



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Orientações Pedagógicas da Jornada Ampliada

3º bimestre





**ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO**

**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 Sousa Araújo
Célia Facundes Corado
Delzimar do Nascimento Guimarães da Mata
Leonora Bandeira Miranda Silva
Maalalei de Almeida Silva Vieira
Samara Caldas Franco**

Nível I

NÍVEL I 3º BIMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF12LP02) 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.</p>	<p>Formação do leitor. Leitura e escuta de textos e livros literários da cultura afro-brasileira.</p>	<p>Estimular a compreensão com apoio do professor. O professor lê um trecho do livro em voz alta. Os alunos comentam o que entenderam. Perguntas como: O que aconteceu? Como achas que se sentiu a personagem? Desenvolver a leitura com os estudantes. Entregar livros literários para os estudantes e fazer o questionamento sobre o livro:</p>
<p>(EF02LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura. Reconhecer o gênero de um texto. Localizar informação explícita. Inferir informações em textos. Reconhecer o assunto de um texto quando o assunto está indicado no título.</p>	<p>Leitura e compreensão de livros literário, de forma autônoma e/ou com a ajuda do professor.</p>	<p>Nome do livro e autor; Personagem favorita; O que mais gostou; Desenho da cena preferida;</p>
<p>(EF02LP04). Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas. Distinguir letras do alfabeto de desenhos e/ou outros sinais gráficos. Reconhecer as letras do alfabeto. Reconhecer as diferentes formas de grafar uma</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com CV; Leitura e escrita de palavras com CVC, CCV; Leitura e escrita de palavras com VC; Leitura e escrita de palavras com CCV;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ler e escrever palavras e pequenos textos com palavras do contexto em estudo: T S P G L N J R M C V F D X Z B. (Treino ortográfico de palavras e frases). • Trabalhar escrita e leitura das sílabas complexas com formação de palavras, frases e textos e treino ortográficos.

<p>Mesma letra ou palavras: Ler palavras formadas por sílabas canônicas.</p> <p>Identificar o número de sílabas de uma palavra.</p> <p>Identificar sílaba de uma palavra.</p>		
<p>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.</p>	<p>Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita (uso de letras maiúsculas em início de frases e substantivo próprio. Escrita de frases.</p>	<p>Explicar aos estudantes iniciar a frase com letra maiúscula.</p> <p>Atividades de utilização das letras maiúsculas e minúsculas.</p> <p>Treinar com os estudantes a escrita do nome e sobrenome com a letra maiúscula.</p>
<p>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.</p>	<p>Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita (uso de letras maiúsculas em início de frases e substantivo próprio.</p>	
<p>Ler e escrever corretamente palavras com marcas de nasalidade (til, m, n).</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com marca de nasalidade.</p>	<p>Praticar a escrita correta de palavras com nasalidade através de treino ortográfico. Mostra-se uma imagem e pede os alunos para escrever o nome da imagem tentando usar a ortografia correta.</p>

NÍVEL I

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
-------------	-------------------------	-----------------------

<p>Reconhecer características do sistema de numeração decimal.</p>	<p>Composição e decomposição de números Naturais (até 1000).</p>	<p>Trabalhar treino ortográfico de números.</p>
<p>Identificar composições ou decomposições de números naturais.</p>		<p>Praticar a decomposição de números em centenas, dezenas e unidades.</p>
<p>Escrever números naturais de até 3 ordens em sua representação por algarismos ou em língua materna.</p>		<p>Relacionar diferentes representações de um número.</p>
<p>OU Associar o registro numérico de números naturais de até 3 ordens ao registro em língua materna.</p>	<p>Leitura e escrita dos números.</p>	<p>Criar diferentes composições para um mesmo número.</p> <p>Reconhecer e decompor números.</p>
<p>Resolver problemas de adição ou de subtração, envolvendo números naturais de até 3 ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar ou retirar.</p>	<p>Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).</p>	<p>Trabalhar <i>acrescentar</i> e <i>separar</i> em situações práticas.</p> <p>Praticar vários tipos de problemas.</p>
<p>Reconhecer/ nomear figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.</p>	<p>Figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo): reconhecimento e características.</p>	<p>Reconhecer figuras geométricas no ambiente.</p>
<p>Reconhecer/ nomear figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo).</p>		<p>Identificar figuras pelas suas características.</p>

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 da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Ministério da Educação. Matriz de Referência de Língua Portuguesa e Matemática do Saeb 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: Brasília. DF/MEC. Outubro 2020

<https://www.tudosaladeaula.com/2021/04/simulado-de-matematica-reta-numerica-2o-ano-3o-ano-com-gabarito/> acesso 25 de março de 2025.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- 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.</p>	<p>- Produção escrita de curiosidades, com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma.</p>	<p>Como trabalhar a produção escrita de curiosidades com a ajuda do professor e dos colegas:</p> <p>1. Leitura e discussão de textos de curiosidades: Apresentar diferentes textos de curiosidades (artigos de revista, sites de notícias, etc.) e discutir com a turma sobre a forma como são escritos, as informações que apresentam e o objetivo da curiosidade.</p> <p>2. Planejamento e escolha do tema: Em grupo, discutir um tema de interesse comum e selecionar uma curiosidade interessante para explorar.</p> <p>3. Pesquisa e seleção de informações: O professor pode auxiliar os alunos na pesquisa de informações sobre o tema escolhido, utilizando diferentes recursos, como livros, internet e outras fontes confiáveis.</p> <p>4. Escrita colaborativa: Os alunos podem trabalhar juntos para escrever a curiosidade, dividindo as tarefas, como a escolha da linguagem, a estrutura do texto e a revisão.</p> <p>5. Revisão e edição: Após a escrita, o professor e os alunos podem revisar o texto, verificando a correção gramatical, a clareza das informações e a adequação ao público-alvo.</p> <p>6. Apresentação e compartilhamento: A curiosidade pode ser apresentada em forma de texto escrito, vídeo, áudio ou até mesmo em um mural da escola, para ser compartilhada com a comunidade escolar.</p> <p>Como trabalhar a produção escrita de curiosidades de forma autônoma:</p> <p>1. Atividades de escrita e leitura: Propor atividades como ditadas, reescrita de textos, produção de pequenas histórias, e atividades que incentivem o uso de novas palavras.</p> <p>2. Construção de verbos e palavras:</p>

Trabalhar a construção de verbos e palavras, utilizando jogos e atividades que incentivem a criação de novas frases e a compreensão da estrutura da língua.

3. Exploração de diferentes gêneros textuais:

Incentivar a produção de diferentes gêneros textuais, como bilhetes, listas, adivinhas e parlendas, que são mais simples e adequados ao nível de leitura e escrita das crianças.

4. Leitura e discussão de textos:

Propor a leitura de textos de curiosidades, como livros, revistas e sites, e discutir com os alunos sobre o conteúdo e a forma como são escritos.

5. Incentivo à leitura:

Promover o hábito da leitura, criando um ambiente acolhedor e incentivando a curiosidade pela leitura.

Dicas para o professor:

Adapte as atividades ao nível de leitura e escrita das crianças:

Utilize textos mais simples e atividades mais direcionadas para o primeiro ano.

Incentive a criatividade e a curiosidade:

Incentive as crianças a expressar suas ideias e a buscar informações sobre os assuntos que lhes interessam.

Promova a colaboração e o trabalho em grupo:

Incentive as crianças a trabalharem juntas e a compartilhar seus conhecimentos.

Utilize recursos tecnológicos:

Use ferramentas digitais para auxiliar no processo de escrita e leitura, como computadores, tablets e aplicativos.

