ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

4º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

3º ANO

PREFEITURA PORTO NACIONAL
CAPITAL DO AGRO & CULTURA
Secretaria Municipal da Educação

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DIRETORA PEDAGÓGICA
Millena Carvalho de Souza

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

ORIENTADORA DE ESTUDO
Elizângela Sales Brito

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA 3º ANO 4º BIMESTRE		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF03LP24**) Ler/ouvir e compreender, com autonomia, relatos de observações e de pesquisas em fontes de informações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Compreensão em leitura de relatos de observações e campo das práticas de estudo e pesquisa. • Leitura/escuta (compartilhada e autônoma).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

É necessário considerar tanto as habilidades de leitura quanto as características dos gêneros de relatos de observações e de pesquisas (organização interna; marcas linguísticas; conteúdo temático).

Relatos de experimentos de pesquisa com temas que remetem questões sociais, como: - relações estabelecidas entre crianças e o celular; o impacto das redes sociais na vida da criança; a presença da violência no cotidiano da cidade e no campo; o desaparecimento de crianças; poluição das águas e do solo; queimadas, dentre outras. Uma atividade que pode ser proposta é a pesquisa desses temas na internet para montagem de um dossiê e elaborar cartas de reclamações, e/ou de leitor organizando um projeto de leitura e escrita. Convém focalizar as características que forem importantes para a compreensão do texto, articular essas características à finalidade do texto, de forma dialógica e reflexiva, assim como a comparação entre textos por semelhanças e diferenças.

Possibilidade de trabalho interdisciplinar com as habilidades **(EF03MA26), (EF03MA27), (EF03MA28)** da Matemática; **(EF03CI06)** da Ciências; **(EF03HI03),** da História e **(EF03GE01)** da Geografia, associadas à coleta, leitura, comparação e interpretação de dados e pesquisa.

EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF35LP17**) Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.	Pesquisa, buscando e selecionando, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Essa habilidade focaliza o trabalho de busca e seleção de textos sobre fenômenos naturais e sociais, digitais e impressos e deve ser trabalhada após a (EF03LP24). Isso supõe a discussão de procedimentos e de critérios de seleção dos textos nos diferentes ambientes, sempre com o auxílio do professor, considerando tanto a especificidade de salas de leitura, bibliotecas escolares, públicas e pessoais, quanto ambientes digitais. No que diz respeito à progressão, deve-se considerar a autonomia dos estudantes e a complexidade dos procedimentos envolvidos, assim como a finalidade da busca e da seleção. É importante considerar, ainda, se nos ambientes físicos é possível procurar diretamente nas prateleiras ou é necessário solicitar ao profissional responsável.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF03LP25**) Planejar e produzir textos para apresentar resultados de observações e de pesquisas em fontes de informações, incluindo, quando pertinente, imagens, diagramas e gráficos ou tabelas simples, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Planejamento e produção de resultado de observações e de pesquisas em fontes de observação.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:		

Esta é uma habilidade que articula a produção textual com o gênero de apresentação de resultados de observações e pesquisas e dois vetores do processo de escrita (situação comunicativa e o tema/assunto do texto) envolve ao menos duas operações distintas que podem ser tratadas em separado: planejar e produzir, que significam organizar as ideias para depois colocá-las no papel. Podem ser trabalhadas em parceria entre as turmas e as pesquisas podem assumir caráter interdisciplinar, com temas como: povos originários do Brasil, imigrantes, entre outros. **Oportunidades de trabalho interdisciplinar**: (EF03MA26); (EF03MA27); (EF03MA28), da Matemática; (EF- 03CI06); (EF03CI09), de Ciências; (EF03HI03) da História e (EF03GE01) da Geografia associadas à coleta, leitura, comparação e interpretação de dados com apoio de recursos multissemióticos, incluindo gráficos e tabelas.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(**EF35LP14**) Identificar em textos e usar na produção textual pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.	Identificação em textos e uso na produção textual de pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, como recurso coesivo anafórico.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

A habilidade prevê apreender as classes gramaticais das palavras indicadas (pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos) e identificar os papeis que desempenham na constituição da coesão do texto. É essencial um trabalho reflexivo de observação, análise, comparação e derivação de regularidades no trabalho com as classes de palavras e usar os saberes gramaticais como ferramenta de constituição da legibilidade do texto produzido, especialmente durante a revisão processual coletiva de relatos de observações e de pesquisas.

Nesse momento antecipar problemas de compreensão que o interlocutor possa vir a ter e ajustar o texto, garantindo escolhas adequadas às intenções de significações

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO

Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF15LP08**) Utilizar *software*, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis.	Edição e publicação de relatos de observações e de pesquisas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO: Pode ser relacionada à Computação porque o estudante precisa: utilizar ferramentas digitais para **produzir e editar conteúdos**; compreender diferentes formas de **representação da informação**: texto, imagem, áudio e vídeo; organizar informações em ambientes digitais; utilizar recursos de edição, formatação e inserção de elementos; desenvolver autonomia no uso de tecnologias; compreender que os recursos digitais podem ser utilizados para **comunicar, criar e compartilhar conhecimentos**.

ATIVIDADES PLUGADAS / **Meu texto digital:** Produzir um pequeno texto no computador/tablet. / Utilizar editor de texto para **digitar, apagar, corrigir, copiar e colar**. / Inserir título, imagem e diferentes recursos de formatação. / Revisar o texto antes de publicar.

