e suas perspectivas de vida. • Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida e como isso pode impactar o seu futuro; pesquisar e analisar as vivências profissionais das pessoas ao seu redor e o nível de satisfação que elas têm referente à realização pessoal; 	<ul style="list-style-type: none"> • Novas profissões; • Escolhas profissionais; 	<p>Sugere-se aos estudantes dialogarem com seus familiares a respeito do assunto mediante algumas perguntas norteadoras: Qual a sua profissão? A sua profissão atual é a realização do seu sonho? Você se sente realizado com sua profissão e acredita que ela dialoga com o seu propósito de vida? Logo após, realize algumas discussões e debates e/ou solicite alguns feedbacks sobre o tema e como as competências sócioemocionais priorizadas (imaginação criativa, curiosidade para aprender e iniciativa social) são importantes para a construção do seu projeto de vida.</p>

DOCUMENTO CURRICULAR:

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 7º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Construir e valorizar positivamente os conceitos acerca de si próprio.• Identificar as características da própria personalidade.	<ul style="list-style-type: none">• Autorretrato. (características da própria personalidade)	<p>Sugere-se aos estudantes escrever sua autobiografia contendo os seguintes dados:</p> <p>Data de nascimento; Local onde nasceu e vive atualmente; Onde estudou; Algumas habilidades específicas; Um pensamento em que realmente acredite; Algo sobre a sua família;</p> <p>Após a autobiografia escrita, sugere-se também aos estudantes fazer, em forma de desenho, um autorretrato, deixar que os alunos desenhem de forma livre, mas sempre frisar que devem procurar mostra-se (ou descobrir-se) de uma forma mais nítida, mais verdadeira. Logo após, faça algumas perguntas norteadoras: Como você enxerga a si mesmo? Como você gostaria que os outros o vissem? Quais são as suas cinco qualidades mais preciosas? Você as está colocando em prática hoje em dia?</p> <p>No final, realize algumas discussões e debates sobre o tema e como as competências socioemocionais priorizadas (autoconfiança, tolerância à frustração, empatia e respeito.) são importantes para a construção do seu autoconhecimento e conseqüentemente do seu projeto de vida. Possibilite aos estudantes apresentarem seus desenhos de autorretrato.</p>

<ul style="list-style-type: none"> Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida e como isso pode impactar o seu futuro; pesquisar e analisar as vivências profissionais das pessoas ao seu redor e o nível de satisfação que elas têm referente à realização pessoal; 	<ul style="list-style-type: none"> Novas profissões; Escolhas profissionais; 	<p>Roda de conversa: O que é trabalho para você? Por que você acha que as pessoas trabalham? Quais são os critérios necessários para escolhermos uma profissão?</p>
<ul style="list-style-type: none"> Identificar oportunidades, ser proativo na busca de soluções, ter uma mentalidade inovadora e estar disposto a assumir riscos calculados. 	<ul style="list-style-type: none"> Atitude empreendedora 	<p>Promover uma roda de conversa explicando o que é atitude: Atitude é uma predisposição para agir de determinada maneira. Também pode ser modo como uma pessoa ou um grupo de pessoas age.</p> <p>Atitude empreendedora: Quando um conjunto de características que ela possui leva os outros a enxergá-la como empreendedora, ou seja, alguém que decide, faz, realiza, dá o máximo de si, conquista e transforma.</p> <p>O que significa ser uma pessoa com atitude? Você acha que não fazer nada também é uma atitude? Para você, o que é ter uma atitude empreendedora?</p>
<ul style="list-style-type: none"> Promover a conscientização sobre o uso responsável e ético da tecnologia. 	<ul style="list-style-type: none"> Cidadania digital. 	<p>Roda de conversa com os estudantes sobre a segurança online, a privacidade, o respeito nas interações digitais e a importância de verificar informações antes de compartilhá-las. Ao cultivar uma cidadania digital responsável, podemos contribuir para um ambiente online mais seguro e positivo para todos.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Construir e valorar positivamente os conceitos acerca de si próprio e das pessoas ao redor; Desenvolver as competências socioemocionais da empatia, respeito e confiança por meio do 	<ul style="list-style-type: none"> Respeito é bom e nós gostamos. 	<p>Discussões em Grupo: Promova rodas de conversa onde os alunos possam compartilhar o que significa respeito para eles. Pergunte sobre situações em que se sentiram respeitados ou desrespeitados e como isso os afetou.</p> <p>Cartazes e Murais: Peça aos alunos que criem cartazes ou</p>

<p>fomento de trabalhos coletivos e colaborativos entre os estudantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Desenvolver habilidades pessoais para viver em sociedade. 		<p>murais que representem o que o respeito significa. Eles podem incluir palavras, desenhos ou colagens que simbolizem ações respeitadas.</p> <p>Histórias e Contos: Utilize livros ou histórias que abordem o tema do respeito. Após a leitura, discuta com os alunos as lições aprendidas e como podem aplicar esses ensinamentos em suas vidas.</p>
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 8º ANO - BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> Construir e valorizar positivamente os conceitos acerca de si próprio. Identificar as características da própria personalidade. 	<ul style="list-style-type: none"> Autorretrato. (características da própria personalidade). 	<p>Sugere-se aos estudantes escrever sua autobiografia contendo os seguintes dados:</p> <p>Data de nascimento; Local onde nasceu e vive atualmente; Onde estudou; Algumas habilidades específicas; Um pensamento em que realmente acredite; Algo sobre a sua família;</p> <p>Após a autobiografia escrita, sugere-se também aos estudantes fazer, em forma de desenho, um autorretrato, deixar que os alunos desenhem de forma livre, mas sempre frisar que devem procurar mostra-se (ou descobrir-se) de uma forma mais nítida, mais verdadeira. Logo após, faça algumas perguntas norteadoras: Como você enxerga a si mesmo? Como você gostaria que os outros o vissem? Quais são as</p>

