



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

3º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS.

3º ANO



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Orientações Pedagógicas do 3º Bimestre 2026

1º Ano Ensino Fundamental

DIRETORA PEDAGÓGICA

Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO

Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS 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

ORIENTADORA DE ESTUDO

Elizângela Sales Brito



ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA 3º ANO 3º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta compartilhada e autônoma)	(EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem etc.), com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Leitura e compreensão de textos injuntivos: receitas e instruções de montagem. <u>Gêneros Injuntivos Instrucionais:</u> Receitas, instruções de montagem, regras de jogos e manuais de uso. <u>Estrutura Textual:</u> Identificação de títulos, lista de materiais/ingredientes e passo a passo (modo de preparo/montagem).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO: Eixo: Pensamento computacional / habilidade : Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.

Como as habilidades se relacionam? Os textos instrucionais apresentam uma ação complexa que é organizada em pequenas etapas para facilitar sua execução. Por exemplo: **Problema complexo:** Fazer um bolo. **Decomposição:** Separar ingredientes. / Misturar os ingredientes. / Preparar a forma. Assar. / Decorar. Ao ler e compreender uma receita, o estudante identifica que uma tarefa grande foi dividida em partes menores, exatamente como ocorre na estratégia de decomposição do Pensamento Computacional.

Atividades desplugadas: 1. Desmontando uma receita / Receitas simples (salada de frutas, sanduíche ou brigadeiro). Desenvolvimento: Pergunta inicial: "Qual é o problema que precisamos resolver? "Resposta: "Preparar uma salada de frutas." Os alunos identificam as partes menores: Lavar frutas/ Descascar. / Cortar. Misturar. / Servir. / Depois organizam em um cartaz. **Atividades plugadas 2:** Jogo de depuração /



Desenvolvimento: Apresentar um tutorial digital com erros. Exemplo: "Como fazer um sanduíche" 1- Comer. 2 - Colocar recheio. / 3 - Abrir pão. Os alunos identificam: Quais partes faltam? O que está fora da ordem? Habilidades: Decomposição. / Análise. / Correção de procedimentos.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Trata-se de uma habilidade que precisa considerar tanto o trabalho com as habilidades de leitura, quanto as características de cada um dos gêneros (organização interna; marcas linguísticas; conteúdo temático) e dos textos injuntivos instrucionais a serem lidos com autonomia, articulando. Essas características à finalidade do texto de forma dialógica e reflexiva, assim como a comparação entre textos por semelhanças e diferenças. Proposta de atividades.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Receita ilustrada: Atividade: Pesquisa e mapeamento das receitas tradicionais das famílias dos estudantes para criação de um acervo de receitas; pesquisa sobre brinquedos regionais típicos de cada comunidade; montagem de brinquedos a partir de seus manuais, atentando para as características dos gêneros, as instruções, apresentação de todas as peças, esquema gráfico de montagem, cuidados relacionados ao uso, prazo de validade. Observar o uso do imperativo e sua função, tema/ assunto, formatação e diagramação dos textos instrucionais. **"Ler e desenhar"** / Leia uma receita simples. Os alunos deverão: Identificar ingredientes. / Numerar os passos. / Fazer um desenho para cada etapa. **Objetivo:** Relacionar texto e recursos gráfico-visuais.

Texto e imagem: Atividade: "Ligando as etapas" / Apresente uma receita ou instrução de montagem com imagens separadas dos textos. Os alunos deverão relacionar cada imagem ao passo correspondente. **Objetivo:** Interpretar informações verbais e visuais. **Caça aos verbos: Atividade: "Encontre os comandos"** Após a leitura de uma receita, os alunos devem circular os verbos que indicam ações. **Exemplo:** Misture / Corte / Coloque / Mexa / Sirva. Depois, discutir: O que esses verbos mandam fazer? Por que eles são importantes nesse tipo de texto? **Objetivo:** Identificar verbos no modo imperativo.

EIXO

HABILIDADES

OBJETOS DE CONHECIMENTO



Escrita (compartilhada e autônoma)	(EF03LP14) Planejar e produzir textos injuntivos instrucionais, com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Planejamento e produção colaborativa: receitas e instruções de montagem.
------------------------------------	--	--



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO: Eixo: Pensamento Computacional / **Habilidade:** Elaborar e seguir sequências de instruções para resolver problemas e realizar tarefas. Reconhecer algoritmos simples presentes em situações do cotidiano. Representar procedimentos por meio de linguagem verbal, imagens e símbolos. **Conexão pedagógica.** O texto injuntivo funciona como um **algoritmo**. Por exemplo: **Receita:** Lave as frutas. Corte as frutas. Misture. Sirva. Na Computação: **Algoritmo.** Início. Executar ação A. Executar ação B. Fim. Os alunos percebem que receitas, regras e manuais são exemplos de algoritmos do cotidiano.

ATIVIDADES DESPLUGADAS: Programando o colega / Objetivo: Produzir instruções claras e precisas. Desenvolvimento; um aluno será o "robô" e outro o "programador". Desafio: Fazer o robô chegar até um objeto. As instruções devem ser dadas passo a passo. Exemplos: Ande dois passos. Vire à direita. Pegue o lápis. Relação com EF03LP14: Os alunos produzem instruções organizadas e compreendem a importância da clareza textual. / **Receita Algorítmica:** Desenvolvimento; após ler uma receita, os alunos transformam o texto em algoritmo. Exemplo: **Receita de suco:** Pegue uma laranja. Corte a laranja. Esprema a fruta. Coloque em um copo. Beba. Depois ilustram cada etapa. Eixos da Computação Pensamento Computacional / Representação de algoritmos

ATIVIDADES PLUGADAS: Produção de tutoriais digitais: Ferramentas; Canva; Google Apresentações; PowerPoint. Desenvolvimento Os alunos criam um tutorial digital: "Como cuidar de uma planta" Devem inserir: Título / Imagens /Passos numerados / Verbos de ação. Eixos: Cultura Digital / Pensamento Computacional

O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Planejar a escrita das receitas pesquisadas e manuais instrucionais de montagem, primeiro desenvolvendo a oralidade e depois a escrita. Os estudantes devem ser envolvidos no processo de análise de textos injuntivos; orientá-los nos procedimentos escritores como reler o que está escrito e revisar até o processo final, observando o uso de verbos imperativos, imagens e recursos gráfico-visuais. Uma das atividades que pode ser realizada posteriormente, fazer a exposição dos acervos das receitas, com degustações e dos manuais instrucionais dos brinquedos regionais e típicos de cada comunidade, apresentados pelos estudantes, com a participação das famílias.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Produzindo uma receita / Atividade: "Minha receita favorita" Os alunos escolhem uma receita simples