ATIVIDADES DESPLUGADAS / 1. Editor de texto humano / Entregar cartões com: palavras; frases; imagens; títulos; símbolos. Os estudantes deverão montar uma "página digital" no papel. Depois, propor comandos: **Inserir:** acrescente uma imagem. / **Apagar:** retire uma palavra. / **Copiar:** repita uma frase. / **Colar:** coloque a frase em outro espaço. / **Editar:** corrija uma palavra. / **Formatar:** destaque o título. Assim, os estudantes compreendem os conceitos dos editores de texto **antes de utilizar o computador**.

2. Texto embaralhado / Entregar um pequeno texto recortado em partes. Os estudantes precisam: organizar as partes; identificar título e corpo do texto; corrigir palavras; acrescentar uma imagem; decidir como apresentar visualmente o texto. Depois, relacionar cada ação a uma função existente no editor de texto.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

O foco dessa habilidade é o conhecimento e o domínio de ferramentas digitais na edição e publicação de textos relatos de observações e de pesquisas, envolvendo procedimentos necessários ao uso de software que podem ser utilizados em projetos de elaboração de textos encontrados em: folhetos com orientações sobre questões: problemas locais; guias; pesquisas sobre os povos indígenas entre outros. Há oportunidade de trabalho interdisciplinar com a habilidade (EF15AR26), da Arte, no que se refere à utilização de diferentes tecnologias e recursos digitais nos processos de criação e está estreitamente associada à habilidade (EF15LP07). Relaciona se também com os eixos da BNCC da Computação.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ Semiótica (Ortografização)	(**EF03LP26**) Identificar e reproduzir, em relatórios de observação e pesquisa, a formatação e diagramação específica desses gêneros (passos ou lista de itens, tabelas, ilustrações, gráficos, resumo dos resultados), inclusive em suas versões orais.	Forma de composição dos relatos de observações e de pesquisas. Adequação do texto às normas de escrita.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Pensamento Computacional: Organizar informações em etapas e identificar padrões, planejar a pesquisa, separar etapas, classificar dados e criar procedimentos para organizar as informações.

Mundo Digital: Compreender como informações podem ser representadas e organizadas digitalmente, utilizar textos, imagens, tabelas e gráficos para representar os resultados da pesquisa.

Cultura Digital: Produzir, comunicar e compartilhar informações utilizando tecnologias, criar relatório digital e apresentar os resultados utilizando recursos tecnológicos.

Produzir relatórios de observação e pesquisa, organizando informações em listas, tabelas, ilustrações e gráficos, utilizando estratégias de Pensamento Computacional para decompor, classificar e organizar dados; recursos do Mundo Digital para representar informações; e práticas de

Cultura Digital para produzir, comunicar e compartilhar os resultados de forma responsável. O aluno coleta dados, pensa sobre como organizá-los, representa-os digitalmente e comunica aquilo que descobriu.

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 relatos de observações e de pesquisas, de modo que seja possível empregá-los adequadamente nos textos produzidos. Deve-se considerar que o desenvolvimento dessa habilidade pode acontecer por meio do acesso dos estudantes a textos organizados nos gêneros previstos. A atividade de leitura colaborativa e a de revisão processual e final possibilitam estudar os recursos e analisar a adequação dos textos produzidos, também é necessário a elaboração de pesquisa sobre questões sociais a serem divulgadas em seminários, que se traduz em um trabalho inicialmente colaborativo e, progressivamente, mais autônoma. Oportunidades de trabalho interdisciplinar: **(EF03MA26); (EF03MA27); (EF03MA28),** da Matemática; **(EF03CI06); (EF03CI09),** de Ciências; **(EF03HI03)** da História e **(EF03GE01)** da Geografia associadas à coleta, leitura, comparação e interpretação de dados com apoio de recursos multissemióticos, incluindo gráficos e tabelas.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	**EF35LP18**) Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Escuta de textos orais. Apresentações de pesquisas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

A habilidade tem como foco a escuta atenta e responsiva de apresentações orais em contexto escolar. A escuta - que tem como finalidade primeira a compreensão do texto oral - dá suporte à formulação de perguntas para esclarecimentos e construção de respostas/explicações, considerando o uso progressivo de justificativas para emissão de opiniões, em colaboração inicial até chegar, progressivamente, à autonomia.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(**EF35LP19**) Recuperar as ideias principais em situações formais de escuta de exposições, apresentações e palestras.	Compreensão de textos orais. Apresentações de pesquisas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

A habilidade propõe na prática: **Escuta ativa e seletiva:** Ensina o estudante a se concentrar em contextos de fala formal.

Separação de informações: Ajuda o aluno a diferenciar o que é o tema central (ideia principal) de exemplos, repetições ou detalhes secundários.

Capacidade de síntese: Prepara a criança para resumir ou lembrar o essencial do que foi dito oralmente.

Base para o aprendizado: Dá suporte para que o aluno acompanhe aulas expositivas, participe de debates e compreenda instruções complexas ao longo dos anos escolares

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(**EF35LP20**) Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa.	Planejamento de texto oral. Exposição oral de pesquisa.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

A habilidade tem como foco a exposição oral de pesquisas em contexto escolar. Requer também o estudo de textos desse gênero, de modo a permitir ao estudante reconhecer a articulação entre fala e o uso de roteiro escrito e de recursos multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), próprios ou compatíveis com o gênero pesquisa. Idem as orientações da habilidade (EF03LP26).

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF35LP01**) Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e compreensão de textos curtos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Ler fluentemente requer do estudante um conjunto de habilidades que vão das relativas, à aquisição do sistema de escrita às de compreensão, apreciação e réplica do leitor aos textos. Não se trata de oralizar os textos rapidamente e sem erro na articulação dos sons, mas de ler um texto em voz alta sem embaraço e com compreensão.