<ul style="list-style-type: none"> Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida. 	<ul style="list-style-type: none"> Habilidades e Competências que valorizam o Currículo. Profissões sem data de validade. 	<p>suas cinco qualidades mais preciosas? Você as está colocando em prática hoje em dia?</p> <p>Roda de conversa com os estudantes: O que são habilidades e quais você tem? Há habilidades que todos os profissionais precisam desenvolver? Que habilidades você gostaria de desenvolver? As habilidades e competências podem valorizar o seu currículo. Habilidades e competências mais valorizadas são:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Comunicação; 2- Negociação; 3- Liderança; 4- Ética; 5- Energia; 6- Equilíbrio emocional; 7- Flexibilidade; 8- Criatividade; <p>Você conhece profissões que surgiram por causa da tecnologia? Na sua opinião, todas as profissões mudarão no futuro? Você tem habilidades com trabalhos manuais? Quais?</p>
<ul style="list-style-type: none"> Estabelecer uma rotina diária que inclua uma área específica de interesse. Foca em dedicar tempo ao estudo ou prática em uma área específica. 	<ul style="list-style-type: none"> Disciplina, a força que liberta. 	<p>A liberdade não diz respeito somente à possibilidade de ir e vir fisicamente, mas também à possibilidade de pensar aberta e livremente e de fazer as escolhas que sejam autênticas, aquelas em que acreditamos.</p> <p>O conceito de liberdade você sabe, porém nem sempre é bem compreendido e pode ser facilmente</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Aprender ou melhorar em uma área de interesse contribui para o crescimento pessoal e profissional. 		<p>mal interpretado. Exemplo são aquelas pessoas que vivem de acordo com o seguinte raciocínio: “Eu quero, eu tenho, eu sinto, eu faço” ou seja não tem limites e conseqüentemente acabam, acreditando que o mundo gira em torno delas.</p> <p>Uma pessoa disciplinada persegue as suas metas, entende que há momentos e algumas atividades na vida que não são prazerosos. A pessoa disciplinada sabe fazer trocas, em vez de viver em busca de prazeres imediatos, e ela consegue dizer “NÃO” às tendências negativas e manter o seu foco, perseverança em seus objetivos.</p> <p>O que está por trás de muitas pessoas que obtêm sucesso em suas vidas é justamente essa força poderosa que nos leva a vencer a nós mesmos, nossa própria preguiça, apatia ou falta de vontade, o otimismo favorece a disciplina, pois antecipa os ganhos que teremos no futuro e isso promove a automotivação, para um caminho de sucesso diante da nossa vida e gerando sonhos possíveis.</p> <p>1 - Como você relaciona liberdade e disciplina? 2- Você se considera uma pessoa disciplinada?</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver autonomia e iniciativa, ser curioso, interessado pelo que se passa à sua volta, buscando conhecimentos. 	<ul style="list-style-type: none"> • O ser humano nasce empreendedor. 	<p>Empreender é enxergar e vislumbrar as tendências se pensar em formas de investir em oportunidades novas no mercado de trabalho.</p> <p>Podemos através do nosso olhar crítico, o que podemos melhorar no nosso meio, como os lugares que frequentamos, como supermercados, consultórios médicos, e pensar em melhorar o atendimento e o serviço e também em um olhar imaginativo enxergar e</p>

pensar melhorar também as embalagens e assim por diante.

Houve um tempo em não existia telefone celular, por exemplo. Daqui a alguns anos quais serão as novidades que serão indispensáveis? O que ainda precisamos inventar? Como vamos viver daqui a 20 anos? O que pode melhora os relacionamentos entre as pessoas? Estas são algumas perguntas que podemos exercitar o nosso espírito empreendedor.

As características do perfil empreendedor têm origem genética, portanto, é herdada, e a outra pode ser desenvolvida por meio de treino e educação.

Autoconhecimento e autoestima bem desenvolvidos: Conhecendo-se bem fica mais fácil estar atento a novidades e oportunidades de seu interesse.

Solidariedade: Ser solidário significa se importar com as pessoas ao seu redor e sempre estar disposto a ajudar quem precisa de você e tratar as pessoas com respeito.

Inserção em seu contexto cultural: Para criar oportunidades de negócios, é importante ser um participante ativo no mundo e ter a consciência das dificuldades e dos problemas que devem ser superados. Ao compreendermos a realidade, podemos encontrar tendências e oportunidades.

Comunicabilidade e desenvoltura para atuar em equipe: Comunicar-se bem não significa apenas falar com desenvoltura, mas também ter a capacidade de criar textos articulados (*claro, lógico, estruturado,*

		<p><i>planejado</i>). Saber trabalhar em equipe, significa agir de modo colaborativo, respeitar os combinados, colocar os objetivos comuns acima da sua vontade pessoal e ajudar os colegas que precisam e ser tolerante, isto é trabalhar em equipe.</p> <p>Espirito criativo e proativo: Sempre buscar, pesquisar e liberar a sua criatividade exercitando a curiosidade. Proatividade é a capacidade de resolver um problema antes mesmo de alguém pedir ajuda. É estar sempre um passo à frente e adiante pensando lá na frente.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estabelecer relações baseadas na honestidade e no diálogo aberto. • Reforçar atitudes como pontualidade, organização e compromisso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valores e atitudes. • Igualdade e perdão. 	<p>Use contos, fábulas ou casos reais para estimular debates sobre valores como honestidade, respeito e empatia.</p> <p>Atividades em grupo que exigem colaboração e confiança reforçam o espírito de equipe.</p>

DOCUMENTO CURRICULAR:

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 9º ANO - BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar o impacto das atitudes individuais na comunidade e na sociedade como um todo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valores e atitudes. • Integridade e fidelidade 	<p>Roda de conversa com os estudantes: Você se considera uma pessoa íntegra?</p>