Celebre a produção escrita das crianças:

Agradeça o esforço e reconheça o trabalho das crianças, valorizando a sua produção.

- Relacionar elementos sonoros (sílabas fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.

- Construção do sistema alfabético e da ortografia.
- Representação escrita de sílabas e fonemas.

Para trabalhar a segmentação oral de palavras em sílabas, jogos lúdicos e atividades práticas podem ser muito eficazes. A brincadeira com as sílabas pode envolver a identificação da quantidade de sílabas em palavras, a combinação de sílabas para formar palavras e até mesmo jogos como bingo de sílabas ou caça ao tesouro silábico.

Jogos e Atividades:

- **Jogo das Sílabas:**

Use cartelas com sílabas e sorteie palavras para os alunos identificarem e cobrirem as sílabas correspondentes.

- **Bingo das Sílabas:**

Crie um bingo com sílabas e palavras, onde os alunos precisam identificar as sílabas e marcar na cartela.

- **Caça ao Tesouro Silábico:**

Utilize pistas com palavras que os alunos precisam segmentar para avançar na caça.

- **Jogo de Juntar Sílabas:**

Peça aos alunos que juntem sílabas para formar palavras.

- **Formação de Palavras:**

Divida a turma em grupos e forneça cartões com palavras para que eles troquem sílabas e criem novas palavras.

- **Cruzadinhas e Preenchimento de Lacunas:**

Use atividades que exijam a identificação do número de sílabas em palavras.

- **Batidas de Palmas:**

Peça aos alunos para batem palmas a cada sílaba ao pronunciar as palavras.

- **Contagem de Sons:**

Peça aos alunos para contarem os sons (sílabas) que ouvem em

palavras ao falar devagar.

- **Dominó de Sílabas:**

Crie um dominó com sílabas e palavras para que os alunos combinem as peças.

- **Juntando Sílabas (Jogos Online):**

Utilize jogos online que desafiem os alunos a formar palavras com as sílabas.

Recursos:

- **Cartelas com Sílabas:**

Prepare cartelas com sílabas para serem utilizadas em jogos.

- **Cartões com Palavras:**

Crie cartões com palavras para atividades de segmentação e formação de novas palavras.

- **Quadro Branco:**

Use o quadro branco para escrever palavras, dividir em sílabas e demonstrar exemplos.

- **Materiais Lúdicos:**

Utilize materiais como copinhos, palitos de sorvete ou outros itens que possam ser usados para representar as sílabas.

Dicas:

- **Use palavras do cotidiano:** Utilize palavras que os alunos conhecem e usam no dia a dia.
- **Varie as atividades:** Utilize diferentes tipos de atividades para manter o interesse dos alunos.
- **Foco na fala:** Incentive os alunos a pronunciar as palavras devagar, para que eles consigam ouvir as sílabas.
- **Compartilhe a experiência:** Promova a interação entre os alunos,

		<p>incentivando-os a colaborar e a compartilhar suas ideias.</p> <ul style="list-style-type: none">• Avalie a aprendizagem: Observe como os alunos estão progredindo e ajuste as atividades conforme necessário. Ao combinar jogos e atividades lúdicas, é possível tornar o aprendizado sobre a segmentação oral de palavras em sílabas mais divertido e eficaz, desenvolvendo a consciência fonológica e a capacidade de leitura e escrita dos alunos.
--	--	---

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

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.	- Quantificação de elementos de uma coleção:	Jogos de contagem com diferentes materiais, jogos de balões com problemas de matemática, atividades de criação e comparação de coleções, e jogos com dados.
Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.	- Estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação.	<p>Jogos e Atividades:</p> <p>Contagem com materiais variados: Distribua diferentes materiais, como tampinhas, palitos, lacos, e peça que as crianças organizem e contem os objetos, registrando a estratégia usada.</p> <p>Estoura Balão: Insira problemas de matemática em balões, divida a turma em grupos, e cada grupo escolhe um balão para estourar e resolver o problema.</p>
		<p>Criação e comparação de coleções: Cada criança cria uma coleção de objetos e, em seguida, compara com as outras coleções, identificando diferenças de quantidade.</p> <p>Jogo com dados: Os jogadores lançam os dados, contam os pontos e avança no tabuleiro a quantidade de casas correspondente aos pontos.</p> <p>Jogos de contagem: Existem jogos educativos online, como "Eu sei contar", que</p>

ajudam as crianças a aprender a contar.

Atividades de agrupamento:

Peça às crianças que agrupem objetos em grupos de 10 (dezenas), facilitando a contagem e compreensão da relação entre número e quantidade.

Atividades de comparação:

Compare coleções de objetos e peça às crianças que identifiquem quais têm a mesma quantidade, qual tem mais ou menos.

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
Tocantins – DCT: Ciências da


ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

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



Nível II

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL 2 - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e a diagramação específica dos textos desses gêneros (lista de ingredientes ou materiais e instruções de execução "modo de fazer")	Forma de Composição de Textos: receitas e instruções de montagem.	Leve uma receita simples (ex.: vitamina, salada de frutas ou brigadeiro de colher) Em duplas, as crianças reescrevem a receita, ilustram os ingredientes e montam um cartaz. No final, podem preparar a receita (se possível) ou simular o preparo. Distribua textos diversos (receitas, manual de brinquedos, instruções de jogos) Proponha um caça ao verbo: os alunos circulam ou destacam os verbos no imperativo.
Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas	Construção do sistema alfabético e da ortografia	Prepare um caça-palavras impresso ou em lousa com palavras contendo essas regularidades. Exemplos de palavras para incluir:



<p>– 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>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>c/qu: casa, queijo, quero, quilo</p> <p>g/gu: gato, guerra, guiso, guia</p> <p>r/rr: carro, terra, riso, rato</p> <p>s/ss: casa, passeio, missa, ossos</p> <p>sílaba átona final com o/e: gato, livro, pente, parede</p> <p>nasalidade: pão, limão, também, cantam, tom, fim</p> <p>Jogo “Complete a Palavra”</p> <p>Cartelas com lacunas (ex.: que_ijo / pa_aro / guia / lio / tea / limã)</p> <p>Os alunos devem completar e justificar a escolha da letra ou dígrafo correto.</p>
--	---	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

<p>Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.</p>	<p>Formação do leitor literário/Leitura/Multissemiótica. Leitura de livros literários. Gibis.</p>	<p>Disponibilizar uma caixa com livros de diferentes gêneros (poemas, contos, fábulas, crônicas infantis).</p> <p>Cada criança escolhe um livro da caixa para ler ao longo da semana e, depois, apresenta para os colegas:</p> <ul style="list-style-type: none">O gênero;O tema;O que mais chamou a atenção. <p>Escolher um autor da literatura infantil brasileira para apresentar à turma.</p> <p>Ler trechos de suas obras, contar curiosidades sobre sua vida e deixar as obras disponíveis para leitura autônoma.</p>
<p>Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.</p>	<p>Dígrafos lh, nh e ch.</p>	<p>Sugestão de atividades:</p> <p>https://www.tudosaladeaula.com/2024/02/atividade-sobre-digrafo-com-gabarito/</p>

		<p>https://profjuliacosta.com.br/digrafos-na-alfabetizacao-como-ensinar-ch-lh-e-nh-de-forma-divertida/</p>
<p>Usar acento gráfico (agudo ou circunflexo) em monossílabos tônicos terminados em a, e, o e em palavras oxítonas terminadas em a, e, o, seguidas ou não de s.</p>	<p>Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/acentuação</p>	<p>Prepare cartas com palavras monossílabas ou oxítonas, algumas acentuadas (pé, avó, café) e outras não (papo, saco, ele).</p> <p>Os alunos devem encontrar os pares corretos: a palavra sem acento e a correspondente com acento (se existir), justificando por que ela leva ou não acento.</p> <p>Ditado estourado</p> <p>Explique que você vai ditar palavras com sons parecidos. Algumas devem ser escritas com acento, outras não.</p> <p>A cada rodada, dite uma palavra, como:</p>