A leitura se dá na relação entre texto e leitor; assim o texto precisa ser adequado às possibilidades e interesse do leitor. As atividades que mais potencializam o desenvolvimento da fluência leitora são aquelas em que o leitor estuda textos que lerá em voz alta, em colaboração com outro leitor mais proficiente. A leitura precisa ser consolidada numa situação comunicativa genuína, como uma leitura dramática (situação em que os atores fazem a leitura de um texto teatral para uma audiência, interpretando as vozes dos personagens).

Essas atividades de estudos do texto devem ser realizadas de forma coletiva, com mediação do professor, em especial dos personagens. Depois a divisão dos papéis, em duplas, eles estudam em voz alta, ajustando interpretações; fazem um ensaio da apresentação, com a avaliação das performances para novos ajustes; e, por fim, a leitura dramática para a audiência.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF03LP19**) Identificar e discutir o propósito do uso de recursos de persuasão (cores, imagens, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho de letras) em textos publicitários e de propaganda, como elementos de convencimento.	Compreensão em leitura de gêneros publicitários e propagandas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

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 publicitários e de propaganda a serem lidos. As atividades devem prever a identificação do interlocutor (a pessoa que lê), a localização dos recursos persuasivos apresentados no texto, o reconhecimento dos efeitos de sentido provocados nos textos por tais recursos, a análise da adequação dos recursos empregados, considerando- se o interlocutor pretendido, a função do gênero e a finalidade do texto.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(EF03LP21) Produzir anúncios publicitários, textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, observando os recursos de persuasão utilizados	Escrita colaborativa de anúncios publicitários e / ou textos de campanhas de conscientização.

	nos textos publicitários e de propaganda (cores, imagens, slogan, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras, diagramação).	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Trata-se de uma habilidade que articula a produção textual de gêneros publicitários ao uso de Recursos de persuasão (cores, imagens, slogan, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras, diagramação) apropriados e diz respeito a organizar as ideias e utilizar a criatividade para depois escrevê-las.

Essa habilidade prevê trabalhos contextualizados em projetos interdisciplinares que abordem temáticas relevantes para a comunidade local como a conservação do patrimônio público, a preservação de recursos naturais, a sensibilização sobre a necessidade de consumo sustentáveis, o repúdio ao preconceito, a valorização da cultura local, entre outros. Esses gêneros podem ser trabalhados a partir das temáticas já iniciadas nos bimestres anteriores.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF03LP22) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas, telejornal para público infantil com algumas notícias e textos de campanhas que possam ser repassados oralmente ou em meio digital, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa, a organização específica da fala nesses gêneros e o tema/ assunto/ finalidade dos textos.	Planejamento e produção telejornal. **Gêneros jornalísticos e publicitários:** Notícias curtas e textos de campanhas (educativas, de conscientização ou de utilidade pública).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO	

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O foco da habilidade está na oralização de textos destinados a telejornais infantis, que compreendem duas operações sequenciais: o planejamento e a execução, bem como a análise da mídia e dos textos - gêneros que nela circulam. Sugere-se orientar o estudante a produzir áudio ou vídeo do gênero estudado; selecionar textos para compreensão das características de acordo com o contexto; orientar o trabalho colaborativo. Pode-se, ainda, produzir a escrita do texto a ser lido, considerando a especificidade da mídia e ambiente no qual será veiculado o material. Há possibilidade de trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF15AR26) Arte e (EF35EF03) Educação Física.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(**EF35LP20**) Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos multissemióticos (imagens, etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa.	Planejamento de texto oral de anúncios publicitários e / ou textos de campanhas de conscientização.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

A habilidade tem como foco a exposição oral de pesquisas em contexto escolar, neste caso, a partir de exposição dos anúncios publicitários e / ou textos de campanhas de conscientização, realizados de forma interdisciplinar.

Requer o estudo de textos desse gênero, de modo a permitir ao estudante reconhecer a articulação entre fala, o uso de roteiro escrito e de recursos multissemióticos.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF15LP16**) 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 e compreensão de contos e/ ou contos de fadas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS Trata-se de uma habilidade que envolve tanto o trabalho com as habilidades de leitura como um todo, quanto as características dos gêneros e dos textos literários narrativos de maior extensão, iniciados no primeiro ano e aprofundadas no terceiro com a leitura e compreensão de textos de maior porte como os contos e/ ou contos de fadas, de maneira autônoma.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF35LP22) Perceber diálogos em textos narrativos, observando o efeito de sentido de verbos de enunciação e, se for o caso, o uso de variedades linguísticas no discurso direto.	Formação do leitor literário. Leitura de obras literárias contos e/ ou contos de fadas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS Identifiquem e compreendam como os diálogos e as vozes dos personagens são construídos em textos narrativos. Idem as orientações no primeiro bimestre com foco no gênero.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**

Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(EF35LP29) Identificar, em narrativas, cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista com base no qual histórias são narradas, diferenciando narrativas em primeira e terceira pessoa.	Identificação em contos e/ou contos de fadas dos elementos da narrativa.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O foco dessa habilidade está no reconhecimento global da narrativa (cenário, personagem central, conflito gerador, resolução e o ponto de vista) e, em particular, do ponto de vista em que os textos lidos/escutados foram narrados, assim como na identificação da pessoa do discurso. As atividades que podem ser desenvolvidas: a) os estudantes pintarem de cores diferentes o discurso do narrador, observando em que pessoa foi narrada e a leitura dramatizada para diferenciação desses discursos e questionamentos para identificação do personagem central; b) observação da organização do enredo dos contos de fadas e destacar o começo e o fim de cada uma das partes abaixo: **Equilíbrio inicial** – parte em que a situação é apresentada e ainda não surgiu o conflito gerador: problema inicial a ser resolvido; **clímax** – momento mais emocionante difícil do conflito, resolução – solução do conflito.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(**EF35LP06**) Recuperar relações entre partes de um texto, identificando substituições lexicais (de substantivos por sinônimos) ou pronominais (uso de pronomes anafóricos – pessoais, possessivos, demonstrativos) que contribuem para a continuidade do texto.	Identificação em contos e/ou contos de fadas de substituições lexicais (de substantivos por sinônimos) ou pronominais (uso de pronomes anafóricos – pessoais, possessivos, demonstrativos) que contribuem para a continuidade do texto.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS Essa habilidade consiste em utilizar os conhecimentos gramaticais e textuais já internalizados para, em situações epilinguísticas (de uso), constituir os sentidos do texto escrito, consolidá-los e/ou resolver problemas de compreensão. Os recursos citados são os que possibilitam a coesão textual. Ex.: Hoje Ana lembrou-se de seu avô. Ela não o vê há quase três anos (ELA retoma ANA; O recupera AVÔ; SEU retoma ANA).		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Produção de textos (compartilhada e autônoma)	(**EF15LP05**) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.	Planejamento de produção escrita de contos e/ou contos de fadas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS Idem as orientações do primeiro bimestre, com foco nos gêneros contos e/ou contos de fadas.		

O que a habilidade exige no planejamento:

Situação Comunicativa: Definir quem vai escrever e quem vai ler o texto (os interlocutores).

Propósito: Saber qual é o objetivo ou a finalidade de escrever aquele texto (informar, emocionar, convencer, instruir, etc.).

Circulação e Suporte: Identificar onde o texto vai circular (na escola, na internet, em um livro) e qual é o portador físico ou digital (cartaz, bilhete, folheto, tela de computador).

Linguagem e Forma: Escolher o tipo de linguagem adequado ao público e ao gênero textual que será produzido.

Pesquisa e Organização: Buscar informações necessárias em meios impressos ou digitais quando houver dúvida sobre o tema, organizando os dados e as fontes encontradas em tópicos.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF15LP05**) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.	Planejamento de produção escrita de contos e/ou contos de fadas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS Idem as orientações do primeiro bimestre, com foco nos gêneros contos e/ou contos de fadas. **Planejamento guiado:** Ensinar o estudante a organizar as ideias antes de começar a escrever, com o apoio do professor. **Contextualização:** Fazer o aluno entender a situação real de comunicação (quem escreve, para quem, com qual objetivo e onde o texto vai aparecer). **Pesquisa e seleção:** Estimular a busca por informações em fontes impressas ou digitais e a organização desses dados em tópicos.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF35LP25**) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	Produção de textos de escrita compartilhada e autônoma de contos e/ou contos de fadas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS Envolve a produção de narrativas de conteúdo temático que pode ser planejada de forma coletiva e/ ou mais autônoma, observando a utilização de recursos descritivos e narrativos para criação desses textos. É importante considerar que a criação de narrativas ficcionais difere da recontagem por solicitar a criação de conteúdo temático, sendo, portanto, mais complexa. Podem ser realizadas atividades de criação a partir dos contos e contos de fadas estudados.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**

Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(**EF35LP08**) Utilizar, ao produzir um texto, articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível suficiente de informatividade.	Estabelecimento de relações de sentido.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Essa é uma habilidade fundamental para a construção de textos, especialmente no que diz respeito à coesão e à coerência. Seu foco é usar os articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível suficiente de informatividade.

Para tanto, é necessário que primeiramente essa habilidade seja analisada na leitura dos gêneros trabalhados, observando os efeitos de sentido produzidos.

Construção de coesão e coerência: Ensinar o aluno a fazer com que uma frase se conecte com a outra sem deixar o texto confuso ou cansativo.

Evitar repetições: Fazer o estudante substituir palavras repetidas por pronomes ou sinônimos.

Uso de conectivos e sentido: Garantir que o texto expresse claramente relações de tempo, causa, oposição, conclusão ou comparação.

Informatividade adequada: Garantir que o texto traga informações suficientes e necessárias para o leitor compreender o assunto, sem excessos ou faltas.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(EF35LP30). Diferenciar discurso indireto e discurso direto, determinando o efeito de sentido de verbos de enunciação e explicando o uso de variedades linguísticas no discurso direto, quando for o caso.	Discurso direto e indireto.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS A finalidade dessa habilidade refere-se a reconhecer as diferenças e semelhanças entre discurso direto e indireto, focalizando não apenas a pontuação, mas o uso de verbos dicendi em cada caso, explicando o uso de variedades linguísticas quando necessário. O foco da habilidade é a separação gráfica (dois pontos e travessão) que, no discurso direto, se estabelece entre o discurso do narrador e do personagem, o que não ocorre no discurso indireto. Por outro lado, a fala de um personagem pode vir organizada em uma variedade linguística diferente do texto do narrador: trata-se de recurso de caracterização de personagem, ou de suas intenções. O importante é analisar a coerência desse fato no interior do texto e que o professor organize atividades de leitura de textos e de livros - (EF35LP21), em que os discursos citados tenham um papel relevante.