		<p>Você acha que precisamos ser fiéis a nós mesmos e aos nossos ideais? Como isso pode influenciar no seu projeto de vida?</p> <p>Pedir para os alunos construir um cartaz como combater a corrupção e praticar a integridade.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Desenvolver autonomia e iniciativa, ser curioso, interessado pelo que se passa à sua volta, buscando conhecimentos.	<ul style="list-style-type: none">• Empreendedorismo e atitude empreendedora.	<p>O que é ser uma pessoa empreendedora? Você se considera empreendedor? Como ter uma atitude empreendedora: Fazer o certo mesmo que não tenha vontade. Cumprir com a palavra, mesmo cansado ou desmotivado. Agir de forma consciente e determinada. Diante das dificuldades, procurar caminhos, e não desculpas. Quando errar, aprender e mudar. Apreciar o sucesso dos demais e reconhecer boas práticas. Estabelecer metas claras e cumpri-las. Ir até o fim em metas, projetos e tarefas. No filme O Menino que descobriu o Vento podemos observar como atitudes empreendedora. Com base em acontecimentos reais, o filme conta a história de Willian, um garoto africano que aplica princípios científicos para desenvolver uma inovadora turbina de vento e ajudar o vilarejo onde mora. Na história, podemos perceber como força de vontade, atitude empreendedora e resiliência, aliados ao princípio do bem comum, podem mudar o destino de pessoas e lugares.</p>

- Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida.
- Promover a reflexão e a prática de atitudes éticas e respeitadas no convívio social, desenvolvendo a empatia, a responsabilidade e a valorização da diversidade para uma convivência harmoniosa e cidadã.
- Refletir sobre dilemas éticos do cotidiano, analisando as consequências das escolhas individuais e coletivas para a construção de uma sociedade mais justa e solidária.

- Escolha profissional.
- Pensando no futuro.
- Sonhos pessoais e profissionais.
- Critérios para a escolha de uma profissão
- Ética, respeito e convivência na sociedade.
- Desafio de entender o outro

Roda de conversa com os alunos sobre:
Que profissão você pensa em escolher?
Você acha que essa é uma escolha importante para sua vida?
Você pensa sobre a escolha da profissão que terá no futuro?
Como saber o que quero fazer profissionalizante?
Onde quero estar daqui a 5, 10 anos?

Para trabalhar ética, respeito e convivência na sociedade, é possível:

Ser empático: Tentar compreender a perspectiva dos outros e agir para o bem-estar deles

Respeitar as diferenças: Aceitar que cada pessoa é única e tem particularidades

Promover o diálogo: Instigar o pensamento crítico e o questionamento

Ser honesto: Ser imparcial e agir com integridade

Cumprir compromissos: Honrar prazos, contratos e tarefas

Ser solidário: Ajudar os outros e colaborar com a evolução deles

Ser responsável: Agir com responsabilidade social e ser sensível ao meio em que vivemos

Ser justo: Defender a justiça e a diversidade

Ser não violento: Evitar emitir juízos sem prudência e sem fundamento

Buscar histórias em quadrinho, filmes e livros que abordam essa temática de maneira lúdica e informativa e que podem ser trazidos para a sala de aula. Além disso, a identificação com personagens fictícios e culturas estrangeiras já promove a empatia, mesmo que os estudantes não se deem conta disso.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Linguagens. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências Humanas e Ensino Religioso. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências da Natureza e Matemática. Palmas: SEDUC, 2019.

<https://almirantecustodio.blogspot.com/p/projeto-de-vida-atividdes-03.html> acesso 20 de março de 2025.

Projeto de Vida e atitude empreendedora: 9º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2019.

Fraiman, Leo

Projeto de Vida e atitude empreendedora: 6º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2020.

Fraiman, Leo

Projeto de Vida e atitude empreendedora: 8º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2020.

Fraiman, Leo

Projeto de Vida e atitude empreendedora: 7º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2020.

<https://www.opee.com.br/projeto-de-vida-no-ensino-medio/> acesso 25 de março de 2025.

COMPONENTE CURRICULAR – PRODUÇÃO DE TEXTO

Este documento foi fundamentado no DCT – Documento Curricular do Tocantins e está estruturado, por bimestre, a partir das habilidades, objetos de conhecimentos e sugestões pedagógicas.

Ressalta-se que o quadro de orientações pedagógicas por habilidades, tem o propósito de provocar reflexões sobre atividades que devem ser trabalhadas no dia a dia da sala de aula e/ ou reorganizadas conforme as necessidades de cada turma e realidade escolar.

Observação importante:

Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar e descrever as principais atividades realizadas no campo.	<ul style="list-style-type: none">• Atividades econômicas desenvolvidas no campo• Diferentes tipos de trabalho• Estimular a curiosidade e o respeito pelas diferentes formas de vida e trabalho.	<ul style="list-style-type: none">• Roda de Conversa: Comece uma conversa com os estudantes sobre o que elas sabem sobre o campo. Pergunte se já visitaram algum sítio, fazenda ou chácara. O que viram lá? Que sons ouviram?• Apresentação de Imagens/Objetos: Mostre as imagens ou objetos relacionados ao campo. Vá apresentando cada um e pergunte às crianças o que eles acham que está acontecendo naquela imagem ou para que serve aquele objeto.• Explicação das Atividades: Explique de forma simples e clara as principais atividades realizadas no campo:



- ✓ **Plantio:** Preparar a terra e colocar as sementes para que as plantas cresçam (exemplos: plantar milho, feijão, frutas).
- ✓ **Colheita:** Retirar da terra ou das plantas aquilo que foi cultivado quando está pronto para o consumo (exemplos: colher laranjas, cana-de-açúcar, arroz).
- ✓ **Criação de Animais:** Cuidar de animais como vacas, galinhas, porcos, cavalos para obter alimentos (leite, ovos, carne) ou para ajudar no trabalho.
- ✓ **Pesca:** Retirar peixes e outros animais da água (rios, lagos, mar).
- ✓ **Outras atividades:** Mencione outras atividades como ordenha (tirar leite da vaca), cuidado com a horta, etc.



Reconhecer a importância do trabalho no campo para a alimentação e a economia local.

- Identificar e classificar os tipos de trabalho realizados no campo percebendo a importância deles para a economia.