		<p>Jaca, jacá, dúvida, duvida, médio, media</p> <p>Após escreverem, cada aluno mostra sua resposta. Quem acertar “estoura” um balão (pode ser estourado fisicamente, marcado no quadro ou tirar uma prenda dentro do balão como um ponto).</p> <p>Ao final, faça a correção coletiva com explicações rápidas</p>
Identificar o número de sílabas de palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas.	Segmentação de palavras/Classificação de palavras por número de sílabas.	<p>O (a) professor(a) fala uma palavra e a turma deve bater palmas separando as sílabas.</p> <p>Depois, os alunos dizem quantas sílabas tem a palavra e classificam: monossílaba, dissílaba, trissílaba ou polissílaba.</p> <p>Exemplo: Ca-sa (2 palmas – dissílaba).</p> <p>Caça-palavras de sílabas</p>

		<p>Identificar e classificar palavras escondidas.</p> <p>Preparar um caça-palavras com palavras variadas.</p> <p>Após encontrarem as palavras, os alunos deverão organizá-las em uma tabela:</p> <p>Monossílabas /Dissílabas / Trissílabas / Polissílabas</p>
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR:MATEMÁTICA		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA - NÍVEL 2- 3º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.	Procedimentos de cálculo (mental e escrito) com números naturais: adição e subtração.	<p>Caça ao Tesouro dos Cálculos</p>

Resolver desafios de adição e subtração usando cálculo mental.

Como fazer:

Espalhe pistas pela sala com operações simples (ex: $120 - 45$, $80 + 25$).

Cada acerto leva a uma nova pista.

Ao final, um "tesouro" simbólico (como medalhas de papel ou estrelinhas) aguarda os grupos.

Trabalha cálculo mental em situações desafiadoras e com contexto lúdico.

Loja da Matemática

Resolver situações-problema com adição e subtração por escrito.

Como fazer:

Monte uma "loja" fictícia com preços em cartazes.

Cada aluno recebe um valor fictício e precisa "comprar" itens, calculando quanto gasta e quanto sobra.

Pode-se registrar as contas no caderno (adição e subtração).

Estimula o uso de diferentes estratégias de cálculo (algoritmos, decomposição, aproximação).



Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.

Problemas envolvendo significados da adição e da subtração: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades.

Apresente aos alunos situações-problema variadas envolvendo adição e subtração:

Problema 1 (Juntar):

Ana tinha 23 figurinhas e ganhou mais 18 de seu amigo. Com quantas figurinhas Ana ficou?

Problema 2 (Retirar):

Na escola havia 40 bolas para brincar. As crianças usaram 17 bolas. Quantas bolas sobraram?

Problema 3 (Comparar):

Lucas tem 35 carrinhos e João tem 29. Quantos carrinhos a mais Lucas tem do que João?

Problema 4 (Completar):

		<p>Para completar 100 pontos em um jogo, Maria precisa de mais 47 pontos. Quantos pontos ela já tem?</p> <p>Incentive as crianças a resolverem utilizando cálculo mental, estimativas ou registros escritos, explicando qual estratégia escolheram.</p> <p>Dica: Monte um quadro na sala destacando os diferentes significados: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar, completar e, conforme os alunos forem criando os problemas, incentive-os a identificar qual significado está sendo usado.</p>
Compreender a ideia de igualdade para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.	Relação de igualdade	Descobrimo Igualdades Escreva no quadro ou entregue em fichas sentenças como:

$$8 + 4 =$$

$$15 - 3 =$$

$$5 + 7 =$$

$$20 - 9 =$$

Agora desafie os alunos:

Desafio: "Será que conseguimos encontrar outras continhas diferentes que também dão o mesmo resultado?" Descobrimo Igualdades

Escreva no quadro ou entregue em fichas sentenças como:

$$8 + 4 =$$

$$15 - 3 =$$

$$5 + 7 =$$

$$20 - 9 =$$

Agora desafie os alunos:

Desafio: Será que conseguimos encontrar outras continhas diferentes que também dão o mesmo resultado?

Exemplo:

$$8 + 4 = 12$$

$$5 + 7 = 12$$

$$15 - 3 = 12$$

Conclusão: Essas três contas diferentes dão o mesmo resultado. Vamos criar outras?

Distribua cartões com números (sugestão: 5, 7, 10, 12, 15, 20 etc.). Cada criança escolhe um cartão com um número e deve criar duas sentenças diferentes (de adição ou subtração) que resultem nesse número.



		<p>Exemplo:</p> <p>Cartão 12 → criança escreve:</p> $6 + 6 = 12$ $18 - 6 = 12$ <p>Depois, podem compartilhar com os colegas.</p>
<p>Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.</p> <p>Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término de realização de uma atividade e sua duração.</p>	<p>Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e reconhecimento de relações entre unidades de medida de tempo.</p>	<p>Relógio Vivo (atividade dinâmica):</p> <p>Ler horas em relógio analógico e digital.</p> <p>Como fazer:</p> <p>Desenhe um relógio grande no chão.</p> <p>Escolha dois alunos: um será o ponteiro das horas e outro o dos minutos.</p> <p>Diga um horário (ex.: 2h30), e eles deverão montar a hora correta.</p>

Depois, mostre esse mesmo horário em um relógio digital (de brinquedo ou projetado).

Peça para registrarem no caderno: 2h30
Duas horas e trinta minutos.

Caça-Horário:

Relacionar relógio analógico e digital.

Como fazer:

Escreva horários em formato digital em cartelas (ex.: 10:45, 13:00, 17:30).

Espalhe imagens de relógios analógicos com os ponteiros marcando esses horários pela sala.

Em duplas, os alunos devem encontrar o par correspondente e anotar no caderno.

Obs.: pode ser feito como brincadeira de caça ao tesouro.

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 da Natureza e Matemática.** Palmas: SEDUC, 2019.

Nível III



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL 3 - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo (concordância verbal).	Identificação e uso de concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo em textos.	Essa habilidade envolve trabalhar com substantivos e pronomes pessoais ligados ao verbo, assim como identificar a necessidade de estabelecer a concordância verbal entre eles na constituição e derivação de regularidades no trabalho com as classes de palavras e suas funções no enunciado; e usar os saberes gramaticais como ferramentas de constituição da legibilidade.
Usar acentográfico (agudo ou circunflexo) em paroxítonas terminadas em -i(s), -l, -r, -ão(s)	Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/ Acentuação Uso do acento agudo e circunflexo.	Essa habilidade requer do estudante: identificação das sílabas das palavras; reconhecimento das sílabas tônicas; identificação das vogais abertas e vogais fechadas; reconhecimento dos sinais gráficos como o acento agudo e o circunflexo; relacionando o primeiro com vogais abertas e o segundo, com as fechadas. Depois disso, requer que os estudantes identifiquem as regularidades da acentuação apontadas na habilidade.



Identificar a função na leitura e usar, adequadamente, na escrita ponto final, de interrogação, de exclamação, dois pontos e travessão em diálogos (discurso direto), vírgula em enumerações e em separação de vocativo e de aposto.

Pontuação, identificação na leitura e uso na produção de textos.

Essa habilidade prevê a ampliação de estudos dos recursos de pontuação, incluindo o uso de vírgula em enumerações e em separação de vocativo e aposto. Da mesma forma, o estudo prevê: identificar os novos sinais gráficos; reconhecer – na leitura – a sua função; usá-los no texto para garantir legibilidade e para provocar os efeitos de sentido desejados.