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: ARTE	**3º ANO**	**4º BIMESTRE**
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
ARTES VISUAIS	(**EF15AR05**) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. (**EF15AR06**) Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.	**Processos de criação** Experimentação coletiva e colaborativa em diferentes espaços; sala de aula, pátio da escola, muros, praças, parques, e outros, na criação de desenho, pintura ou colagem, da temática abordada. Produção fotográfica explorando diferentes espaços, cores, formas e volumes, na

	(**EF15AR07**) Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).	escola e comunidade. Exposição e debate a partir de trabalhos realizados; **Sistemas da linguagem** Leitura de objetos artísticos e culturais: imagens do cotidiano.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Essas habilidades supõem que, em trabalhos coletivos e colaborativos, o estudante possa aprender a dialogar sobre o processo de criação e negociar e justificar suas escolhas. O desafio para o estudante é desfrutar de novas percepções, elaborar novas formas de proposições estéticas e ser protagonista em sua singularidade, inclusive ao trabalhar no coletivo, quando deve assumir uma conduta de colaboração, ou seja, de fazer junto. É possível, por exemplo, planejar uma intervenção na escola ou na praça, dialogando com as pessoas que frequentam o espaço e buscando envolvê-las na criação. É o momento também de possibilitar a iniciação em reconhecer categorias dos sistemas das artes visuais pelos locais e profissionais da comunidade. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

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** Criação, improvisação e composição de coreografias a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, cordas, balões, elementos da natureza, e outros), ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e no cotidiano.

	(**EF15AR12**) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

A habilidade de criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança, considerando a pluralidade e respeitando as diferenças. Nessas habilidades, o estudante também pode desenvolver improvisações a partir de gestos observados no cotidiano e pela exploração de movimentos corporais em um determinado espaço.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
MÚSICA	(**EF15AR17**) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	**Processos de criação /** Percussão corporal; Banda rítmica (instrumentos convencionais ou de materiais reutilizáveis).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Na habilidade, experimentar, refere-se a fazer e refazer múltiplas possibilidades de sonorização corporal ou instrumental., o que propicia a elaboração de improvisações. É importante que o estudante seja encorajado para o fazer musical, de modo que o medo e a inibição sejam

reduzidos. Do mesmo modo, é fundamental reconhecer, respeitar e valorizar o fazer musical dos estudantes. É na vivência e no desenvolvimento de todo o percurso que se encontram os aprendizados sonoros.

Aqui, não existe certo e errado, bonito ou feio, ter ou não ter talento ou dom. A orientação deve ser no sentido de orientar diversos tipos de práticas com os elementos do som e da música, a percussão corporal, os instrumentos tradicionais e ou alternativos, gerando vivências musicais e ambientação para criação de improvisações e composições. Essa habilidade dialoga com **(EF15AR15).** Há, também, oportunidade de trabalho interdisciplinar com a habilidade **(EF01LP19**), de Língua Portuguesa, no que se refere a recitar textos ritmados. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TEATRO	(**EF15AR21**) Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva. (**EF15AR22**) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	**Processos de criação** Criação de histórias a partir de narrativas e textos infantis (histórias em quadrinho, filmes, desenhos animados e outros). Dramatização de histórias/lendas com bonecos/fantoches. Dramatização de histórias com bonecos/ fantoches.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:		

Nessas habilidades, o exercício com a imitação não se restringe apenas à construção externa de uma imagem ou pessoa, mas pretende que o estudante possa preencher o modelo imitado com novos significados, possibilitando retomar a vivência da Educação Infantil, onde o faz de conta, estruturado no brincar, possibilita espontânea e intuitivamente o simbolizar, imaginar e ressignificar objetos e fatos. Através da dramatização pode-se propor a experimentação de jogos que levem a diferentes formas de expressão, de entonação e timbre de voz, assim como de movimentos corporais expressivos para caracterizar diferentes personagens, levando a discussão sobre o respeito às diferenças e à diversidade de pessoas e situações.

Essas habilidades dialogam com **(EF15AR20) e (EF15AR22).** É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
ARTES INTEGRADAS	**(EF15AR26)** Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	**Arte e tecnologia** Experimentar e reconhecer na criação artística modos de construção e solução estética de diferentes recursos digitais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

É importante considerar que a descoberta do universo tecnológico e dos recursos digitais deve estar presente em todos os anos do Ensino Fundamental. Ela acontece por meio de múltiplas experiências, individuais, coletivas e compartilhadas, que permitem explorar a potencialidade dos meios tecnológicos e digitais para a criação e interação em processos criativos com outras linguagens artísticas. Essa habilidade pode dialogar com as (EF15AR04) e (EF15AR23). É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA 3º ANO 4º BIMESTRE		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
GINÁSTICAS	(**EF35EF07**) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos, acrobacias, com, em e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano. (**EF35EF08**) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.	Ginástica geral: iniciação à coreografia (ritmo, harmonia, sincronia, formação, direção, trajetória, planos, dentre outros).
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Após os estudantes experimentarem nos anos anteriores os elementos constitutivos da ginástica geral e as acrobacias, no 3º ano, já podem entrar em contato com a iniciação à coreografia. Por ser a proposição de coreografias um processo complexo, que precisa de outras aprendizagens, experimenta-se elementos como ritmo, harmonia, sincronia, direção, trajetória, planos, dentre outros, partindo de suas próprias		

experiências e dos movimentos que conseguem realizar, para só depois propor combinações entre eles. Durante a vivência dos movimentos de rotação, saltos, acrobacias e outros, os estudantes podem reconhecer as regiões corporais e as estruturas envolvidas.