- Comece a aula perguntando às crianças o que elas comem no café da manhã, almoço e jantar.
- Conduza a conversa para identificar a origem desses alimentos. Pergunte: "De onde vem o arroz que comemos?", "E a maçã?", "Quem produz o leite que bebemos?".
- Introduza a ideia de que muitos dos nossos alimentos vêm do campo, do trabalho de pessoas que cultivam a terra e criam animais.
- Explique que o campo é um lugar onde as pessoas trabalham cuidando da natureza para produzir alimentos e outras coisas importantes.
- Explique de forma simples que o trabalho no campo não serve apenas para nos alimentar, mas também ajuda a movimentar a economia da nossa cidade ou região.
- Diga que as pessoas que trabalham no campo vendem seus produtos e com esse dinheiro podem comprar outras coisas que precisam.

		<ul style="list-style-type: none">• Use exemplos simples: "Quando o agricultor vende suas verduras na feira, as pessoas compram e ele usa o dinheiro para comprar roupas ou brinquedos para seus filhos".
Comparar jogos e brincadeiras (individuais e coletivos) de diferentes épocas e lugares, promovendo o respeito à pluralidade cultural.	<ul style="list-style-type: none">• O modo de vida das crianças em diferentes lugares	<ul style="list-style-type: none">• Comece a aula perguntando às crianças sobre o seu dia a dia: "O que vocês fazem quando acordam?", "Com quem vocês brincam?", "Onde vocês moram?", "Como é o caminho da casa para a escola?".• Incentive-as a descreverem suas atividades e o ambiente em que vivem.• Explique que nem todas as crianças vivem da mesma forma e nos mesmos lugares. Introduza a ideia de que existem diferentes modos de vida.• Faça perguntas que as ajudem a comparar os diferentes modos de vida

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 2º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares		<ul style="list-style-type: none">• Comece a aula conversando sobre o que os alunos sabem sobre diferentes grupos de pessoas e como elas vivem. Pergunte se conhecem histórias ou viram imagens de pessoas vivendo de maneiras diferentes da deles.• Apresente alguns exemplos de povos e comunidades tradicionais do Brasil (indígenas, quilombolas, ribeirinhos, etc.) e de outros lugares do mundo. Utilize imagens, vídeos curtos e histórias simples para ilustrar seus modos de vida (moradia, alimentação, trabalho, festas, etc.).• Incentive os estudantes a comparar os modos de vida apresentados com o deles,



		identificando semelhanças e diferenças de forma respeitosa.
Reconhecer semelhanças e diferenças nos hábitos, nas relações com a natureza e no modo de viver de pessoas em diferentes lugares.	<ul style="list-style-type: none">• Comparar como é a realidade das crianças que vivem no campo e das crianças que vivem na cidade.	<ul style="list-style-type: none">• Comece com uma roda de conversa: Pergunte aos alunos o que eles sabem sobre o campo e a cidade. Incentive-os a compartilhar suas experiências ou o que já viram em livros, filmes, etc.• Faça uma tempestade de ideias: Anote em um quadro ou cartaz as palavras e expressões que os alunos associarem a cada ambiente (campo e cidade). Isso ajudará a levantar os conhecimentos prévios da turma.• Peça para cada aluno fazer dois desenhos: um representando o dia a dia de uma criança no campo e outro na cidade. Depois, promova uma discussão sobre as diferenças que eles representaram.
Relacionar o dia e a noite à diferentes tipos de atividades sociais (horário escolar, comercial, sono etc.)	<ul style="list-style-type: none">• Comparar atividades sociais desenvolvidas na cidade e no	<ul style="list-style-type: none">• Converse com os estudantes sobre como os ritmos do dia e da noite podem ser diferentes na cidade e no campo.



campo e relacioná-las aos ritmos do dia e da noite.

- Pergunte se acham que as pessoas no campo costumam acordar mais cedo ou mais tarde que as pessoas na cidade e por quê.
- Discutam sobre a influência da luz natural e artificial nas atividades noturnas de cada lugar.

Exemplos de relações:

- **Dia na Cidade:** Ir à escola (sol), trabalhar em lojas (sol), brincar no parque (sol).
- **Noite na Cidade:** Ir ao cinema (lua), jantar em restaurantes (lua), as ruas ficam mais calmas (lua).
- **Dia no Campo:** Cuidar da plantação (sol), alimentar os animais (sol), brincar ao ar livre (sol).
- **Noite no Campo:** As pessoas costumam ir dormir mais cedo (lua), observar as estrelas (lua), o som dos animais noturnos se torna mais presente (lua).

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO		
3º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.	<ul style="list-style-type: none"> • Principais aspectos culturais que diferenciam a vida no campo e na cidade. • Rotinas diárias, tradições e valores dos grupos sociais que vivem no campo e na cidade. 	O trabalho com essa habilidade poderá ser feito inicialmente considerando os lugares de vivência dos estudantes, buscando identificar sua contribuição cultural, social e econômica. Aqui o professor poderá incluir também os povos e comunidades tradicionais para que eles possam identificar e diferenciar como eles vivem em diferentes espaços: cidade, campo e florestas.
Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos.	<ul style="list-style-type: none"> • Características da vida no campo e na cidade, desenvolvendo a capacidade de análise crítica sobre os espaços que habitam. 	<p>Passeio da turma pelo centro urbano para reconhecimento de prédios públicos, hospitais, escolas, etc.; Formas de trabalho no campo, comparando-os com as atividades de trabalho realizadas na cidade;</p> <p>Como a tecnologia mudou várias formas de trabalhar em ambos os contextos;</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Reunir dados sobre formas de trabalho e lazer no passado e em lugares diversos, incluindo o trabalho informal e o serviço doméstico, o lazer espontâneo e o lazer deliberado, etc..
Identificar modos de vida na cidade e no campo no presente, comparando-os com os do passado.	<ul style="list-style-type: none">• Registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive.• Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências .	Perceber que existem maneiras diferentes de fazer as coisas na vida urbana e na rural, observando, por exemplo, horário de despertar e tomar as refeições, formas de locomoção, proximidade ou não de elementos da natureza, etc..