O estudo da pontuação acontece de duas maneiras: na leitura, ao analisar os efeitos de sentido produzidos pelo uso no texto; e na escrita, ao discutir possibilidades e analisar os efeitos de sentido correspondentes (nesse caso, empregar a vírgula em enumerações – ao usar preposição e/ou ponto e vírgula -, para separar vocativo e aposto, que também pode ser delimitado por travessão vertical ou indicado por dois pontos) e selecionar a que mais se adequar às intenções de significação. A progressão vertical está prevista pela ampliação gradativa dos sinais a serem utilizados de modo de convencional, mas também deve-se considerar a



		complexidade dos textos e o nível de autonomia do estudante.
Observar, em poemas concretos, o formato, a distribuição e a diagramação das letras do texto na página.	Forma de composição de textos poéticos concretos.	O desenvolvimento dessa habilidade demanda que o professor organize práticas de leitura de poemas concretos, para que as suas características fundamentais sejam identificadas: o tipo de ocupação, a disposição, o tipo e tamanho de letras, a direção da escrita, o tipo de linha presumido e a diagramação. O professor precisa esclarecer para os estudantes que nos poemas concretos, não há, necessariamente, figurativização nas representações. Assim, o texto verbal não precisa ser grafado de modo a representar figuras. As atividades colaborativas são mais adequadas para o desenvolvimento da habilidade.
Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.	Declamação de poemas. Performances orais.	Trata-se de habilidade que envolve leitura e compreensão dos poemas e canções (tanto rurais com urbanos), selecionados de autores tocantinenses e/nacionais, para que o estudante, conhecendo os efeitos de sentido em jogo possa ler/ recitar/cantar com fluência,



ritmo e com entonação, postura e interpretação adequadas.

DOCUMENTO CURRICULAR: MATEMÁTICA

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL 3 - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
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.	Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais, expressões numéricas.	- Utilizar materiais concretos que podem ser: tampinhas de garrafas, palitos de fósforo e outros para trabalhar situações problema envolvendo a adição e subtração.
Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.	Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais.	- Simular um mercadinho dentro da sala de aula, usando as cédulas de papel para trabalhar cálculo mental e cálculo.
Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.		- Trabalhar jogos matemáticos para estimular o cálculo.



		<ul style="list-style-type: none">- Propor situações problema que envolvam as (4 quatro) operações, como jogos, mercadinho e outras.- Trabalhar com o bingo da tabuada, dominós, gincana da matemática, pescaria das operações, jogos no computador e outros.
Reconhecer e mostrar, por meio de exemplos, que a relação de igualdade existente entre dois termos permanece quando se adiciona ou se subtrai um mesmo número a cada um desses termos.	Propriedades da igualdade.	<ul style="list-style-type: none">- Trabalhar jogos como: boliche, trilha numérica e dominó.- Propor atividades de completar a sequência numérica, somando ou subtraindo o mesmo número.- Resolver situações-problema utilizando figuras, imagens, objetos concretos (frutas, bolas, cordas) envolvendo a adição e subtração.
Determinar o número desconhecido que torna verdadeira uma igualdade que envolve as operações fundamentais com números naturais.		<ul style="list-style-type: none">-Trabalhar atividades contextualizadas envolvendo as 4 (quatro) operações, para que o estudante descubra o número desconhecido. Exemplo: João e Pedro estão colecionando juntos um álbum de figurinhas do campeonato



		<p>brasileiro de futebol. Carla e Renata também estão colecionando juntas as figurinhas do mesmo álbum. Eles resolveram comparar a quantidade de figurinhas repetidas que cada dupla tinha e descobriram que a dupla de meninos e a dupla de meninas tinham exatamente a mesma quantidade. Sabemos que João tinha 15 (quinze) figurinhas a mais que Carla e Pedro tinha 12 (doze) figurinhas. Com essas informações, como poderemos saber a quantidade de figurinhas que Renata tinha?</p>
<p>Medir, comparar e estimar área de figuras planas desenhadas em malha quadriculada, pela contagem dos quadradinhos ou de metades de quadradinho, reconhecendo que duas figuras com formatos diferentes podem ter a mesma medida de área.</p>	<p>Áreas de figuras construídas em malhas quadriculadas.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Trabalhar com malha quadriculada, para que os estudantes percebam que figuras com formatos diferentes como: quadrado, triângulo e retângulo podem possuir a mesma medida de área.- Montar as figuras planas por meio de dobraduras.



- Distribuir uma folha de papel quadriculado aos estudantes e orientá-los a construir diversas figuras geométricas planas pintando os quadradinhos com alguma cor. Exemplo: construir um quadrado amarelo. A maioria dos estudantes deverá utilizar 4 (quatro) unidades da malha para construir o quadrado, porém é possível construir quadrados com 9 (nove), 16 (dezesesseis) ou outras quantidades de quadradinhos. O professor pode orientá-los em relação à medida da área esperada para a figura ou deixar a imaginação dos estudantes fluir.

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 da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL 3 - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
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.	Formação de leitor. Leitura de livros paradidáticos nacionais, regionais e/ou da cultura afro-brasileira e indígena.	Uma atividade que pode ser proposta: oportunizar aos estudantes visitar espaços variados de leitura, tanto na escola como em outros espaços na comunidade, para verificação de acervos bibliográficos (impressos ou digitais) referentes a autores de poemas nacionais e regionais.
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.	Leitura colaborativa e autônoma de contos populares e cumulativos. Identificação da estrutura narrativa: cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	Pode-se prever uma progressão vertical que articule leitura com produção coletiva e autônoma de lendas e mitos dos povos indígenas tocantinenses considerando a complexidade do texto e gêneros, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor.
Produzir com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	Escrita autônoma e compartilhada de contos populares e cumulativos, observando: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	O foco dessa habilidade é a apreensão, por meio da leitura compreensiva, da organização discursiva e textual de gêneros narrativos, especialmente no que diz respeito aos itens mencionados. A habilidade articula: a) A leitura e análise prévia de gêneros narrativos; b) Toma o estudo e/ou análise desses gêneros como pré-requisito para a escrita de textos narrativos. Essa habilidade deve vir sempre associada a



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		práticas articuladas e sequenciadas de leitura/análise e produção de gêneros narrativos, com ênfase sobre sua organização discursiva e textual.
Identificar em textos e usar na produção textual pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.	Uso na produção textual de pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.	Essa habilidade prevê aprender as classes gramaticais das palavras indicadas (pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos) e identificar os papéis que desempenham na constituição da coesão do texto.
Usar acentográfico (agudo ou circunflexo) em paroxítonas terminadas em -i(s), -l, -r, -ão(s)	Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/ Acentuação Uso do acento agudo e circunflexo.	Essa habilidade requer do estudante: identificação das sílabas das palavras; reconhecimento das sílabas tônicas; identificação das vogais abertas e vogais fechadas; reconhecimento dos sinais gráficos como o acento agudo e o circunflexo; relacionando o primeiro com vogais abertas e o segundo, com as fechadas. Depois disso, requer que os estudantes identifiquem as regularidades da acentuação apontadas na habilidade.