(suco, sanduíche, vitamina, brigadeiro de colher). **Planejamento:** Qual é o título? Quais ingredientes serão necessários? Quais são os passos? **Produção:** Escrever os ingredientes. Numerar o modo de preparo. Ilustrar cada etapa. **Objetivo:** Compreender a estrutura de receitas e produzir instruções claras. / **Manual de uma brincadeira / Atividade: "Como brincar"** Em duplas, os alunos escolhem uma brincadeira conhecida: Amarelinha; Pega-pega; Esconde-esconde; Queimada. Devem elaborar um pequeno manual contendo: Nome da brincadeira; Materiais necessários; Regras; Passo a passo; Desenhos explicativos. **Objetivo:** Produzir textos instrucionais considerando o leitor.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(EF03LP16) 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.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO: Eixo: Pensamento Computacional. Desenvolve a capacidade de resolver problemas por meio de sequências de passos, algoritmos, reconhecimento de padrões e organização de informações. Habilidades relacionadas da Computação (Anos Iniciais). Identificar e seguir sequências de passos para resolver problemas. Organizar informações em listas e sequências. Reconhecer que algoritmos são conjuntos ordenados de instruções. Criar e representar procedimentos utilizando linguagem oral, escrita ou pictográfica.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Essa habilidade refere-se a reconhecer, no processo de leitura, recursos linguísticos e discursivos que constituem os gêneros receitas e instruções de montagem, de modo que seja possível empregá-los nos textos a serem produzidos. A atividade de leitura colaborativa desses gêneros possibilita estudar os recursos previstos, enquanto a de revisão



processual e final possibilita analisar a adequação dos textos produzidos. Um projeto a ser realizado, por exemplo, é a criação de um *vlog*, com apresentação das receitas e instruções de montagem pesquisadas nas famílias referentes aos brinquedos de cada comunidade, utilizando 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”). Possibilidades de trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF03MA08); (EF03MA09) da Matemática, para leitura, compreensão e utilização de números decimais e divisão em receitas.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	EF03LP03) Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.	Dígrafos lh, nh e ch.
	(EF03LP04) 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.	Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/acentuação.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Essa habilidade requer do estudante: identificar as sílabas das palavras, a sílaba tônica; quais as sílabas que possuem vogais abertas e fechadas; reconhecer os sinais gráficos como o acento agudo e circunflexo; relacionar o primeiro com vogais abertas e o segundo com vogais fechadas e trabalhar as regularidades desses sinais nas palavras. Depois disso, requer que os estudantes identifiquem as regularidades da acentuação, considerando que o desenvolvimento dessa habilidade deve acontecer depois que o estudante construir certa proficiência na escrita, pode ser realizado sem o uso da metalinguagem (utilizar terminologia da gramática para se referir as questões abordadas).

No processo de ensino, o recurso à metalinguagem é posterior à compreensão do fato discutido e orienta-se que: a) a progressão da acentuação inicia-se com pauta de memorização, nas quais as palavras que recebem o 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) são afixadas em cartazes que o estudante



possa consultar ao escrevê-las:b) ao longo dos anos, as regularidades serão memorizadas por meio da observação reflexiva da escrita na produção textual.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF03LP15) Assistir, em vídeo digital, a programa de culinária infantil e, a partir dele, planejar e produzir receitas em áudio ou vídeo.	Planejamento e produção de receitas em áudio e vídeo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO: Eixo: Cultura Digital / Objetivo: Compreender e utilizar tecnologias digitais para acessar e produzir informações. Habilidades relacionadas. Produzir conteúdos digitais utilizando diferentes linguagens (imagem, áudio e vídeo). Compartilhar informações de forma responsável e ética. Utilizar tecnologias digitais para expressão e comunicação.

Eixo: Mundo Digital / Objetivo Conhecer e utilizar dispositivos e ferramentas digitais. Habilidades relacionadas. Reconhecer diferentes dispositivos digitais e suas funções. Utilizar recursos de gravação de áudio e vídeo. Compreender como as tecnologias permitem registrar e comunicar informações. Relação com EF03LP15: O estudante utiliza celular, tablet ou computador para assistir, gravar e apresentar sua receita.

ATIVIDADE PLUGADA 1: Produção de Áudio: Utilizando o gravador do celular ou tablet. Os alunos gravam: Nome da receita / Ingredientes / Passo a passo / Resultado. Computação: Cultura Digital. Produção de conteúdo digital

ATIVIDADE PLUGADA 2: Programa de Culinária da Turma: Os grupos gravam pequenos vídeos. Estrutura: Apresentação. Ingredientes. Modo de preparo. Resultado final. Podem utilizar: Celular; Tablet; Computador. Computação: Mundo Digital e Cultura Digital

ATIVIDADE PLUGADA 3: Livro Digital de Receitas Ferramentas sugeridas: [Canva para Educação](#) / [Google Apresentações](#). Cada grupo cria uma página contendo: Foto da receita / Ingredientes / Modo de preparo / Áudio gravado (opcional)



O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: A habilidade envolve a recepção atenta e análise de receitas transmitidas em mídias digitais. Após assistir algum programa culinário infantil, planejar, tomando nota de ingredientes e de como fazer as receitas para produção do gênero, gravar áudio ou vídeos para ouvirem, assistirem e postagem no vlog, posteriormente.

Sessão "Pequenos Chefs" / Objetivo: Assistir e compreender uma receita apresentada em vídeo. **Atividades:** Exibir um vídeo curto de culinária infantil. Conversar sobre: Qual foi a receita? Quais ingredientes foram utilizados? Quais etapas foram seguidas? Registrar coletivamente os ingredientes e o modo de preparo no quadro.

Organizando a Receita / Objetivo: Identificar a estrutura do gênero receita. **Atividades:** Entregar fichas com partes da receita embaralhadas. Os alunos organizam: Título / Ingredientes / Modo de preparo / Socialização das respostas.

Receita Ilustrada / Objetivo: Compreender a sequência das ações. **Atividades:** Cada aluno desenha uma etapa da receita assistida. /Montar um painel coletivo com a sequência correta.

Gravando um Áudio de Receita / Objetivo: Desenvolver a linguagem oral **Atividades:** Os grupos ensaiam a leitura da receita. Utilizar celular ou gravador para registrar o áudio. Ouvir as gravações e comentar aspectos positivos.

Programa de Culinária da Turma / Objetivo: Produzir vídeo seguindo modelo observado. **Atividades:** Organizar os alunos como apresentadores. Cada grupo grava um vídeo explicando sua receita. Incentivar: Saudação inicial. Apresentação dos ingredientes. Explicação do preparo. Despedida.

Livro Digital de Receitas / Objetivo: Compartilhar produções. **Atividades:** Reunir fotos, receitas e QR Codes dos áudios ou vídeos produzidos. Montar um livro digital ou mural da turma.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.	Formação do leitor literário/Leitura/Multissemiótica.