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO		
4º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Comparar as características do trabalho no campo e na cidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever as características dos espaços de trabalho no campo e na cidade. • Semelhanças e diferenças dos modelos de trabalho em diferentes ambientes. 	Essa habilidade tem como objetivo levar os estudantes a identificarem e reconhecerem as diferenças, semelhanças e interdependências, além de compreenderem a relação que existe entre as atividades laborais desempenhadas no meio rural e no urbano. O professor poderá realizar um trabalho de pesquisa sobre as diferenças entre o trabalho do campo e da cidade.
Relacionar os processos de ocupação do campo a intervenções na natureza	<ul style="list-style-type: none"> • Relacionar os processos de ocupação do campo às intervenções na natureza • Avaliar os resultados dessas intervenções 	Considerar a história local ou regional da ocupação do espaço e consequentes alterações no meio natural. Aprofundar o conceito de nomadismo, compreendendo que ele não significa deslocamento contínuo e sem parar. Destacar que o deslocamento sempre esteve presente na história da cidade ou da região, realizando-se não



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		somente na troca de mercadorias, mas na troca e interação entre culturas.
Utilizar as direções cardeais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens rurais e urbanas.	<ul style="list-style-type: none">• Localizar elementos no campo usando pontos cardeais e colaterais.• Utilizar os pontos cardeais no globo terrestre.• Localizar pontos de referência próximos à escola.	A aprendizagem do sistema de direção poderá ser iniciada a partir de proble- matizações do cotidiano dos estudantes, tais como: Onde se localiza sua escola? E sua casa? E a Câmara Municipal? Em seguida utilizando um mapa simples do bairro, por exemplo, peça aos estudantes para se localizarem utilizando os pontos cardeais, casas, escolas, estabelecimentos comerciais entre outros componentes físicos.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Analisar transformações de paisagens no campo, comparando sequência de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas diferentes.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar transformações de paisagens no campo comparando fotografias.	Produzir maquetes e mapas do campo. Analisar fotos áreas do campo. Através de mapas trabalhar as noções de limites entre cidades e campo.
Identificar e comparar as mudanças dos tipos de trabalho e desenvolvimento tecnológico na agropecuária.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar a modernização da agricultura e sua relação na vida dos trabalhadores do campo.	Sondar os estudantes sobre o que eles conhecem acerca do processo industrial e contextualizar o tema em escala local e regional. Pesquisa de campo sobre a agricultura moderna e tradicional em seu município.
Identificar os diferentes tipos de energia utilizados na produção industrial, agrícola e extrativa.	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer o uso de diferentes energias no setor industrial.	Apresentar aos estudantes a relação do trabalho com transporte, energia, comércio, produção e serviços. Será interessante o professor utilizar dados e comparar as regiões brasileiras no que se refere à produção de energia e consumo para ampliar o

		repertório dos estudantes na leitura de imagens, gráficos e tabelas.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 6º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar as dinâmicas espaciais das migrações urbanas e rurais e seus impactos. O Êxodo rural e a migração intra cidades e seu impacto no ordenamento urbano do município.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinâmicas espaciais das migrações urbanas e rurais. • Causas e consequências do êxodo rural. • Impactos das migrações na infraestrutura urbana e nos serviços públicos. • Transformações socioeconômicas decorrentes dos fluxos migratórios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciar a aula com uma conversa sobre o lugar onde os alunos vivem. Perguntar se eles conhecem pessoas que vieram de outras cidades ou do campo, ou que se mudaram dentro da própria cidade. • Apresentar imagens contrastantes de áreas rurais e urbanas, estimulando os alunos a descreverem as diferenças e a pensarem sobre os motivos que levariam alguém a mudar de um lugar para outro. • Introduzir os conceitos de migração, êxodo rural (saída do campo para a cidade)



		e migração intraurbana (movimento de pessoas dentro da mesma cidade).
Analisar os fatores socioeconômicos e ambientais que influenciam as migrações urbanas e rurais, bem como seus efeitos sobre a infraestrutura, o mercado de trabalho e a ocupação do solo.	<ul style="list-style-type: none">• Fatores socioeconômicos e ambientais que impulsionam as migrações urbanas e rurais.• Relação entre oportunidades econômicas e fluxos migratórios.• Transformações no mercado de trabalho decorrentes das migrações.• Ocupação e uso do solo urbano e rural em função dos deslocamentos populacionais.	<ul style="list-style-type: none">• Divida a turma em grupos de 4 ou 5 alunos.• Entregue a cada grupo um conjunto de materiais:<ul style="list-style-type: none">✓ Um mapa do Brasil.✓ Algumas imagens representando diferentes situações urbanas (grandes cidades com muitas oportunidades, cidades menores com menos recursos, áreas urbanas com problemas ambientais como poluição) e rurais (áreas agrícolas prósperas, áreas com dificuldades de produção, áreas com beleza natural, áreas com problemas ambientais como desmatamento).✓ Pequenos trechos de notícias ou textos curtos que mencionem motivos de migração (busca por emprego,



		<p>melhores condições de vida, estudos, problemas ambientais como secas ou enchentes, violência, etc.).</p> <p>Peça para os grupos discutirem as imagens e os textos, identificando os fatores que podem levar as pessoas a migrarem do campo para a cidade e da cidade para o campo.</p>
<p>Valorizar o sentimento de pertencimento ao lugar onde o aluno vive.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Identidade e pertencimento ao território local.• Relação entre espaço, cultura e memória coletiva.• Importância da história e das tradições locais na formação da identidade.	<p>Objetivo: Desenvolver o sentimento de pertencimento e valorização do lugar onde o aluno vive, explorando suas características, história e importância para a sua vida.</p> <ul style="list-style-type: none">• Comece a aula perguntando aos alunos o que significa para eles a palavra "pertencimento".• Discuta como se sentem em relação ao lugar onde moram: gostam? O que mais gostam? O que menos gostam?• Pergunte se eles conhecem a história do local onde vivem.