Ex: sequência de saltos que exigem principalmente os membros inferiores e as articulações do tornozelo, joelho e quadril para amortecer o impacto na aterrissagem. Esse conhecimento faz relação com o componente Ciências e possibilita a autonomia para adotar essas medidas não só durante as aulas, mas também em outros momentos do dia a dia.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
LUTAS	(**EF35EF13**) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário. (**EF35EF14**) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança. (**EF35EF15**) Identificar as características das lutas do contexto comunitário, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.	Lutas do contexto comunitário.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

As lutas do contexto comunitário são aquelas que os estudantes identificam e reconhecem no ambiente social em que vivem. O professor como mediador, por meio de vídeos e relatos pode levar os estudantes, inicialmente, a experimentar e fruir as lutas (desfrutar da prática ou apreciar outras pessoas praticando), a fim de valorizar e ampliar o conhecimento e experiências a respeito delas, planejando estratégias para respeitar o oponente e as normas de segurança, podendo recriá-las. As regras e movimentos partem do mais simples para os mais complexos. Pode-se

vivenciar os golpes das lutas em materiais como balões, colchonetes e bolas, explorar o contato com o outro realizando atividades lúdicas com deslocamentos no espaço e desequilíbrio, incluindo os jogos de oposição.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA		
COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS	3º ANO	4º BIMESTRE
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
MATÉRIA E ENERGIA	(**EF03CI01**) Produzir diferentes sons a partir da vibração de variados objetos e identificar variáveis que influem nesse fenômeno. **(**Possíveis articulações com as habilidades EF15AR14, EF15AR15, EF35LP18 e EF35LP20).	Produção de som: sons do cotidiano; instrumentos musicais alternativos.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Produzir diferentes sons a partir de objetos do seu cotidiano. Construir instrumentos musicais com material reutilizado.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
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. **(**Possíveis articulações com as habilidades **EF15LP08, EF35LP17, EF03LP25, EF03LP26).**	Características e desenvolvimento dos animais: cerrado; interferência humana sobre a fauna.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Pesquisar animais que vivem no cerrado e comparar com a fauna de outras regiões. Inferir que a ação humana interfere na vida dos animais (represas, desmatamentos, queimadas).

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
TERRA E UNIVERSO	(**EF03CI10**) Identificar os diferentes usos do solo (plantação e extração de materiais, dentre outras possibilidades), reconhecendo a importância do solo para a agricultura e para a vida. **(Possíveis articulações com as habilidades EF03GE05, EF35LP17, EF03LP25, EF15LP08 e EF03LP26).**	Usos do solo - agricultura - extração de minerais - agrotóxicos

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Pesquisar as atividades humanas ligadas ao solo (agricultura e extração de minerais) e impactos ambientais causados por elas.

- Identificar e comparar as tecnologias utilizadas na agricultura da região. Pesquisar e registrar as consequências do uso de agrotóxicos para a saúde. Debater sobre a extração de minerais na região e o impacto ambiental produzido por ela. Compartilhar os problemas e soluções encontrados durante a pesquisa por meio de seminários, painéis e mídias sociais. Pesquisar aplicativos usados para resolver problemas relativos ao solo. Pesquisar a riqueza da fauna e flora nos locais que contém solos não cultivados. Pesquisar diferenças entre monocultura e agroecologia, identificando a que causa maiores impactos ao solo. Identificar os efeitos do uso indiscriminado de agrotóxicos.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA		
COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA 3º ANO 4º BIMESTRE		
EIXO	**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:		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Propor situações problema e estimular a resolução através do cálculo mental. Trabalhar com Jogos de dominós para aprimorar a capacidade de cálculo. Distribuir crachás com números de 0 (zero) a 10 (dez) para todas as crianças antes do recreio. Na volta, peça que entrem na sala em duplas de forma que a soma de seus crachás seja 10 (dez). Em outra atividade, varie os números dos crachás e crie novas senhas. Pares com soma par, pares com soma ímpar, a divisão dos dois números é exata e número escrito em um crachá é o dobro do outro. Crianças que fazem pesquisa de preços guardam dinheiro para comprar uma revista e, principalmente, aquelas que ajudam os pais no comércio "fazem" matemática muito antes de ouvir falar em fórmulas e operações. O problema é que, na escola, se ensina a elas como calcular desconsiderando totalmente o que já sabem. "O cálculo mental sempre esteve presente no comércio ou na construção civil", por exemplo. A saída, portanto, é avaliar cuidadosamente o que a turma já sabe e aproveitar esse conhecimento informal como ponte para os exercícios escritos.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
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 significados de	Problemas envolvendo diferentes significados da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, repartição em partes iguais e medida.

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

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Levar objetos do cotidiano como frutas e verduras para trabalhar a noção de divisão com os estudantes.

Rotação por estações: Organize a sala em quatro estações: Após determinado tempo, os grupos trocam de estação. Essa estratégia permite que a criança compreenda a divisão **antes de depender exclusivamente do algoritmo convencional**.

Estação	Desafio
1. Material concreto	Dividir tampinhas, palitos ou blocos
2. Problemas	Resolver situações contextualizadas
3. Desenho	Representar a divisão por desenhos
4. Jogo	Resolver desafios em cartas ou trilha

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
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 significados de repartição equitativa e de medida, por meio de estratégias e registros pessoais.	Problemas envolvendo diferentes significados da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, repartição em partes iguais e medida.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Levar objetos do cotidiano como frutas e verduras para trabalhar a noção de divisão com os estudantes.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
NÚMEROS	(**EF03MA09**) Associar o quociente de uma divisão com resto zero de um número natural por 2, 3, 4, 5 e 10 às ideias de metade, terça, quarta, quinta e décima partes.	Significados de metade, terça parte, quarta parte, quinta parte e décima parte.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Levar uma fita ou barbante de 1m= 100cm de comprimento e dividir em duas, três, quatro, cinco ou dez partes iguais. Dividir 12 (doze) pessoas em 3 (três) grupos com a mesma quantidade de elementos. Pedir para os estudantes partirem uma pizza, uma laranja, um bolo ou uma melancia entre duas pessoas, e observar que cada pessoa ficou com a metade.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
GEOMETRIA	(**EF03MA13**) Associar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera) a objetos do mundo físico e nomear essas figuras. (**EF03MA14**) Descrever características de algumas figuras geométricas espaciais (prismas retos, pirâmides, cilindros, cones), relacionando- as com suas planificações.	Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera): reconhecimento, análise de características e planificações.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