DOCUMENTO CURRICULAR MATEMÁTICA: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL 3 - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.	Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, proporcionalidade, repartição equitativa e medida.	<ul style="list-style-type: none">- Propor situações- problema envolvendo a multiplicação.- Utilizar jogos com dados para elaborar e resolver os problemas, por meio da multiplicação e divisão.- Utilizar a tabuada para resolver as operações.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		<ul style="list-style-type: none">- Usar o ábaco.- Utilizar material dourado para resolver os problemas.-Trabalhar com situações problema por meio da organização retangular
Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.	Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.	Para as crianças que ainda não construíram o conceito matemático, dividir não significa necessariamente dividir em partes iguais; propor atividades contextualizadas como: Paulo tinha 12 (doze) balas e distribuiu igualmente entre Lucas, Tiago, Fábio e Márcio. Quantas balas cada um recebeu? Represente com desenhos.
Resolver problemas que envolvam variação de proporcionalidade direta entre duas grandezas, para associar a quantidade de um produto ao valor a pagar, alterar as quantidades de ingredientes de receitas, ampliar ou reduzir escala em mapas, entre outros.	Grandezas diretamente proporcionais. Problemas envolvendo a partição de um todo em duas partes proporcionais.	<ul style="list-style-type: none">- Propor situações problema que envolvam as grandezas diretamente proporcionais.- Interpretar tabelas e resolver problemas sobre proporção.- Trabalhar a ideia de divisão em partes desiguais proporcionais, por meio de problemas contextualizados como, por exemplo: Dividir 90 (noventa) em duas partes iguais, sendo que uma parte é igual ao dobro da outra. Qual o valor de cada uma das partes?- Verificar as diferentes formas de raciocinar das duplas para resolver os problemas, usando o dobro.
Concluir, por meio de investigações, que figuras de perímetros iguais podem ter áreas diferentes e que, também, figuras	Áreas e perímetros de figuras poligonais: algumas relações.	<ul style="list-style-type: none">- Pedir para que os estudantes desenhem 3 retângulos congruentes, usando 1 cm², 0,5 cm² e 2 cm². Em seguida pedir para que eles calculem as medidas dos perímetros e áreas e

que têm a mesma área podem ter perímetros diferentes.		propor atividades contextualizadas sobre a atividade anteriormente mencionada. - Usar malha quadriculada com suas respectivas medidas.
Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.	Figuras geométricas espaciais: reconhecimento, representações, planificações e características.	- Associar prismas, pirâmides, cilindros e cones às suas planificações, por meio de desenhos dos sólidos geométricos espaciais. - Levar para a sala de aula objetos do cotidiano que lembrem sólidos geométricos, tais como: rolo de papel higiênico, latas e caixas. - Construir com os estudantes as figuras espaciais, utilizando papel cartão e canudinhos.

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 da Natureza e Matemática**. Palmas: SEDUC, 2019.

DOCUMENTO CURRICULAR : EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPONENTE CURRICULAR: BRINCADEIRAS E JOGOS NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE/2025

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>1. Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos do contexto popular e folclórico comunitário e regional, e recriá-los, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal, especialmente do Tocantins..</p>	<p>1. Brincadeiras e jogos tradicionais e folclóricos.</p>	<p>1. As atividades desenvolvidas devem possibilitar aos estudantes conhecer, reconhecer e experimentar os jogos e brincadeiras do seu meio e das diferentes regiões do estado</p>
<p>2. Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-los na escola e na comunidade.</p>	<p>2. Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no Estado do Tocantins.</p>	<p>Etapas da Atividade:</p> <p><i>2.1 Roda de Conversa Inicial (15 min)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pergunte: <i>“Quais brincadeiras vocês brincavam ou ainda brincam aqui na comunidade?”</i> <i>“Alguém conhece alguma que seja típica da região?”</i> • Anote as falas no quadro/cartaz. <p>✓ <i>Objetivo:</i> resgatar memórias e levantar as brincadeiras populares mais conhecidas.</p>

2.2 Apresentação de 3 Brincadeiras Populares Tocantinenses (15 min)

Você pode explicar ou mostrar imagens/vídeos curtos de:

- **Pega-pega de boi** (versão regional do pega-pega)
- **Bambolê de cipó ou aro de bicicleta**
- **Corrida de saco ou corrida do ovo na colher** (muito comum em festas de comunidade rural)

Pode incluir também:

- **Cabra-cega**
- **Pular corda**
- **Peteca artesanal (feita de pena e palha)**

2.3 Circuito das Brincadeiras (40 min)

Monte “estações” com essas brincadeiras para os participantes rodarem por elas em grupo. Exemplo:

- Estação 1: Corrida de saco
- Estação 2: Pular corda (com cantigas)
- Estação 3: Peteca
- Estação 4: Cabra-cega
- Estação 5: Bambolê

Você pode usar uma música animada de fundo, como forró ou música popular tocantinense.

		<p>2.4. Fechamento com Roda de Gratidão (10 min)</p> <ul style="list-style-type: none">• Peça para cada um dizer qual brincadeira mais gostou.• Fale sobre a importância de manter viva a cultura local por meio dessas práticas simples. <hr/> <p>📌 Dica extra para enriquecer:</p> <p>Leve fotos antigas (ou pesquise algumas online) de crianças brincando nessas atividades em comunidades do Tocantins. Isso cria um laço emocional com a tradição.</p>
<p>3.(EF12EF02) 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>3 - Brincadeiras e jogos da cultura po pular presentes no contexto comunitário. - Brincadeiras cantadas.</p>	<p>3.1 Possibilitar que os estudantes identifiquem as brincadeiras e jogos que fazem parte do seu cotidiano e aquelas praticadas por outras pessoas, reconhecendo que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com o ambiente físico e social, valorizando e preservando assim, as diferentes culturas que deram origem a essas práticas.</p>



<p>4. Experimentar e fruir brincadeiras cantadas e jogos folclóricos re criando e valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p>	<p>4. Brincadeiras cantadas e jogos folclóricos.</p>	<p>4.1 A valorização do folclore brasileiro está diretamente ligada ao resgate, experimentação e fruição das brincadeiras cantadas e jogos folclóricos. Já a recriação é um processo mais complexo que exige outras aprendizagens que podem ser desenvolvidas no 3º ano, por meio do diálogo entre colegas sobre uma atividade vivenciada e as possibilidades de inovações, a partir dos materiais e espaços disponíveis. Os estudantes podem ser instigados a valorizarem as brincadeiras e jogos folclóricos como patrimônio cultural de um povo, constituído de um conjunto de práticas que remetem à história, à memória e à identidade desse povo.</p>
<p>5. Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares.</p>	<p>5. Brincadeiras e Jogos populares.</p>	<p>5.1 No 4º e 5º ano, os estudantes podem ser apresentados a conceitos sobre patrimônio cultural para que possam valorizar aprendizagens sobre as brincadeiras e jogos populares da própria cultura e daqueles que não fazem parte do seu cotidiano, reconhecendo sua importância para preservação das culturas, por meio da experimentação, fruição, recriação e utilização de estratégias para a participação segura de todos.</p>

REFERÊNCIAS

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

DOCUMENTO CURRICULAR : CIÊNCIAS DA NATUREZA

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE/2025

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>1. Observar e descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida e local onde se desenvolvem) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que vivem.</p>	<p>1. Características dos seres vivos: fauna e flora (diversidade, habitat, alimentação, ciclo de vida, preservação).</p>	<p>1.1 O que é Fauna? E o que é Flora?</p> <p>Objetivo: Introduzir os conceitos e características de fauna e flora, com exemplos locais e regionais.</p> <ul style="list-style-type: none">• Conversa guiada: O que são animais? E as plantas? Onde vivem?• Exibição de imagens ou vídeos curtos (ex: animais da floresta, plantas do cerrado).• Mapa mental coletivo: Fauna e Flora – o que sabemos? <p>Atividade: cada aluno desenha um animal ou planta que conhece e escreve 1 ou 2 frases sobre ele (diferenciar por série: os mais velhos podem descrever habitat e alimentação).</p>

1.2 Caça ao Tesouro da Natureza (atividade prática/exploratória)

Objetivo: Observar e identificar elementos da fauna e flora no entorno da escola.