<p>O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Uma atividade que pode ser viável é a organização de um projeto de leitura/escrita/oralidade, com análise linguística que envolva as habilidades (EF15LP02); (EF15LP14); EF15LP18); (EF35LP25); (EF15LP07); a partir dos livros literários com imagens e gibis lidos.</p> <p>Sugestões de atividades: Sacola Literária: Monte uma sacola com diferentes gêneros: Contos / Poemas / Fábulas / Lendas / Histórias em quadrinhos / Cada aluno escolhe um livro para ler e registra: Título / Autor / O que mais gostou / Nota para a leitura. Objetivo. Estimular a escolha autônoma e a formação de preferências literárias. Mural dos Gêneros Literários: Crie espaços na sala: Contos de fadas / Fábulas / Poemas / Lendas / HQs. Após a leitura, os alunos classificam os textos no mural. Objetivo. Reconhecer diferentes gêneros literários. Leitura sem Ilustração: Selecione contos curtos sem imagens. Após a leitura, os alunos: Desenham uma cena. Descrevem personagens. Imaginam o cenário. Objetivo: Estimular a construção de imagens mentais durante a leitura.</p>		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF15LP02) estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.	Estratégia de leitura em narrativas visuais / multissemiótica. Leitura de história em quadrinhos e tirinhas.



O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: O foco é a realização dos vetores dessa habilidade: a) a antecipação de informações sobre o conteúdo do texto (posições, tratamento temático, visando o interlocutor, valores etc.); b) a realização de inferências seja a partir de dados do texto, das informações trazidas pelo professor sobre o contexto de produção, ou do conhecimento prévio do estudante; c) a verificação tanto das antecipações realizadas, quanto das inferências. O uso dessas informações é importante durante todo o processo de leitura, pois permite uma melhor compreensão e maior fluência na leitura multissemiótica e de livros literários e gibis.

Leitura Misteriosa / Como fazer: Apresente apenas o título e a imagem da capa de um livro. Pergunte: Sobre o que será a história? Quem serão os personagens? Onde acontecerá a história? Registre as hipóteses no quadro. Após a leitura, compare as previsões com o texto

Sacola das Previsões / Material: Objetos relacionados à história. **Como fazer:** Coloque objetos dentro de uma sacola. Os alunos observam e levantam hipóteses sobre a narrativa. Leia o texto e verifiquem quais previsões estavam corretas.

Pare e Preveja. Como fazer: Durante a leitura, interrompa em momentos importantes. Pergunte: O que acontecerá agora? Como o personagem resolverá esse problema? Continuem a leitura para confirmar ou não as hipóteses.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF15LP14). Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	Leitura de imagens em narrativas visuais, de histórias em quadrinhos e tirinhas.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Prever leituras e análise com ajuda do professor e, gradativamente, alcançar autonomia. É importante tomar como objeto de estudo as características das tirinhas e das histórias em quadrinhos. Ambos os gêneros supõem ficcionalização; organização interna que articula recursos



verbais aos gráfico-visuais; eixo temporal; linguagem coloquial; entre outros aspectos. A tirinha contém crítica aos valores sociais; provoca efeitos de humor; organiza-se em tira de poucos quadrinhos; é publicada em jornais e revistas. A HQ é mais extensa; trata-se de histórias com trama mais complexa e de diferentes tipos; é publicada em revistas e livros impressos e digitais. Pode trabalhar interdisciplinarmente com a habilidade (EF15AR04) de Arte.

[Atividade sobre os Tipos de Balões das Histórias em Quadrinhos - Anos Iniciais - Tudo Sala de Aula](#) (acessado em 09/06/2026)

Explorando os Balões / Objetivo: Identificar os diferentes tipos de balões. **Atividade:** Apresente uma tirinha. Peça que os alunos observem os balões. Explique os significados: Balão de fala / Balão de pensamento / Balão de grito / Balão de sussurro. Em seguida, os alunos completam uma atividade relacionando cada balão ao seu significado.

Caça às Onomatopeias / Objetivo: Reconhecer sons representados na escrita. **Atividade:** Distribua HQs e tirinhas. Os alunos circulam as onomatopeias encontradas. Monte um mural com exemplos: TIC-TAC / CABUM / TOC-TOC / NHAC / VRUM. **Desafio:** Criar novas onomatopeias para sons da escola.

Complete os Balões. Objetivo: Relacionar imagem e texto. **Atividade:** Entregue quadrinhos sem falas. Os alunos criam diálogos observando as expressões dos personagens.

Leitura de Expressões Faciais. Objetivo: Interpretar informações não verbais. **Atividade:** Mostrar apenas as imagens de uma tirinha. Perguntar: Como o personagem está se sentindo? O que aconteceu? O que pode acontecer depois?

Produção de HQ. Objetivo: Produzir histórias utilizando recursos gráficos. **Atividade:** Criar uma HQ de 4 quadrinhos. Incluir: Título / Personagens / Balões / Onomatopeias / Desfecho



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.	Formação do leitor literário. Leitura Multissemiótica de história em quadrinhos e tirinhas.
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Modalizar procedimentos de articulação entre o texto verbal e visual, analisando, inclusive, o projeto gráfico- editorial como um todo (interpretação de recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias). Propostas de apreciações estéticas e afetivas colaboram para a percepção, pelo estudante, das diferentes perspectivas pelas quais uma obra pode ser vista. A progressão pode basear-se em critérios como a complexidade do gênero e dos textos previstos, o tipo de ilustração e/ou recurso gráfico a ser abordado; a maior ou menor relevância da ilustração para a compreensão do texto ou o grau de autonomia do estudante a cada etapa de ensino. Construção do sentido em história em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras.		
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequência de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	Produção de textos escrita compartilhada e autônoma de tirinhas e história em quadrinhos.
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(EF15LP07) Editar a versão final do texto, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, ilustrando, quando for o caso, em suporte adequado, manual ou digital.	Edição de textos tirinhas e história em quadrinhos.
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Essa habilidade envolve produção de narrativa de conteúdo temático, o que pode ser planejado de forma coletiva ou mais autônoma, garantindo progressão vertical a partir dos gibis lidos (EF35LP21): criação de		



novos finais, reescrita dando novas características aos personagens e criação de novas histórias em quadrinhos e tirinhas impressos e digitais. Várias sugestões de sites para produção de histórias em quadrinhos estão disponíveis na internet, tais como: <https://mundonativodigital.com/2016/08/26/20-ferramentas-digitais-para-criar-historias-em-quadrinhos-com-os-estudantes/>.

Essa habilidade está estreitamente associada à habilidade (EF15LP07).

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(EF03LP05) 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.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Essa habilidade requer ao estudante reconhecer e dividir as sílabas das palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas. Para trabalhar essa atividade é interessante colocar em cartaz textos curtos como bilhetes, parlendas com palavras separadas e questionar o porquê da separação das palavras. Levar o estudante a descobrir que tal atividade acontece porque a palavra não cabe na linha do caderno.

Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(EF03LP06) Identificar a sílaba tônica em palavras, classificando-as em oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas.	Construção do sistema alfabético.
---	--	-----------------------------------

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Essa habilidade requer a análise de grupos de palavras, com reconhecimento e separação das sílabas existentes, para identificar aquela que é pronunciada com mais intensidade. O objetivo visado é o de proceder a uma classificação das palavras que é fundamental para a compreensão de alguma das regras de acentuação gráfica.



Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(EF03LP08). Identificar e diferenciar, em textos, substantivos e verbos e suas funções na oração: agente, ação, objeto da ação.	Morfologia. Identificação e diferenciação em textos de substantivos e verbos.
---	---	---

O QUE A HABILIDADE PROPÕE/ SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: A habilidade prevê aprender as classes gramaticais das palavras indicadas (substantivos e verbos) e identificar as funções sintáticas que elas podem assumir nos enunciados: agente, ação, objeto da ação. Deve-se organizar atividades reflexivas de observações, análise, comparação e derivação de regularidades no trabalho com as classes de palavras; usar os saberes gramaticais como ferramentas de constituição da legibilidade do texto produzido especialmente durante a revisão processual coletiva. Nesse momento, é possível antecipar problemas de compreensão que o interlocutor possa vir a ter e ajustar o texto, garantindo escolhas adequadas às intenções de significação.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(EF03LP10) Reconhecer prefixos e sufixos produtivos na formação de palavras derivadas de substantivos, de adjetivos e de verbos, utilizando-os para compreender palavras e para formar novas palavras.	Reconhecimento de prefixo e sufixo na formação de palavras derivadas de substantivos, adjetivos e de verbos.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Trata-se de reconhecer que há palavras que derivam de outras e que tem o seu sentido modificado pelo acréscimo de afixos. Para tanto, é interessante a reflexão a partir da observação, análise e compreensão vocabular.

Fábrica de Palavras/ Objetivo: Identificar e utilizar prefixos e sufixos na formação de novas palavras. **Como fazer:** Entregue cartões com palavras-base (feliz, fazer, ler, flor, beleza). Disponibilize cartões com prefixos (re-, des-, in-, im-) e sufixos (-eiro, -mente, -oso, -dade). Os



alunos combinam os cartões e formam novas palavras. **Exemplos:** feliz → infeliz / fazer → refazer / flor → florista / beleza → beleza + -oso = belo → formoso (discutindo adequação)

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF15LP11) Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas, de acordo com a situação e a posição do interlocutor.	Características da conversação espontânea.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Oportunizar ao estudante várias situações de conversação. A gravação dessas conversas permite a análise do turno das falas da turma, permitindo enxergar os fatores que podem interferir na fluidez da conversa.

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE - 3º ANO 3º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
ARTES VISUAIS	(EF15AR04) Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	Materialidades Experimentação na produção artística com materiais e suportes variados: pigmentos naturais (terra, carvão, folhas, cascas, entre outros), recicláveis, reutilizáveis e outros.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Arte da natureza /**Objetivo:** Criar obras utilizando elementos naturais.

Materiais: Folhas secas /Galhos /Flores caídas /Sementes /Papelão reutilizado **Desenvolvimento:** Os alunos produzem paisagens, animais ou personagens utilizando colagem com materiais da natureza.

Pintura com Materiais Não Convencionais /Objetivo: Explorar diferentes técnicas de pintura. **Materiais:** Esponjas / Escovas de dentes Cotonetes /Folhas e carimbos naturais. **Desenvolvimento:** Produzir pinturas sem utilizar pincéis tradicionais.

Dobraduras Criativas / Objetivo: Explorar a arte da dobradura. **Sugestões:** Avião / Barco /Peixe / Borboleta / Flor. Após a dobradura, os alunos decoram e criam cenários.

Pintura Coletiva em Pannel / Objetivo: Estimular a criação colaborativa. **Tema:** "Meu lugar favorito" Cada aluno contribui com uma parte do pannel.

Arte com Tampinhas / Objetivo: Produzir mosaicos sustentáveis. **Materiais:** Tampinhas coloridas /Papelão. **Desenvolvimento:** Montagem de figuras e desenhos utilizando tampinhas.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
DANÇA	(EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.	Processos de criação Rodas cantadas, danças rítmicas e expressivas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE : Através de desafios corporais, jogos de improvisação e criação em grupo, as crianças descobrem os elementos do movimento (espaço, tempo, peso e fluência) de forma expressiva e colaborativa.



Estátua Animada com Ritmos Diferentes (Individual e Coletivo) Peça para a turma dançar livremente pelo espaço. Quando a música parar, todos devem fazer uma "estátua" em uma posição inusitada. Em seguida, brinque com as qualidades do tempo (música rápida = movimentos acelerados; música lenta = movimentos em câmera lenta). **Foco:** Controle, ritmo, velocidade e fluência do movimento.

O Jogo das Cadeiras Humanas (Colaborativo). Divida a sala em pequenos grupos de 3 ou 4 alunos. Distribua cartões com desenhos simples de partes do corpo (Ex: cotovelo, joelho, cabeça, costas). A missão do grupo é criar uma pose ou um pequeno movimento onde essas partes do corpo dos integrantes se conectem, formando uma escultura viva. **Foco:** Trabalho colaborativo, confiança e exploração de níveis (alto, médio e baixo).

O Caminho dos Animais (Exploração de Peso e Espaço) Proponha que os alunos caminhem pela sala imitando diferentes animais ou situações (pisar na lua como um astronauta, pisar forte como um elefante, flutuar como uma pena). Depois, peça para que eles transformem essas caminhadas em uma dança improvisada.

[Atividades de Arte 1º ao 5º Ano sobre Processos de Criação na Dança segundo a BNCC](#) (acessado em 09/06/2026)

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
MÚSICA	<p>(EF15AR16) 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>(EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros,</p>	<p>Notação e registro musical</p> <p>Registro de sons (escrita musical espontânea, partitura alternativa).</p> <p>Processos de criação</p> <p>Criação de instrumentos com materiais reutilizáveis, elementos da natureza (galhos, folhas, sementes, pedras, buritis e outros).</p>



utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: É importante considerar que para os estudantes dos primeiros anos do Ensino Fundamental, o desenhar o som com elementos básicos das artes visuais, transformando-os em signos gráficos, amplia a compreensão do som, silêncio e ruído por meio do pensamento visual. Os registros não convencionais possibilitam ao estudante exercitar uma relação entre duas linguagens da arte: artes visuais e música. Essa habilidade dialoga com a (EF15AR02) - elemento da linguagem na unidade temática Artes Visuais. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

Minha Partitura Alternativa / Objetivo: Compreender formas não convencionais de escrita musical. **Desenvolvimento:** Os alunos criam uma sequência de símbolos para representar uma música ou sons. **Exemplo:** ☁ ☁ ✋ ✋ 🍃 ☁ / A turma interpreta a sequência produzindo os sons correspondentes.