- Pedir para os estudantes construir objetos geométricos em malhas. Associar as figuras geométricas espaciais com objetos de uso pessoal como: caixa de sapato, bola, dado, chapéu do palhaço, caixa de fósforos, lápis de escrever, borracha, carteira, mesa, janela da sala, vasilha de achocolatado, caixa de sabão em pó, televisão, caixa de leite e de suco etc. Representar sólidos geométricos, identificando os nomes. Explorar verbalmente as características como: lados, faces e vértices. Pesquisar em casa os objetos que têm formatos das figuras espaciais. Identificar elementos da geometria e das artes visuais em objetos e suas representações geométricas.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
GRANDEZAS E MEDIDAS	(**EF03MA21**) Comparar, visualmente ou por superposição, áreas de faces de objetos, de figuras planas ou de desenhos.	Comparação de áreas por superposição.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Propor aos estudantes que realizem medições de superfícies familiares como: chão da sala com folhas de jornais. Pedir para que os estudantes observem uma parede recoberta de azulejos, ou o chão com ladrilhos, e peça que contem quantos azulejos ou ladrilhos foram usados para recobrir a superfície observada.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA	(**EF03MA28**) Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 (cinquenta) elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-	Coleta, classificação e representação de dados referentes a variáveis categóricas, por meio de tabelas e gráficos.

	los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A habilidade **EF03MA28** pode ser articulada à **Ciência da Computação** principalmente pelo desenvolvimento do pensamento computacional: **coletar, organizar, classificar, representar, analisar dados e utilizar ferramentas digitais para produzir gráficos**.

Atividades DESPLUGADAS

1. Pesquisa "Preferências da nossa turma" Pergunta: *Qual brincadeira você mais gosta?* / Cada criança recebe um cartão. / Escolhe uma opção: **futebol, pega-pega, amarelinha, bicicleta ou desenho**. / A turma organiza os cartões por categoria. / Conta quantos votos cada opção recebeu. / Constrói uma **tabela**. / Depois, transforma a tabela em um **gráfico de colunas feito com papel**.

Pensamento computacional: classificação, organização de dados e identificação de padrões.

2. Gráfico humano. Faça uma pesquisa com os alunos. "Qual fruta você prefere? " As crianças se posicionam em colunas de acordo com a resposta. Depois, a turma observa: Qual coluna ficou maior? / Qual ficou menor? / Quantas crianças escolheram cada fruta? / Quantas respostas foram coletadas?

Desafio: transformar o gráfico humano em uma tabela de dupla entrada.

3- Detetives dos dados: Entregue aos grupos cartões com informações fictícias sobre os alunos:

Criança	Brincadeira preferida	Meio de transporte
Ana	Pega-pega	Bicicleta
João	Futebol	Carro
Maria	Pega-pega	A pé

Os estudantes precisam: separar os cartões por categoria; contar os dados; organizar uma tabela; criar um gráfico; descobrir informações a partir dele.

Atividades PLUGADAS

1 - Minha primeira pesquisa digital

Utilizar um computador/tablet para registrar uma pesquisa simples.

Tema: **"Qual animal você gostaria de conhecer? "** Os alunos registram as respostas em uma planilha. Depois: **Pesquisa** → **Dados** → **Tabela** → **Gráfico** → **Interpretação**. O professor pode orientar a construção de um gráfico de colunas.

5. Transformando tabela em gráfico. Entregue uma tabela pronta, por exemplo:

Brincadeira	**Quantidade**
Futebol	8
Pega-pega	12
Amarelinha	6
Esconde-esconde	10

Os alunos devem utilizar uma ferramenta digital de planilha ou de criação de gráficos para representar os dados.

Depois respondem: Qual teve maior quantidade? / Qual teve menor quantidade? / Qual é a diferença entre as duas? / O que podemos concluir sobre a pesquisa?

Trabalhar o livro **Meu Amigo Robô**.

Apresente o desafio: **"Nosso robô precisa descobrir qual atividade a turma prefere."** Os alunos deverão criar um **algoritmo**, oralmente ou em cartões:

1. Fazer a pergunta → 2. Coletar as respostas → 3. Separar por categorias → 4. Contar → 5. Organizar a tabela → 6. Criar o gráfico → 7. Analisar o resultado. Depois podem representar esse algoritmo com setas, cartões de comando ou blocos de programação. Conceitos de Computação trabalhados. Dados / Coleta de dados / Classificação Organização de informações / Representação de dados / Visualização / Padrões / Sequência de procedimentos / Algoritmos / Pensamento computacional / Uso responsável de tecnologias digitais
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: - Pedir que os estudantes escolham um tema de seu interesse e façam a coleta e organização de dados, como, por exemplo: preferência de desenho animado. Fazer um levantamento de temas vivenciados pelos estudantes como: observação do número de dias ensolarados, o número de faltas de estudantes durante um mês, levantamento do local de origem da família. Realizar pesquisas envolvendo, por exemplo: cor dos olhos, preferência por time de futebol, preferência por uma marca de automóvel, preferência musical. Organizar os dados em listas, tabelas simples ou dupla entrada. Representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem o uso de tecnologias digitais.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA	**3º ANO**	**4º BIMESTRE**
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
NATUREZA, AMBIENTE E QUALIDADE DE VIDA.	**EF03GE08)**. Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente, considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.	Produção, circulação e consumo Lixo no ambiente doméstico da escola; Lixo e reciclagem no município e no estado do Tocantins; Consumo consciente dos recursos naturais. A água e os recursos naturais para existência da vida. Os diferentes usos da água.