- Levar os alunos para o pátio ou um espaço verde próximo.
- Entregar uma lista ilustrada com itens para procurar (ex: folha verde, flor, inseto, pássaro, formiga, casca de árvore etc.).
- Depois, cada aluno ou grupo compartilha o que encontrou.

1.3 Fauna e Flora na Arte (atividade criativa)

Objetivo: Representar animais e plantas por meio de desenho ou colagem.

- Cada aluno escolhe um animal ou planta para ilustrar.
- Pode usar papel colorido, revistas, cola, tesoura, lápis de cor.
- Ao final, montar um mural coletivo: “A natureza que nos cerca”.

1.4 Descobrimos a Natureza ao Redor

Objetivo: Observar elementos da fauna e flora no entorno da escola.

- Saída ao pátio, jardim ou redondezas da escola com pranchetas e fichas de observação (ilustradas para os menores).
- Observar: tipos de folhas, insetos, pássaros, flores etc.

Atividade: registro em ficha com desenhos e palavras.

1.5 Criando com a Natureza

Objetivo: Representar artisticamente os seres vivos observados.

- Oficina de colagem, desenho ou escultura com material reciclável e elementos naturais (galhos, folhas secas, sementes).
- Criação de um mural coletivo: “**A natureza que nos cerca**”.

Atividade: apresentação oral curta sobre o que fizeram e qual ser vivo escolheram (estimular a fala dos mais tímidos).



1.6 Pesquisadores da Fauna e Flora

Objetivo: Incentivar a pesquisa e a organização de informações.

- Cada aluno escolhe um animal ou planta para pesquisar.
- Uso de textos curtos, livros, tablet ou celulares com supervisão.
- Preencher uma ficha: Nome / Onde vive / O que come / Curiosidades.

Atividade: socialização com cartazes ou apresentações simples (alunos mais velhos ajudam os mais novos).

1.7 Vamos cuidar da natureza?

Objetivo: Refletir sobre a importância da preservação da fauna e flora.

- Roda de conversa: Como o ser humano afeta a natureza?
- Vídeo curto sobre desmatamento, espécies em extinção ou queimadas.
- Criação de slogans, cartazes ou frases de sensibilização.



2. Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.

2. A importância do solo e da água para a vida.

- Os usos dos recursos naturais: solo e água no campo e na cidade
- O que é solo?
- Tipo de solos do Tocantins;
- Uso do solo no Tocantins.

2.1 Destacar que o solo fornece nutrientes para as plantas e abriga diversos seres vivos, enquanto a água é essencial para a sobrevivência de plantas, animais e humanos.

2.2 Plantação, extração de minerais, construção, atividades industriais, entre outros. Analisar os impactos de cada uso no ambiente e na vida cotidiana.

2.3 Consumo humano (água potável, higiene), agricultura (irrigação), geração de energia, atividades industriais, transporte, entre outros. Refletir sobre os impactos da utilização da água no meio ambiente e na sociedade.

2.4 Atividades lúdicas:

Jogos, dinâmicas de grupo, atividades de pesquisa e produção de material para fixar os conteúdos e estimular o pensamento crítico

2.5 O estudo dos recursos naturais deve ser abordado desde cedo, para que os estudantes aprendam a praticar atitudes que contribuam para a formação 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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		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.
3. Comparar os impactos das atividades econômicas urbanas e rurais sobre o ambiente físico natural, assim como os riscos provenientes do uso de ferramentas e máquinas.	3. Impactos das atividades humanas. - As alterações ambientais que ocorrem no campo e na cidade, tais como: erosão, deslizamento e escoamento superficial.	3.1 O professor deverá iniciar apresentando para os estudantes os problemas ambientais, a partir da escala local para posteriormente compreenderem o tema em outras escalas, como a região, o país e até mesmo os problemas ambientais que afetam o planeta como um todo. Questionar os estudantes sobre como essas atividades impactam ambientes e quais são os impactos dessas atividades sobre a saúde dos seres humanos e animais. Se possível, faça a exibição do filme: VAMOS CUIDAR DO MEIO AMBIENTE (Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=pT8Oh4307F8) para iniciar a reflexão sobre o tema da aula: NÓS E O NOSSO MEIO AMBIENTE DE CADA DIA. (O tempo de duração do vídeo é de 3:06 min.)



4. Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e algumas formas de poluição dos cursos de água e dos oceanos (esgotos, efluentes industriais, marés negras etc.).

4. Consciência crítica e os impactos das ações humanas no meio ambiente e suas consequências para o planeta.

4.1. Linha do tempo da destruição e da recuperação

Objetivo: Refletir sobre os impactos humanos ao longo do tempo e ações positivas de recuperação.

Como fazer:

Monte, em grupo, uma linha do tempo com imagens ou manchetes de jornais que mostrem eventos marcantes relacionados à destruição ambiental (como desmatamentos, poluição, desastres ambientais) e à recuperação (reflorestamentos, criação de reservas, ações de limpeza).

Debate ao final:

- Quais atitudes levaram aos problemas?
- O que foi feito para melhorar a situação?
- O que nós podemos fazer no dia a dia?

4.2. Roda de conversa com dilemas ambientais

Objetivo: Estimular a reflexão e a empatia diante de escolhas difíceis que envolvem o meio ambiente.

Como fazer:

Apresente pequenos dilemas para o grupo, como:

- Você é dono de uma fábrica que dá emprego a 100 pessoas, mas ela polui um rio. O que faria?
- Usar carro é confortável, mas aumenta a poluição. Como equilibrar conforto e consciência?

Debate: Cada um escolhe um lado e justifica sua opinião.

 **4.3 Filme + discussão**

Sugestões de filmes/documentários:

- *Wall-E* (animação)
- *A História das Coisas* (curta no YouTube)
- *Oceanos de Plástico*
- *Antes do Dilúvio* (com Leonardo DiCaprio)

Após o filme: Dividir o grupo em pequenos grupos para discutir:

- O que mais chamou atenção?
 - Que atitudes humanas contribuíram para os problemas mostrados?
 - O que podemos mudar na nossa rotina?
-

4.4 Carta para o futuro

Objetivo: Estimular a imaginação crítica e a projeção de consequências a longo prazo.

Como fazer:

Cada participante escreve uma carta como se estivesse em 2050, contando como está o planeta e como as ações humanas contribuíram para esse cenário (positivo ou negativo).

Leitura em grupo: Compartilhar as cartas e discutir o que poderia ser feito HOJE para evitar os cenários ruins.

4.5 Cartazes de sensibilização

Objetivo: Criar materiais que estimulem outras pessoas a pensarem sobre o meio ambiente.

Como fazer:

Em duplas ou grupos, criar cartazes com frases de impacto, dados ambientais, dicas de consumo consciente etc.

Depois, expor no espaço da escola/instituição ou fazer uma “galeria do meio ambiente”.



5. Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.

5. Meio ambiente : consumo consciente.
- Propaganda x Consumo.

5.1. Oficina de Brinquedos com Materiais Recicláveis

Objetivo: Estimular a reutilização e a criatividade.

Como fazer: Peça que as crianças tragam de casa materiais como garrafas PET, rolos de papel, tampinhas, caixas etc. Divida em grupos e proponha que criem brinquedos.

Para complementar: Explicar o que é o “lixo seco” e o “lixo orgânico”.

5.2 Jogo do Supermercado Consciente

Objetivo: Refletir sobre escolhas de consumo.

Como fazer: Monte uma "loja" com embalagens vazias. As crianças recebem dinheiro fictício e devem fazer compras conscientes (escolhendo produtos com menos embalagem, mais saudáveis, reutilizáveis etc.).