		<ul style="list-style-type: none"> • Incentive-os a compartilhar memórias e experiências que têm em seu lugar de vivência.
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 7º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer as territorialidades de povos do campo e da cidade.	<ul style="list-style-type: none"> • Formação territorial do Brasil • Características geográficas do território brasileiro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conceito de Territorialidade: Explique brevemente o conceito de "territorialidade" como a forma como os grupos humanos se apropriam, organizam e significam o espaço onde vivem, construindo laços sociais e identidades. • Desenho do Território: Peça para cada aluno (ou dupla) escolher um dos ambientes (campo ou cidade) e representá-lo através de um desenho. O desenho deve evidenciar as características discutidas na Parte 1 e como elas se organizam no espaço.



		<p>Incentive-os a incluir elementos que representem a identidade e as relações sociais típicas desse território.</p> <ul style="list-style-type: none">• Legenda: Solicite que criem uma legenda para o desenho, identificando os principais elementos representados e explicando como eles contribuem para a territorialidade daquele espaço.• Experiências Pessoais: Incentive os alunos a refletirem sobre suas próprias experiências e a identificar elementos do campo e da cidade em seu cotidiano, mesmo que vivam em um único tipo de ambiente. Pergunte se já visitaram o outro tipo de espaço e quais foram suas impressões.
Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e	• Ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil.	• Orientar os alunos a buscarem exemplos nos meios de comunicação que representem paisagens brasileiras e/ou



estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.

- Processos históricos que contribuíram para a configuração do território brasileiro.
- Utilizar mapas e outras representações geográficas para analisar e interpretar informações sobre a formação territorial do Brasil.

aspectos da formação territorial do Brasil. Esses exemplos podem incluir:

- **Imagens de diferentes biomas:** Amazônia, Pantanal, Cerrado, Mata Atlântica, Caatinga, Pampa.
- **Representações de cidades:** Metrópoles, cidades históricas, cidades litorâneas, cidades do interior.
- **Imagens de atividades econômicas:** Agricultura, indústria, extrativismo, turismo.
- **Notícias ou reportagens** que mencionem questões territoriais (demarcação de terras indígenas, conflitos agrários, expansão urbana, preservação ambiental, etc.).
- **Anúncios de turismo** que promovam certos destinos e paisagens.
- **Documentários ou vídeos educativos** que abordem a história da ocupação do território brasileiro.

<p>Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Exploração da Luz na Agricultura;Impacto da Camada de Ozônio;Preservação do Meio Ambiente;	<p>Explicar de forma simples o processo de fotossíntese, utilizando imagens ou vídeos para ilustrar como as plantas usam a luz, a água e o gás carbônico para produzir seu alimento (açúcar) e liberar oxigênio.</p> <p>Realizar uma pequena demonstração prática:</p> <p>Mostrar duas plantas semelhantes. Cobrir uma delas com uma caixa de papelão, impedindo a entrada de luz. Deixar a outra exposta à luz.</p> <p>Explicar que observarão as plantas nos próximos dias para ver o que acontece.</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Explicar que a luz branca do sol é composta por diferentes cores (como as do arco-íris).✚ Mencionar que algumas cores de luz são mais importantes para o
---	--	--

		<p>crescimento das plantas do que outras (principalmente o vermelho e o azul).</p> <p>✚ (Opcional) Se houver tempo e recursos, mostrar como a luz pode ser decomposta em suas cores utilizando um prisma ou um CD.</p>
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 8º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Distinguir e analisar conflitos e ações dos movimentos sociais brasileiros, no campo e na cidade, comparando com outros movimentos sociais existentes nos países latino-americanos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comparar os movimentos sociais brasileiros com os de outros países latino-americanos. • Analisar as características dos conflitos e ações dos movimentos sociais. 	<p>✚ Textos curtos e adaptados sobre diferentes movimentos sociais brasileiros (ex: MST, MTST, movimentos indígenas, movimentos feministas, movimentos negros, etc.).</p> <p>✚ Textos curtos e adaptados sobre diferentes movimentos sociais latino-americanos (ex: Zapatistas no México, Madres de Plaza de</p>

		<p>Mayo na Argentina, movimentos estudantis no Chile, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Comece a aula perguntando aos alunos se eles já ouviram falar em "movimentos sociais". Anote as ideias que surgirem no quadro.✓ Explique de forma simples o que são movimentos sociais: grupos de pessoas que se organizam para lutar por uma causa em comum, buscando mudanças na sociedade.✓ Destaque que esses movimentos podem surgir em diferentes lugares (campo e cidade) e lutar por diversas questões (terra, moradia, direitos, igualdade, etc.).
Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares.	<ul style="list-style-type: none">• A cidade e o campo: aproximações e diferenças.	<p>Inicie com uma roda de conversa: Pergunte aos alunos o que eles entendem por "povos tradicionais" e "comunidades tradicionais". Anote as ideias no quadro.</p>



		<p>Apresente o mapa: Mostre o mapa-múndi e o mapa do Brasil. Explique que existem diversos povos e comunidades tradicionais espalhados por diferentes lugares do planeta e do nosso país.</p> <p>Localização: Peça aos alunos para identificarem no mapa alguns dos lugares onde eles imaginam que podem existir esses povos e comunidades.</p> <p>Introdução visual: Apresente as imagens de diferentes povos e comunidades tradicionais. Peça aos alunos para descreverem o que observam nas imagens: as roupas, as casas, o ambiente, as atividades que estão realizando.</p>
<p>Selecionar argumentos que reconheçam as territorialidades dos povos indígenas originários, das comunidades remanescentes de quilombos, de povos das florestas e do cerrado, de ribeirinhos e</p>	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer o significado de quilombola e a territorialidade das comunidades remanescentes quilombolas.	<p>Inicie a aula perguntando aos alunos o que eles entendem por "território". Conduza a discussão para além da ideia de divisão política, explorando a noção de território como</p>



caiçaras, entre outros grupos sociais do campo e da cidade, como direitos legais dessas comunidades.

espaço de vivência, identidade e cultura para diferentes grupos sociais.