Caminho Sonoro /Objetivo: Relacionar movimento e registro musical. **Desenvolvimento:** Monte um percurso com imagens ou símbolos. Cada símbolo representa um som: ✋ = palma / □ = batida na mesa / 🎵 = cantar uma nota / □ = silêncio. Os alunos percorrem o caminho executando os sons indicados.

Chocalhos do Folclore /Objetivo: Construir instrumentos musicais sustentáveis. **Materiais:** Garrafas PET pequenas /Sementes /Feijão /Pedrinhas /Milho. **Desenvolvimento:** Cada aluno confecciona um chocalho e experimenta diferentes intensidades e ritmos.

[Protagonismo Digital MS](#) (acessado em 15/06/2026)



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TEATRO	(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Processos de criação Experimentação teatral a partir de diferentes estímulos: adereços, objetos, máscaras, bonecos, figurinos de matrizes indígenas e africanas e outros
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Os jogos de improviso podem colocar os estudantes em diversas situações da vida cotidiana e ou de partes de uma história dramatizada, propiciando vivenciar um problema e buscar soluções por meio da criação de cenas, narrativas e encenação. A posição mediadora e questionadora do professor pode impulsionar o estudante a ampliar sua pesquisa sem receio de críticas, expondo sempre as ideias e percepções na improvisação. Essa habilidade dialoga com (EF15AR21) e (EF15AR22). É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.</p> <p>Teatro das Ações do Cotidiano / Objetivo: Explorar a teatralidade presente nas ações diárias. Como fazer: Os alunos observam situações do cotidiano (escovar os dentes, cozinhar, brincar, estudar). Em grupos, representam essas ações sem utilizar a fala. A turma tenta adivinhar qual situação está sendo encenada. Habilidades: expressão corporal, observação e improvisação</p> <p>História Construída em Grupo. Objetivo: Criar narrativas coletivas. Como fazer: Os alunos sentam em roda. Um aluno inicia uma história com uma frase. Cada colega acrescenta uma nova parte à narrativa. Ao final, o grupo dramatiza a história criada. Habilidades: autoria, imaginação e trabalho colaborativo.</p>		



Caixa Surpresa da Improvisação. Objetivo: Desenvolver a espontaneidade. **Materiais:** Caixa contendo objetos variados (chapéu, lenço, colher, bola, máscara, tecido). **Como fazer:** Cada grupo retira um objeto. Cria uma cena rápida em que o objeto tenha papel importante na história. Apresenta aos colegas.

Teatro das Emoções. Objetivo: Expressar sentimentos por meio da atuação. **Como fazer:** O professor apresenta cartões com emoções (alegria, medo, surpresa, tristeza, coragem). Os grupos recebem uma emoção e criam uma pequena cena baseada nela. A turma identifica qual emoção foi representada.

Lendas em Cena /Objetivo: Valorizar diferentes matrizes culturais. **Como fazer:** Apresentar lendas indígenas, africanas ou do folclore brasileiro. /Os grupos escolhem uma história para dramatizar. /Utilizam figurinos simples, máscaras e adereços confeccionados pela turma. /**Habilidades:** valorização cultural e expressão artística.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
ARTES INTEGRADAS	(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	Patrimônio cultural História das manifestações artísticas e culturais do Estado do Tocantins, percebendo a sua relação com outras produções artísticas e culturais de tempos e lugares diferentes.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Essa habilidade inclui o experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura local. Propor ao estudante coletar informações sobre brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias, por meio de uma investigação no âmbito familiar, em relação às tradições familiares daquela localidade. Há aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF03HI04), da História; e (EF03GE02), da



Geografia, associadas ao reconhecimento do patrimônio histórico e cultural. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

ÁREA DO CONHECIMENTO: Linguagens

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física 3º ANO 3º BIMESTRE

UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
BRINCADEIRASE JOGOS	<p>(EF35EF01aTO) Experimentar e fruir brincadeiras cantadas e jogos folclóricos recriando e valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p>(EF35EF02aTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras cantadas e jogos folclóricos.</p> <p>(EF35EF03TO) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), brincadeiras cantadas e jogos folclóricos, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p>	Brincadeiras cantadas e jogos folclóricos.



(EF35EF04aTO) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras cantadas e jogos folclóricos e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE 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.

Circuito de Brincadeiras Folclóricas /Objetivo: Vivenciar diferentes brincadeiras tradicionais. **Desenvolvimento:** Organizar estações com brincadeiras como: Corre Cotia / Amarelinha /Pega-pega /Passa Anel /Ciranda, Cirandinha /Escravos de Jó /Após as vivências, promover uma conversa sobre quais brincadeiras os alunos já conheciam e quem as ensinou. **Reflexão:** "Essas brincadeiras foram aprendidas com pais, avós ou amigos? Como elas chegaram até nós?"

Pesquisa das Brincadeiras da Família /Objetivo: Valorizar a memória cultural. **Desenvolvimento:** Os alunos entrevistam familiares sobre brincadeiras de sua infância. Registram o nome da brincadeira e como era realizada. Compartilham as descobertas com a turma. **Produto final:** Livro ou mural "Brincadeiras da Nossa Comunidade".

Linha do Tempo das Brincadeiras / Objetivo: Relacionar passado e presente. **Desenvolvimento:** Registrar brincadeiras antigas e atuais. Comparar: Quais continuam existindo? Quais mudaram? Quais foram substituídas por tecnologias



UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
DANÇAS	<p>(EF35EF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem, com ênfase ao contexto tocantinense.</p> <p>(EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.</p>	Danças de matriz indígena e africana, com ênfase no contexto tocantinense.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Inicialmente, é importante identificar, conhecer e vivenciar as danças, percebendo que existem diferentes tipos de danças e que são atribuídos significados a elas de acordo com a cultura local daqueles que as		



praticam. No Tocantins, identificar se existem danças de origem indígena e africanas (ex: súaia) e se sofreram influência do povoamento das regiões do Tocantins. Pesquisar: Danças indígenas do Brasil: [Tocantins revela forte herança negra em manifestações culturais - SECOM-TO](#)

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA

COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS DA NATUREZA 3º ANO – 3º BIMESTRE

UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE: MATÉRIA E ENERGIA	(EF03CI01) Produzir diferentes sons a partir da vibração de variados objetos e identificar variáveis que influem nesse fenômeno.	Produção de som sons do cotidiano instrumentos musicais alternativos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Incentiva a experimentação. Os alunos são convidados a bater, chacoalhar ou friccionar diferentes materiais (como madeira, metal, plástico e água) para perceber que o som surge a partir da vibração. Produzir diferentes sons a partir de objetos do seu cotidiano. Construir instrumentos musicais com material reutilizado.

[O SOM E A VIBRAÇÃO DA MATÉRIA \(3º ano - Ensino Fundamental\)](#) (acessado em 15/06/2026)

[Atividades de Ciências 3º Ano – Produção de Som](#) (Acessado em 15/06/2026)

UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE: MATÉRIA E ENERGIA	(EF03CI03) Discutir hábitos necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual considerando as condições do ambiente em termos de som e luz.	Efeitos da luz nos materiais: - Saúde auditiva; - Saúde visual; - Poluição sonora.