Depois: Debater por que fizeram aquelas escolhas e o impacto disso no meio ambiente.

5.3. Separação do Lixo – Jogo das Cores

Objetivo: Ensinar a separar corretamente o lixo.

Como fazer: Leve imagens ou objetos (limpos) e

lixeiras com cores diferentes. As crianças devem colocar o item na lixeira certa.

Dica: Transforme em um jogo de competição entre grupos.

5.4 Produção de Histórias ou Quadrinhos

Objetivo: Trabalhar escrita e consciência ambiental.

Como fazer: Cada aluno (ou grupo) cria uma historinha sobre o planeta pedindo ajuda, ou sobre um super-herói ecológico. Pode ser escrito ou em forma de HQ.

Sugestão de título: "O Dia em que o Planeta Falou"

5.5 Curta e Debate

Objetivo: Estimular a escuta, o pensamento crítico e o debate.

Como fazer: Exiba um curta educativo sobre meio ambiente (ex: "Minhocas", "O Menino e o Mundo", trechos da Turma da Mônica Jovem sobre reciclagem).

Depois: Faça um círculo de conversa com perguntas como:

- O que você entendeu?
- O que podemos mudar no nosso dia a dia?

5.6. “Diário do Consumo Consciente”

Objetivo: Observar a própria rotina.

Como fazer: Cada aluno anota por uma semana hábitos como: separar lixo? apaga a luz ao sair? leva sacola para o mercado? usa garrafa de água?

Depois: Compartilhar os aprendizados em sala.

5.7. Painel “Atitudes Sustentáveis”

Objetivo: Construir conhecimento coletivo.

Como fazer: Monte um painel na escola com colagens, desenhos e frases feitas pelos alunos sobre atitudes conscientes em casa e na escola.

REFERÊNCIAS:

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

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

<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/5ano/geografia/qualidade-ambiental/5862>

Dicas adicionais:

- Adapte as atividades à faixa etária dos estudantes e aos recursos disponíveis.
- Incentive a participação ativa dos estudantes, estimulando a curiosidade e a investigação.
- Promova a conexão entre o conhecimento ecológico e a realidade dos alunos, abordando problemas ambientais locais.



DOCUMENTO CURRICULAR :EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE/2025

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>1. Consiste em: Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p>	<p>1. Futebol:</p> <ul style="list-style-type: none">- Aquecimento com bola- Desafio dos passes- Circuito técnico com bola- Golzinho com regras diferentes- Futebol de cores- Futebol de um toque- Futebol Maluco	<p>⚽ ATIVIDADES COM FUTEBOL</p> <p>🔥 1.1. Aquecimento com bola – “Bobinho”</p> <ul style="list-style-type: none">• Como funciona: Um círculo com vários jogadores passando a bola, e 1 ou 2 no meio tentando interceptar.• Objetivo: Trabalhar passe, domínio e movimentação. <p>1.2. Desafio dos passes</p> <ul style="list-style-type: none">• Como fazer: Em duplas ou trios, cada aluno deve trocar passes sem deixar a bola parar ou sair do espaço marcado.• Variante: Contar quantos passes conseguem fazer sem errar.• Trabalha: Precisão e controle. <p>1.3. Circuito técnico com bola</p> <ul style="list-style-type: none">• Estações:<ul style="list-style-type: none">○ Condução entre cones



- Chute no alvo (garrafas ou cones)
- Passe contra parede ou parceiro
- **Objetivo:** Melhorar habilidades básicas de forma lúdica.

1.4. Golzinho com regras diferentes

- **Exemplos:**
 - Só vale gol de perna esquerda
 - Gol só após 3 passes
 - Partida sem goleiro
- **Trabalha:** Raciocínio rápido e criatividade.

1.5 Futebol de cores

- **Como funciona:** Cada time tem coletes de uma cor. Quando o professor grita a cor, só aquele time pode atacar. O outro defende sem poder roubar.
- **Trabalha:** Atenção, tomada de decisão.
- **1.6 Futebol de um toque**

- **Regra:** Só vale dar um toque na bola (ou dois, dependendo do nível).
- **Ótimo para:** Raciocínio rápido, controle e movimentação sem bola.

1.7. Futebol Maluco

- **Variações:**
 - Jogo com 2 bolas ao mesmo tempo
 - Goleiro também pode fazer gol
 - Time com 1 a mais por rodada
- **Objetivo:** Tornar a atividade divertida e dinâmica.

DICAS FINAIS

- Adapte o espaço e as regras conforme a idade dos alunos.
- Enfatize o **respeito às regras, ao colega e ao professor**.
- Use coletes, cones, garrafas e cordas para improvisar.



DOCUMENTO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA		
COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE/2025		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
2. Experimentar e fruir jogos de regras, recriando e valorizando a importância desses jogos para o desenvolvimento de habilidades motoras e do convívio em sociedade.	2.Futsal:	2.Atividades sugeridas:
	Condução de bola	Circuito com cones conduzindo com ambos os pés.
	Passe	Roda de passes com limite de toques (2 ou 3); passe em dupla com progressão de distância.
	Domínio de bola	Passes alternados com domínio antes de devolver; domínio com diferentes partes do corpo.
	Chute	Chute ao gol com alvos (cones ou garrafas); competição de precisão.
	Drible/finta	Um contra um em espaço reduzido; "drible e passa" com obstáculos.
	Cabeceio	Jogo com bola leve e travessia aérea para cabeceio (opcional, por idade).
	Reposição (goleiro)	Goleiro lançando a bola com as mãos e com os pés para um alvo.
	Marcação individual	Jogo em duplas: cada um marca e é marcado por um colega fixo.
	Cobertura defensiva	Simulação 2x2 com troca de marcação e cobertura ao parceiro.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Desmarcação	Mini-jogo em espaço reduzido onde só vale tocar na bola se estiver desmarcado.
	Movimentação sem bola	Jogo com 3 passes obrigatórios antes do gol, estimulando deslocamentos.
	Rotação e troca de posições	Jogo 3x3 com obrigação de trocar de posição a cada toque.
	Jogadas ensaiadas	Ensaios de escanteio, lateral e faltas com estratégias simples.
	Velocidade e agilidade	Corrida entre cones com bola; mini-revezamento com drible.
	Coordenação motora	Exercícios com escada de agilidade + condução de bola.
	Tomada de decisão	Jogo com 2 bolas simultâneas; jogo com regras que mudam a cada 2 minutos.
	Trabalho em equipe	Futsal cooperativo: ponto só vale se todos tocarem na bola antes do gol.
	Fair play / disciplina	Rodinha pós-jogo para refletir sobre respeito e atitudes durante a partida.

DOCUMENTO CURRICULAR: DOCUMENTO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA: COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE/2025		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>3. Consiste em: Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.</p>	<p>3. Voleibol As regras básicas do voleibol</p>	<p>3.1 Regras Básicas do Voleibol</p> <p><i>1. Número de Jogadores</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Cada time joga com 6 jogadores em quadra.• Podem haver até 6 reservas, com substituições conforme as regras. <hr/> <p><i>2. A Quadra</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Medidas: 9 metros x 18 metros, dividida ao meio por uma rede.• Altura da rede:<ul style="list-style-type: none">○ Masculino: 2,43 m○ Feminino: 2,24 m <hr/> <p><i>3. Início do Jogo</i></p> <ul style="list-style-type: none">• O jogo começa com um saque, feito atrás da linha de fundo.