	(EF03GE09) Investigar os usos dos recursos naturais, com destaque para os usos da água em atividades cotidianas (alimentação, higiene, cultivo de plantas etc.) e discutir os problemas ambientais provocados por esses usos. **(EF03GE10)** Identificar os cuidados necessários para utilização da água na agricultura e na geração de energia de modo a garantir a manutenção do provimento de água potável.	Água: sua importância para a agricultura. Água: sua importância para a geração de energia.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA 3º ANO 4º BIMESTRE		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
A noção de espaço público e privado	**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.	**A produção dos marcos da memória: a cidade e o campo, aproximações e diferenças:** A cidade e o campo como parte do município; Vida no campo; Vida na cidade; Preservação ambiental.

	(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.	
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Perceber que existem maneiras diferentes de fazer as coisas na vida urbana e na rural, observando, por exemplo, horário de despertar e tomar as refeições, formas de locomoção, proximidade ou não de elementos da natureza, etc.		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
A noção de espaço público e privado	**(EF03HI09)** Mapear os espaços públicos no lugar em que vive (ruas, praças, escolas, hospitais, prédios da Prefeitura e da Câmara de Vereadores etc.) e identificar suas funções. **(EF03HI10)** Identificar as diferenças entre o espaço doméstico, os espaços públicos e as áreas de conservação ambiental, compreendendo a importância dessa distinção. A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer.	A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer: O governo municipal; A Câmara municipal; Leis e regras; O bairro; Calendário cultural da cidade; Espaços públicos e privados para lazer.

	(EF03HI11) Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos. **(EF03HI12)** Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências.	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Passeio da turma pelo centro urbano para reconhecimento de prédios públicos, hospitais, escolas, etc.; Formas de trabalho no campo, comparando-os com as atividades de trabalho realizadas na cidade; Como a tecnologia mudou várias formas de trabalhar em ambos os contextos; reunir dados sobre formas de trabalho e lazer no passado e em lugares diversos, incluindo o trabalho informal e o serviço doméstico, o lazer espontâneo e o lazer deliberado, etc.

ÁREA DO CONHECIMENTO: CIÊNCIAS HUMANAS E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: ENSINO RELIGIOSO 3º ANO 4º BIMESTRE		
EIXO	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Manifestações Religiosas	(**EF03ER06**) Caracterizar as indumentárias como elementos integrantes das identidades religiosas.	Indumentárias Religiosas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE / SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

É importante buscar a integração dos componentes curriculares e, nessa perspectiva, pode-se trabalhar com as habilidades **(EF35LP20), (EF35LP18), (EF15AR26).**

O que são indumentárias: Conceito de roupas, vestimentas, acessórios, pinturas corporais e adornos usados por diferentes tradições.

Indumentárias e Identidade: Como a veste revela a qual grupo, cargo ou crença a pessoa pertence (ex: sacerdotes, fiéis, praticantes).

Diversidade Religiosa nas Matrizes: Exemplos práticos das matrizes culturais (Indígena, Africana, Ocidental/Cristã/Judaica e Oriental):

Religiões de Matriz Africana: Uso de guias, contas e roupas brancas (Candomblé, Umbanda).

Tradições Indígenas: Colares de sementes, penas e pinturas corporais com significados de força ou rito.

Tradições Orientais: Vestimentas específicas de monges budistas ou praticantes de Hare Krishna.

Tradições Ocidentais/Cristãs/Judaicas: Batina de padres, quipá judaico, véus ou rosários.

Respeito e Alteridade: Compreender que as vestimentas têm valor sagrado e cultural, não sendo fantasias ou meros enfeites.

O professor pode iniciar a aula, projetando as fotos das indumentárias utilizadas nas manifestações e tradições religiosas trazidas pelos estudantes e buscar a origem e a utilidade de cada uma, mostrando sua importância e a necessidade de respeitar cada manifestação e tradição religiosa.

Plano de Aula: Indumentárias (Ensino Fundamental 1) - 3º ano - Skooly - IA para professores acessado em 21/09/2026

Plano de Ensino - Ensino Religioso acessado em 21/09/2026

ENSINO RELIGIOSO & DIVERSIDADE CULTURAL : PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: VAMOS CONHECER AS INDUMENTÁRIAS RELIGIOSAS?

Acessado em 21/09/2026

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.

BRASIL. Ministério da Educação. **Computação na Educação Básica: Complemento à BNCC**. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: MEC - BNCC Computação. Acesso em: 25 set. 2026.

Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN-ERER / Parecer CNE/CP nº 3/2004 e Resolução CNE/CP nº 1/2004):

Política Nacional de Equidade, Educação para as Relações Étnico-Raciais e Educação Escolar Quilombola (Pneerq - 2024):

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE LÍNGUA PORTUGUESA - 3º Ano do Ensino Fundamental https://central.to.gov.br/download/206944?utm_source=chatgpt.com

MATRIZ DE REFERÊNCIA DE MATEMÁTICA – º Ano do Ensino Fundamental https://central3.to.gov.br/arquivo/357223/?utm_source=chatgpt.com

Matriz de Recomposição Ensino Fundamental Anos Iniciais 2º Semestre https://central.to.gov.br/download/300066?utm_source=chatgpt.com