	(Possíveis articulações com as habilidades EF15AR14 e EF15AR15)	
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: conscientizar os alunos sobre como a luz e o som interagem com o corpo e o ambiente, promovendo a prevenção de danos e a adoção de hábitos que protejam a saúde visual e auditiva. Pesquisar sobre poluição sonora e identificar quais sons são agressivos a audição. - Debater com a turma sobre os melhores comportamentos relativos à preservação da saúde auditiva e visual em todas as fases da vida.		
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE: VIDA E EVOLUÇÃO	(EF03CI04) Identificar características sobre o modo de vida (o que comem, como se reproduzem, como se deslocam etc.) dos animais mais comuns no ambiente próximo.	Características e desenvolvimento dos Animais: - Ciclo de vida; - Alimentação; - Hábitos alimentares.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE : Os alunos observem e investiguem os animais do seu próprio cotidiano. O objetivo é compreender a biologia e a ecologia local de forma prática, descobrindo como esses seres se alimentam, se reproduzem, se locomovem e interagem com o ambiente em que vivem. Investigação do ambiente próximo: Incentiva a observação da fauna local (insetos, aves, animais domésticos e silvestres da região). Compreensão dos hábitos: Ensina a identificar a alimentação (herbívoros, carnívoros), formas de locomoção (voar, nadar, rastejar) e reprodução (ovíparos, vivíparos). Relação com o habitat: Estimula o aluno a entender como as características físicas do animal ajudam na sua sobrevivência naquele espaço. Pesquisar hábitos alimentares de diferentes animais existentes no cerrado. Elaborar uma lista de alimentos que contribuem para o bom funcionamento do corpo. Pesquisar os hábitos alimentares de pessoas de diferentes fases da vida, especialmente dos idosos. -Compartilhar os resultados pesquisados em grupo e analisar as variações encontradas nas diferentes fases de vida, inferindo sobre a necessidade de restrições alimentares especialmente entre os idosos.		



UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TERRA E UNIVERSO	(EF03CI09) Comparar diferentes amostras de solo do entorno da escola com base em características como cor, textura, cheiro, tamanho das partículas, permeabilidade etc..	Usos do solo - características do solo.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Coletar diversos tipos de solo, identificando cor, textura, umidade, permeabilidade; Pesquisar diferentes tipos de solo e relacionar com as amostras de solos coletadas em sua região de forma a classificá-los - Realizar experimentos que possibilitem inferir os melhores tipos de solo para a agricultura. Aula de Campo / Realizar a coleta de amostras em diferentes locais da escola ou arredores: Jardim; Horta; Pátio; Área gramada; Próximo a árvores. Trabalho em Grupos: Cada grupo analisa uma amostra e compartilha suas descobertas com a turma. Experimentação: Os estudantes manipulam, observam e realizam testes simples para compreender as propriedades dos solos. Produção de Cartaz Científico. Tema: "O que descobrimos sobre os solos da nossa escola?" Os alunos registram: Fotos ou desenhos. Resultados das experiências. Curiosidades.		

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA		
COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA 3º ANO – 3º BIMESTRE		
UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
NÚMEROS	(EF03MA05) 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.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Propor situações-problema e estimular a resolução através do cálculo mental.

Situações-Problema do Cotidiano: Crie cenários reais que fazem sentido para a turma, como organizar um mercadinho na sala de aula.

Coleta e Interpretação de Dados: Peça aos alunos para registrarem as quantidades de recicláveis (rolinhos de papel, tampinhas) arrecadados durante os meses. A partir disso, peça para calcularem mentalmente os meses que menos arrecadaram e a diferença entre o maior e o menor mês. Uso de materiais manipuláveis

Material Dourado: Permite a visualização concreta. Compreender o processo de "agrupamento/ reagrupamento".

NÚMEROS

EF03MA06) 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.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Utilizar painel decorado como colmeias. - Levar jogos como: boliche, trilhas e dominós. -Propor situações problema contextualizados envolvendo adição e subtração.

- Pedir para que os estudantes elaborem problemas de adição e subtração, como por exemplo: Mariana tem 300 (trezentas) bolinhas e Joãozinho tem 250 (duzentas e cinquenta) bolinhas a mais que ela. Quantas bolinhas Joãozinho tem?

NÚMEROS

(EF03MA08) Resolver e elaborar problemas de divisão de um número natural por outro (até 10), com resto zero e com resto diferente de zero, com os

Problemas envolvendo diferentes significados da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, repartição em partes iguais e medida.



significados de repartição equitativa e de medida, por meio de estratégias e registros pessoais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE Realizar o Jogo do quarteto (Nesse jogo podem participar cinco pessoas. Cada uma recebe quatro cartas, cada carta com uma operação diferente. Para formar um quarteto, é preciso que o resultado das operações das quatro cartas seja o mesmo. Jogo avançando com o resto (O objetivo desse jogo é auxiliar os estudantes a desenvolverem cálculos mentais com a divisão e a multiplicação. Mais detalhes desse jogo acesse <http://mathema.com.br/jogos-fundamental1/avancando-com-o-resto-2/-> Representar as resoluções dos problemas usando diferentes recursos como: papel quadriculado, desenhos, materiais diversos, registros numéricos.

Estratégias e Registros pessoais: Antes de ensinar a operação matemática formal, incentive a autonomia dos alunos:

Desenhos: Desenhar os itens e agrupá-los ou riscá-los à medida que são distribuídos.

Reta Numérica: Fazer saltos decrescentes na reta (ex: a partir do (20), pular de (4) em (4) para ver quantos saltos são necessários para chegar ao zero).

Tabelas Simples: Criar tabelas onde relacionam quantidade de pacotes, quantidade de doces.

Elaboração de Problemas: Inverta a lógica da aula para avaliar a compreensão:

Criação em Duplas: Dê uma sentença matemática simples e peça para a dupla criar uma história (situação-problema) que represente essa conta. Eles devem resolver, ilustrar e descrever se sobrou ou não

Organize quatro estações: **Material concreto** – repartir tampinhas. / **Jogos** – dominó da divisão. / **Problemas do cotidiano** – mercado e festa. / **Produção de problemas** – criação pelos alunos.



UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
ÁLGEBRA	(EF03MA11) 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.
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO. Eixo: Pensamento Computacional. Conceitos mais relacionados: reconhecimento de padrões, lógica, algoritmos e resolução de problemas. 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 pode ser articulada com a Ciência da Computação, especialmente com os conceitos de reconhecimento de padrões, equivalência, representação da informação, algoritmos e lógica computacional.</p> <p>Atividades Desplugadas</p> <p>Balança da Igualdade /Material: Cartolina com desenho de uma balança. Cartões com operações. Desenvolvimento Os alunos recebem cartões:($(10 + 5)$ $(8 + 7)$ $(20 - 5)$ $(12 + 3)$). Devem colocar na balança apenas operações que tenham o mesmo resultado.</p> <p>Conceitos Computacionais: Comparação de dados. Verificação de igualdade. Reconhecimento de padrões.</p> <p>Detetive das Equações. Entregue cartões: Os alunos investigam quais pares possuem o mesmo resultado. Depois registram: $7 + 8 = 10 + 5$ / $18 - 3 = 9 + 6$</p> <p>Conceitos Computacionais: Teste de hipóteses. Validação de resultados.</p> <p>Complete o Código. O professor apresenta: $(8 + \square = 12 + 4)$ $(\square + 5 = 10 + 7)$ $(20 - \square = 15 - 2)$ Os alunos descubrem o valor faltante.</p>		

Cartão A	Cartão B
$7 + 8$	$10 + 5$
$18 - 3$	$9 + 6$
$20 - 5$	$6 + 8$



<p>Conceitos Computacionais: Resolução de problemas. Variáveis. Busca de soluções.</p> <p>Atividades Plugadas</p>		<p>Operação 1</p> <p>8 + 7</p>	<p>Resultado</p> <p>15</p>	<p>Operação 2</p> <p>_____</p>	
<p>Planilha Digital das Igualdades. Utilizando Excel, Libre Office Calc ou. Google</p>		<p>20 - 4</p>	<p>16</p>	<p>_____</p>	<p>Planilhas.</p>
<p>Desafio, preencher uma tabela: Os alunos criam novas operações equivalentes.</p>		<p>12 + 6</p>	<p>18</p>	<p>_____</p>	
<p>Habilidades Computacionais Organização de dados.</p>					
<p>Jogo Digital Verdadeiro ou Falso: Apresente sentenças: $8 + 7 = 10 + 5$ / $20 - 4 = 12 + 3$ / $15 + 5 = 10 + 9$</p> <p>Os alunos marcam: Verdadeiro ou Falso</p>					
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Propor que os estudantes construam fichas numéricas com 4(quatro) diferentes sentenças de adições e subtrações, duas devem resultar o mesmo valor e as outras, valores diferentes</p>					
<p>GEOMETRIA</p>	<p>(EF03MA12) Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e sentido, com base em diferentes pontos de referência.</p>	<p>Localização e movimentação: representação de objetos e pontos de referência.</p>			
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Pedir aos estudantes que escondam objetos na sala de aula ou em um espaço delimitado da escola. Orientar na produção de mapas que descrevam a localização dos objetos. Os estudantes devem trocar entre si os mapas desenhados para que os grupos localizem os objetos escondidos uns dos outros. Fazer perguntas do tipo: onde fica sua carteira na</p>					



sala de aula? Quem senta na frente de Laura? Quem senta entre Bárbara e Júlia? Quem senta atrás de Laura? Em duplas, as crianças devem responder às questões oralmente. Após a verbalização as crianças registram em desenhos.

[Atividade-2-Tema-Localizacao-e-movimentacao-representacao-de-objetos-e-pontos-de-referencia-3o-ano.pdf](#) (acessado em 15/06/2026)

[Matemática – Batalha Naval: Localização e movimentação – Conexão Escola SME](#) (acessado em 15/06/2026)

GRANDEZAS E MEDIDAS

(EF03MA22) 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.

(EF03MA23) Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.

Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e reconhecimento de relações entre unidades de medida de tempo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Resolver problemas com os estudantes envolvendo utilização de relógios analógicos e digitais, com situações nas quais é necessário marcar por escrito o início e o final de um acontecimento, bem como sua duração. Conversar com os estudantes em uma roda de ideias sobre o que eles entendem a respeito das medidas de tempo.

http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?pagina=espaco%2Fvisualizar_aula&aula=57468&secao=espaco&request_locale=es.

[Aula Interativa: Aprenda a Ler Horários com Relógios! - Skooly - IA para professores](#)



UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO						
PROBABILIDADE ESTATÍSTICA	(EF03MA25) Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando os que têm maiores ou menores chances de ocorrência.	Análise da ideia de acaso em situações do cotidiano: espaço amostral.						
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: As habilidades EF03MA22 e EF03MA23 devem ser desenvolvidas de forma gradual, partindo das experiências cotidianas dos alunos e da manipulação concreta de relógios. O objetivo é que eles compreendam o tempo como uma medida presente em sua rotina, aprendendo a ler horas, registrar horários e calcular intervalos de tempo.</p> <p>Estratégias metodológicas.</p> <p>Explorar a rotina da turma. Inicie com perguntas como: Que horas vocês acordam? Que horas começam as aulas? Quanto tempo dura o recreio? Que horas vocês vão dormir? Registre os horários em relógios analógicos e digitais, comparando as duas formas de representação.</p> <p>Objetivo: compreender o uso social das medidas de tempo.</p> <p>Construção de relógios manipuláveis. Cada aluno confecciona um relógio com prato de papelão ou cartolina, utilizando ponteiros móveis.</p> <p>Atividades: Representar horários indicados pelo professor. Mostrar diferentes horas para os colegas identificarem. Comparar horários próximos (8h e 8h30, por exemplo). Objetivo: reconhecer horas e minutos em relógios analógicos</p> <table data-bbox="1563 1220 1892 1380"><thead><tr><th>Horário</th><th>Atividade</th></tr></thead><tbody><tr><td>7h00</td><td>Acordar</td></tr><tr><td>7h30</td><td>Ir para escola</td></tr></tbody></table>			Horário	Atividade	7h00	Acordar	7h30	Ir para escola
Horário	Atividade							
7h00	Acordar							
7h30	Ir para escola							



9h30 Recreio

12h00 Almoço

Linha do tempo do dia. Os alunos organizam acontecimentos de um dia em sequência:

Depois discutem: Qual atividade aconteceu primeiro? Quanto tempo passou entre uma atividade e outra?

Objetivo: compreender duração e sequência temporal.

Relacionando horas, minutos e segundos. Utilize cronômetros ou aplicativos.

Experiência prática: Contar quantas palmas conseguem dar em 30 segundos. Permanecer em silêncio durante 1 minuto. Observar quanto tempo leva para copiar uma frase.

Explique: 1 minuto = 60 segundos. 1 hora = 60 minutos.

Objetivo: construir a noção de unidades de medida do tempo.

Problemas envolvendo duração. Apresente situações do cotidiano: **Exemplo:** A aula começou às 8h e terminou às 9h30. Quanto tempo durou? O recreio começou às 9h45 e terminou às 10h. Quanto tempo durou? Utilize relógios manipuláveis para auxiliar os cálculos.