4. Toques na Bola

- Cada time pode dar até **3 toques** antes de passar a bola por cima da rede.
- **Um mesmo jogador não pode tocar duas vezes seguidas** (exceto no bloqueio).
- Tipos de toque:
 - **Toque (alta)** – com os dedos.
 - **Manchete (baixa)** – com os antebraços.
 - **Ataque (cortada)** – bola enviada com força.
 - **Bloqueio** – para impedir o ataque do adversário (não conta como toque).

5. Pontuação

- Cada ponto vale **1**.
- Ganha o set quem fizer **25 pontos com 2 de vantagem** (ex: 25x23).
- O jogo é em **melhor de 5 sets**. Se empatar 2x2, o 5º set vai até **15 pontos** (também com 2 de diferença).

		<p>6. <i>Rodízio</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Quando o time ganha o direito de sacar, os jogadores fazem rodízio no sentido horário.• Isso muda as posições em quadra. <hr/> <p>7. <i>Faltas Comuns</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Tocar na rede.• Pisar na linha de saque.• Invadir o lado do adversário.• Dar mais de 3 toques.• Segurar ou carregar a bola (toque não limpo). <hr/> <p>8. <i>Espírito Esportivo</i></p> <ul style="list-style-type: none">• O voleibol valoriza o respeito, a cooperação e o fair play.• Jogar limpo é tão importante quanto ganhar o ponto.
	<p>Objetos de Conhecimentos:</p>	<p>Sugestões Pedagógicas:</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Toque (manchete alta)	Roda de toques em duplas: passar a bola pra cima várias vezes sem deixar cair.
	Manchete (recepção baixa)	Em duplas, um joga a bola e o outro devolve com manchete. Valendo ponto por acerto.
	Saque por baixo	Cada aluno tenta sacar por baixo e acertar um alvo (cone ou círculo no chão).
	Saque por cima (avançado)	Saque por cima tentando cruzar a rede e acertar zona marcada na quadra.
	Passe em duplas	Em duplas, troca de passes com toque ou manchete, dependendo do nível.
	Deslocamento na quadra	Circuito de cones simulando deslocamentos laterais e frontais com postura de defesa.
	Ataque (corte leve)	Bola lançada pelo professor, o aluno executa salto e cortada simulada.
	Bloqueio (noção inicial)	Salto em frente à rede com as mãos para cima simulando o bloqueio.
	Sistema 3x3 ou 4x4	Jogo adaptado com menos jogadores e regras facilitadas (3 toques, saque livre).
	Regras básicas do jogo	Jogo educativo: cada erro de regra é explicado e corrigido em tempo real.
	Trabalho em equipe	Vôlei cooperativo: objetivo é manter a bola no ar o maior número de vezes possível.
	Comunicação em quadra	Jogo onde só vale o ponto se o time chamar a bola (“minha!”, “vai!”).
	Fair play / Respeito	Roda de conversa após o jogo: quem ajudou? Quem elogiou o colega?

Dicas:

- Use bolas leves (tipo “soft” ou de praia) para iniciantes.
- Adapte a altura da rede se for necessário.
- Comece com jogos cooperativos antes da competição.
- Valorize a **participação, a superação e o espírito de equipe**, não só os pontos.

DOCUMENTO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA :

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE/2025

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
4. Compreender e aplicar os princípios das estratégias ofensivas e defensivas dos esportes de invasão.	4. Handebol: - Regras básicas de handebol	4.1 Regras Básicas do Handebol <hr/> <p>1. <i>Número de jogadores</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Cada time joga com 7 jogadores:<ul style="list-style-type: none">○ 6 de linha + 1 goleiro.• Pode ter até 7 reservas, com substituições ilimitadas (a qualquer momento, pela zona de troca). <hr/> <p>2. <i>A quadra</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Medidas: 40m x 20m• Área do goleiro: semicírculo de 6 metros, onde somente o goleiro pode pisar.• Linha dos 9 metros (linha tracejada) é usada para marcação de faltas. <hr/> <p>3. <i>Objetivo do jogo</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Marcar mais gols que o adversário.

- O gol só vale se for arremessado **fora da área (6m)** ou **no ar antes de cair nela**.

4. Duração do jogo

- **Adulto:** 2 tempos de 30 minutos com 10 min de intervalo.
- **Categorias menores:** 2 tempos de 20 ou 25 minutos.

5. Regras de movimentação

- O jogador pode:
 - Dar **até 3 passos** com a bola na mão.
 - Ficar com a bola por **até 3 segundos** sem passar, driblar ou arremessar.
 - Driblar (quicar) e depois pegar de novo (mas **não pode driblar duas vezes** seguidas).

6. Faltas

- Segurar, empurrar, puxar, empurrar com o ombro ou bloquear com violência é **falta**.
- Pode usar o corpo para marcar, mas **sem agressão** ou impedir o movimento com os braços abertos.
- Faltas graves podem levar a:
 - **Advertência (cartão amarelo)**
 - **Exclusão de 2 minutos**
 - **Desqualificação (cartão vermelho)**

7. Área do goleiro

- **Somente o goleiro pode estar dentro da área (6m).**
- Jogadores podem **saltar e arremessar**, mas devem **soltar a bola antes de cair na área**.

8. O goleiro

- Pode usar qualquer parte do corpo para defender.

		<ul style="list-style-type: none">• Não pode sair da área com a bola nas mãos.• Pode sair da área e jogar como jogador de linha, mas perde os “poderes” de goleiro fora dela. <hr/> <p>9. <i>Cobrança de lateral, falta e tiro de 7m</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Lateral: quando a bola sai pelas laterais, o time adversário cobra.• Falta: cobrada do local onde aconteceu, com a bola no chão.• Tiro de 7 metros: tipo pênalti, dado em faltas graves dentro da área. <hr/> <p>10. <i>Espírito esportivo (Fair Play)</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Respeito às regras, colegas, adversários e árbitros.• O handebol valoriza cooperação, disciplina e responsabilidade em grupo.
	Objetos de Conhecimentos:	Sugestões Pedagógicas:



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

	Passé (reta, quicado, por cima)	Em duplas: troca de passes variados com metas (ex: acertar alvo ou fazer 10 passes seguidos).
	Recepção	Um aluno lança e o outro recebe e devolve. Pode incluir deslocamento após o passe.
	Drible	Circuito de cones com drible contínuo; ou drible livre com mudança de direção e ritmo.
	Arremesso ao gol	Arremesso com e sem goleiro, de diferentes distâncias e posições (reta, em salto, quicado).
	Deslocamento na quadra	Jogo de "siga o líder" com corrida, paradas, mudanças de direção, simulando movimentação de jogo.
	Finta (engano)	Um contra um em espaço reduzido para simular fintas e dribles de evasão.
	Posições dos jogadores	Jogo com rodízio de posições (pivô, armadores, pontas, goleiro) para vivência prática.
	Ataque e defesa	Mini-jogos 3x3 ou 4x4, alternando entre ataque e defesa com instruções específicas.
	Sistema de jogo (ex: 6:0)	Simulação de defesa em linha com orientação, marcando cones ou jogadores adversários.
	Regra do "3 passos e 3 segundos"	Jogo adaptado: ponto só vale se o jogador respeitar os 3 passos e o tempo com a bola.
	Trabalho em equipe	Jogo cooperativo: vence o time que completar mais passes sem perder a bola.



	Fair play / respeito	Roda final de conversa sobre atitudes positivas durante o jogo (respeito, ajuda, cooperação).
		DICAS: <ul style="list-style-type: none">• Use bolas leves e quadras adaptadas para iniciantes.• Comece com atividades sem contato físico, para facilitar o aprendizado das regras.• Estimule a troca de posições, para que todos experimentem o jogo por inteiro.• Valorize mais a cooperação do que a competição, principalmente em turmas mistas ou com níveis variados.

REFERÊNCIAS

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