Apresente brevemente os grupos sociais que serão foco da atividade: povos indígenas originários, comunidades remanescentes de quilombos, povos das florestas e do cerrado, ribeirinhos e caiçaras, entre outros grupos do campo e da cidade. Incentive os alunos a compartilhar o que já sabem sobre esses grupos.

DOCUMENTO CURRICULAR:

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 9º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Analisar e avaliar criticamente os impactos econômicos e socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e	<ul style="list-style-type: none">• A ética da responsabilidade frente aos desafios ambientais contemporâneos.• Cooperação e agroindústria familiar.	Roda de Conversa: Inicie a aula perguntando aos alunos o que eles entendem por "ética" e "responsabilidade". Conduza a discussão para o conceito de "ética da responsabilidade", enfatizando a ideia de que



<p>escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais - entre elas as indígenas, quilombolas e demais comunidades tradicionais -, suas práticas agroextrativistas e o compromisso com a sustentabilidade.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Sistema de cultivo, sistema de criação, extrativismo, agricultura e agroindústria.	<p>nossas ações presentes têm consequências para o futuro e para outras pessoas e seres vivos.</p> <p>Desafios Ambientais Contemporâneos: Apresente alguns dos principais desafios ambientais da atualidade, como:</p> <ul style="list-style-type: none">✚ Desmatamento e perda de biodiversidade;✚ Poluição do ar, da água e do solo;✚ Mudanças climáticas e seus impactos (eventos extremos, aumento do nível do mar, etc.)✚ Escassez de recursos naturais (água, energia, etc.)✚ Geração excessiva de resíduos sólidos
<p>Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de</p>	<ul style="list-style-type: none">• Políticas Públicas e desenvolvimento rural.• Relações de trabalho e mercado na sociedade globalizada: perspectivas do trabalho nos	<p>Discussão Inicial: Inicie a aula com uma roda de conversa, perguntando aos alunos sobre as mudanças que eles percebem no mundo ao seu redor em relação à tecnologia,</p>



trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.

contextos urbano, rural e digital; garantia do emprego; precarização do trabalho (autônomo, freelancer, temporário, parcial, terceirizado).

ao trabalho e à forma como as pessoas se comunicam e vivem.

- Exemplos de perguntas:
 - Como era a vida dos seus pais ou avós quando eram crianças em comparação com a vida de vocês hoje?
 - Quais tecnologias vocês usam no dia a dia que não existiam há alguns anos?
 - Como vocês acham que a internet e os celulares mudaram a forma como as pessoas trabalham e se relacionam?
 - Vocês percebem diferenças entre a vida na cidade e no campo em relação ao acesso à tecnologia e às oportunidades de trabalho?

Explique o objetivo da aula, que é analisar como as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais impactam as

		relações entre diferentes grupos sociais e culturas em diversos espaços e tempos.
Relacionar o processo de urbanização às transformações da produção agropecuária, à expansão do desemprego estrutural e ao papel crescente do capital financeiro em diferentes países, com destaque para o Brasil.	<ul style="list-style-type: none">• Cadeias industriais e inovação no uso dos recursos naturais e matérias – primas.• O setor primário e suas características no Brasil.	<ul style="list-style-type: none">• Comece a aula perguntando aos alunos o que eles entendem por "setor primário". Anote as ideias na lousa.• Conduza a discussão para identificar as principais atividades do setor primário no Brasil (agricultura, pecuária, extrativismo vegetal e mineral).• Utilize um mapa do Brasil para localizar as principais regiões de ocorrência dessas atividades.• Discuta a importância do setor primário para a economia brasileira, destacando seu papel como fornecedor de alimentos e matérias-primas.

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE		
1º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.</p>	<p>Características dos materiais:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lixo; - descarte.; - impactos ambientais; - 3 Rs; - água; agricultura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Descrever objetos do cotidiano conforme as características observadas. - Pesquisar a origem dos materiais presentes em objetos de uso cotidiano, como ferro, plástico, madeira, vidro, papel e borracha, reconhecendo sua matéria prima. - Descobrir como esses materiais são extraídos do meio ambiente. - Realizar seminário sobre o tempo que esses materiais demoram a se decompor no meio ambiente.
<p>Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras</p>	<p>Os usos dos recursos naturais: solo e água no campo e na cidade</p> <p>O que é solo?</p>	<p>O estudo dos recursos naturais deve ser abordado desde cedo, para que os estudantes aprendam a praticar atitudes que contribuam para a formação</p>



possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.

Tipo de solos do

Tocantins;

Uso do solo no

Tocantins;

A importância da água e do solo na vida cotidiana.

de cidadãos responsáveis com meio ambiente. Pode-se iniciar a aula em roda de conversa utilizando perguntas para levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes para verificar o que já sabem sobre o assunto a ser abordado. Questionar sobre a importância do solo e da água para vida na Terra. Colher amostras de solos variadas e comparar as diferentes texturas e cores e ao mesmo tempo explicar os tipos de solos existentes e quais os tipos predominam no Tocantins

DOCUMENTO CURRICULAR:

**COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE
2º ANO - 2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar impactos no ambiente causados pelas diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive.	<ul style="list-style-type: none">• A sobrevivência e a relação com a natureza;• O trabalho e os impactos no ambiente;• Cuidados com o meio ambiente.	Prever a visita dos estudantes a uma fábrica, fazenda produtora, oficina, redação de um jornal, gráfica etc. que lhes possibilitem observar diferentes formas de trabalho e como elas se correlacionam com o ambiente, alterando o espaço e a natureza.
Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares, identificando os impactos ambientais.	A origem de diferentes produtos do cotidiano dos estudantes. Produtos de origem animal; Produtos de origem vegetal; Produtos de origem mineral; O trabalho no campo; Agricultura familiar; Agronegócio (noções); O trabalho na cidade;	O professor poderá iniciar essa temática apresentando para os estudantes a origem de alguns produtos do cotidiano deles e que são extraídos da natureza como os alimentos (arroz, feijão, trigo, frutas e vegetais) e também o consumo de água que é um recurso de origem mineral. Além disso, poderá ressaltar os impactos ambientais decorrentes dessas atividades.