Objetivo: calcular intervalos de tempo



ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO

COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA 3º ANO 3º BIMESTRE

UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Formas de representação e pensamento espacial	(EF03GE06) Identificar e interpretar imagens bidimensionais e tridimensionais em diferentes tipos de representação cartográfica.	Representações cartográficas Imagens bidimensionais; Imagens tridimensionais.
Natureza, ambiente e qualidade de vida	(EF03GE07) Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas cartográficas. (EF03GE11) 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.	Legendas e símbolos; Escala gráfica e numérica; Análises de mapas da cidade, município e do Tocantins. Impactos das atividades humanas As alterações ambientais que ocorrem no campo e na cidade, tais como: erosão, deslizamento, escoamento superficial, intemperismo etc..

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

--



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE

O desenvolvimento dessa habilidade consiste em realizar trabalhos com imagens bidimensionais (mapas, carta e croquis) e imagens tridimensionais (maquetes). Espera-se que ao final desse aprendizado os estudantes consigam transferir a informação do que veem, com volume e tridimensão para um espaço plano bidimensional (largura e comprimento). Deve ainda interpretar diferentes tipos de representações cartográficas a partir do plano bidimensional (mapa) e tridimensional (maquete). Possibilidades interdisciplinares (EF03MA19), (EF03CI07) e (EF03HI09).

O professor poderá iniciar os trabalhos apresentando o alfabeto cartográfico (ponto, linha área), para auxiliar os estudantes na construção da noção de legenda, proporção e escala para garantir a compreensão da lateralidade. Pode-se ainda considerar, identificar e interpretar imagens bidimensionais (legendas em mapas, plantas e croquis) e também em modelos tridimensionais (legendas de maquetes) em diferentes tipos de representações cartográficas, sempre procurando partir do que está próximo dos estudantes, como a sala de aula e a escola.

Possibilidades interdisciplinares (EF03MA19), (EF03CI07) e (EF03HI09). 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.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO

COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA 3º ANO 3º BIMESTRE

UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
O lugar em que vive	(EF03HI06) Identificar os registros de memória na cidade (nomes de ruas, monumentos, edifícios etc.), discutindo os critérios que explicam a	A cidade, seus espaços públicos e privados e suas áreas de conservação ambiental. Educação patrimonial (cuidados com os espaços



	escolha desses nomes. A produção dos marcos da memória: formação cultural da população.	Públicos e privados).										
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: Reconhecer diferentes registros de memória presentes no município. Identificar a origem de nomes de ruas, praças, escolas e monumentos. Compreender que esses elementos ajudam a preservar a história local. Valorizar a diversidade cultural que contribuiu para a formação da população. Desenvolver o sentimento de pertencimento à comunidade.</p> <p>Roda de conversa: "O que a nossa cidade nos conta?" Inicie perguntando: Qual o nome da rua onde você mora? Você sabe quem escolheu esse nome? Existem praças, igrejas ou monumentos conhecidos na cidade? Por que será que receberam esses nomes? Registre as hipóteses dos alunos. Objetivo: ativar conhecimentos prévios e despertar a curiosidade.</p> <p>Explorando os marcos da memória. Apresente fotografias da cidade: praças, escolas, igrejas, monumentos, prédios históricos, Ruas importantes. Os alunos observam e respondem: O que vemos? Para que serve esse lugar? O que ele representa para a cidade?</p> <p>Pesquisa sobre os nomes. Organize grupos para investigar: Fontes: família, moradores antigos, secretaria municipal de cultura biblioteca, internet supervisionada</p> <p>Exemplo: Uma rua pode ter o nome de um pioneiro da cidade, um professor, um político ou uma data importante.</p>												
		<table><thead><tr><th>Local</th><th>Origem do nome</th></tr></thead><tbody><tr><td>Rua</td><td></td></tr><tr><td>Praça</td><td></td></tr><tr><td>Escola</td><td></td></tr><tr><td>Monumento</td><td></td></tr></tbody></table>	Local	Origem do nome	Rua		Praça		Escola		Monumento	
Local	Origem do nome											
Rua												
Praça												
Escola												
Monumento												
UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO										



<p>A noção de espaço público e privado.</p>	<p>(EF03HI07). Identificar semelhanças e diferenças existentes entre comunidades de sua cidade ou região, e descrever o papel dos diferentes grupos sociais que as formam. A produção dos marcos da memória: a cidade e o campo, aproximações e diferenças.</p> <p>(EF03HI08). Identificar modos de vida na cidade e no campo no presente, comparando-os com os do passado. A noção de espaço público e privado A cidade, seus espaços públicos e privados e suas áreas de conservação ambiental.</p>	<p>A produção dos marcos da memória: a cidade e o campo, aproximações e diferenças.</p> <p>A cidade e o campo como parte do município.</p> <p>Vida no campo</p> <p>Vida na cidade</p> <p>Preservação ambiental</p>
--	---	--

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: As habilidades **EF03HI07** e **EF03HI08** podem ser desenvolvidas por meio de atividades investigativas que permitam aos estudantes comparar modos de vida, identificar diferentes grupos sociais e compreender as relações entre cidade e campo, bem como os espaços,

Painel Comparativo: Cidade e Campo. Objetivo: Identificar semelhanças e diferenças entre as comunidades urbanas e rurais.
Desenvolvimento: Apresente imagens da cidade e do campo. Em grupos, os alunos observam e registram: Moradias, Profissões, Transportes, Lazer, Paisagens, Serviços disponíveis. Depois organizam as informações em um quadro comparativo: Cidade x Campo.



Discussão. O que existe nos dois lugares? O que é diferente? Qual a importância do campo para a cidade?

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO: GEOGRAFIA, HISTÓRIA, ENSINO RELIGIOSO

COMPONENTE CURRICULAR: ENSINO RELIGIOSO 3º ANO – 3º BIMESTRE

UT	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Manifestações Religiosas	<p>(EF03ER05) Reconhecer as indumentárias (roupas, acessórios, símbolos, pinturas corporais) utilizadas em diferentes manifestações e tradições religiosas.</p> <p>(EF03ER06) Caracterizar as indumentárias como elementos integrantes das identidades religiosas.</p>	<p>Práticas Celebrativas.</p> <p>Descobrimo as festas celebrativas das religiões.</p>

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE: É importante buscar a integração dos componentes curriculares e, nessa perspectiva, pode-se trabalhar com as habilidades (EF35LP20), (EF35LP18), (EF03LP25) (EF03HI03), (EF03GE01). O professor pode iniciar a aula apresentado vídeos de diversas indumentárias utilizadas em diferentes manifestações e tradições religiosas. Depois, solicitar que os



estudantes e família, pesquisem as indumentárias utilizadas nas manifestações e tradições religiosas praticadas por eles e registrem, por meio de fotos com o celular, a fim de apresentar o resultado da pesquisa em sala de aula. Imprimir as fotos, criar legendas com o nome e a qual manifestações e tradições religiosas pertencem e fazer uma exposição na sala de aula.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC 2018

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.

Ministério da Educação (MEC): Acesse a íntegra do currículo no documento oficial [Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC](#).