	A importância da natureza como fonte de sustentação para realização de diversas atividades.	
--	---	--

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE		
3º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Investigar os usos dos recursos naturais, com destaque para os usos da água em atividades cotidianas (alimentação, higiene, cultivo de plantas etc.) e discutir os problemas ambientais provocados por esses usos.	Consumo consciente dos recursos naturais. A água e os recursos naturais para existência da vida. Os diferentes usos da água.	Identificar juntamente com os estudantes os cuidados necessários para utilização da água na vida doméstica, na agricultura e na indústria. Essa habilidade tem como objetivo principal permitir que os estudantes compreendam a importância da água, desde a alimentação, cultivo de plantas, geração de energia, agricultura e portabilidade.
Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o	Produção, circulação e consumo Lixo no ambiente doméstico da escola; Lixo e reciclagem no município e no	Os trabalhos com essa temática poderão ser iniciados criando uma situação problema que leve os estudantes a refletirem sobre seus hábitos



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

consumo consciente, considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.	estado do Tocantins;	com relação ao meio ambiente. Leitura e socialização de textos sobre sustentabilidade ambiental. Trabalho de campo pelas ruas da cidade observando os impactos ambientais e o destino do lixo.
---	----------------------	--

DOCUMENTO CURRICULAR:

**COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE
4º ANO - 2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.	Conservação e degradação da natureza no município e no estado do Tocantins As paisagens a partir de diferentes tipos de relevo; Como é a paisagem em torno de sua escola? As paisagens e o efeito da ação humana sobre elas.	O objetivo principal dessa habilidade é levar os estudantes a identificarem as diferentes formas e composições de relevo: depressão, planície, montanha, planalto, bem como reconhecerem as características da cobertura vegetal do seu lugar de vivência: matas, florestas, cerrados e formações litorâneas. Solicitar aos órgãos ambientais do estado informações e dados sobre as questões ambientais. Identificar



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Identificar as características físicas (relevo, cobertura vegetal, dinâmica climática e hidrografia) presentes em seu município.	A preservação do meio ambiente Tocantins; Parques Estaduais – Tocantins; Áreas de preservação permanentes APPs.	através dos mapas existentes as áreas de preservação e também áreas de devastação ambiental. Pesquisar e socializar sobre os aspectos da geografia física local e regional.
--	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR

**COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE
5º ANO - 2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.	Diferentes tipos de poluição Poluição dos rios, lagos e mares; Problemas ambientais de sua cidade e região; Onde é depositado o lixo de sua cidade? Tratamento do esgoto e resíduos sólidos em seu município.	Introduzir o conceito de qualidade ambiental. Debater sobre os conceitos de saneamento básico e qualidade ambiental contextualizando na realidade local. Ilustrar os diferentes tipos de poluição e contextualizá-los.
Identificar as formas e funções das cidades e	Territórios, redes e urbanização	Essa habilidade tem como objetivo levar os



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

analisar as mudanças sociais, econômicas e ambientais provocadas pelo seu crescimento.	O que é cidade?; As principais formas e funções das cidades; Formação da sede do nosso município.	estudantes a identificarem o que é uma rede urbana, quais as principais funções das cidades a partir das atividades setoriais específicas realizadas. É importante também fazer a análise da interação entre campo e cidade e entre cidades na rede urbana.
--	--	---

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências Humanas e Ensino Religioso**. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Ciências da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 1º e 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Dominar as regras essenciais para jogar xadrez.</p> <p>Identificar as características do tabuleiro de xadrez (linhas, colunas e diagonais).</p> <p>Aprender a posição inicial das peças no jogo de xadrez.</p> <p>Movimentar o xeque-mate no rei adversário.</p>	<p>Contexto histórico do xadrez no Brasil</p> <p>Como se joga xadrez?</p> <p>Movimento das peças de xadrez</p> <p>Regras do movimento do rei</p>	<p>Inicialmente será explicado um contexto histórico sobre como o xadrez chegou ao Brasil. Em seguida, através de um painel ilustrativo de um tabuleiro será abordado: o nome das peças, como organizá-las no tabuleiro e o movimento das peças nas linhas.</p>



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 3º ao 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Experimentar e fruir jogos de regras, recriando e valorizando a importância desses jogos para o desenvolvimento de habilidades motoras e do convívio em sociedade.</p> <p>Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos de regras.</p>	<p>Regras essenciais para jogar xadrez.</p> <p>Movimento das peças de xadrez</p>	<p>Os jogos de regras como o xadrez vêm contribuir para a compreensão da vida em sociedade, que apresenta regras estabelecidas, levando à reflexão e planejamento de estratégias e novas regras para a participação de todos durante o jogo de xadrez.</p>
<p>Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos de regras, primando pela inclusão de todos.</p>	<p>Jogos de regras.</p>	<p>Propõe-se que seja trabalhado competições de xadrez entre os alunos para desenvolver o raciocínio e a interação.</p>

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 6º ao 9º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Conhecendo as peças do jogo de xadrez; os movimentos das peças no tabuleiro.</p> <p>Regras do xadrez</p> <p>Os movimentos das peças no tabuleiro; conhecendo as posições das peças no jogo: movimento do peão; movimento da torre, movimento da rainha.</p>	<p>Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p> <p>Estimular a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração</p>	<p>Divida a turma em grupos e atribua a cada grupo uma peça do jogo de xadrez. Peça aos alunos que pesquisem informações sobre a peça, como seu nome, movimentação no tabuleiro e importância estratégica.</p> <p><u>Sugestão de sites com atividade:</u></p> <p>https://www.tudosaladeaula.com/2024/10/atividade-sobre-o-jogo-de-xadrez-para-imprimir-anos-finais/#google_vignette</p> <p>https://www.todamateria.com.br/xadrez/</p> <p>Fazer competição entre os estudantes.</p>

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens**. SEDUC: Palmas, 2019.