ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

4º BIMESTRE

EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL DIVERSIFICADA

1º AO 9º ANO

PREFEITURA PORTO NACIONAL
CAPITAL DO AGRO & CULTURA
Secretaria Municipal da 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
Cheila Cásia Aires da Silva
Elizângela Sales Brito
Evanice das Graças Fernandes Próspero
Leonora Bandeira Miranda
Samara Caldas Franco
Sirlene Rodrigues Lima
Reijane Ferreira Ribeiro
Ramila da Silva Almeida

ANO/SÉRIE: 1º ano - COMPONENTE CURRICULAR: **EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA**			
Área do conhecimento Unidade temática	**Objetos do conhecimento**	**Habilidades**	**Sugestões pedagógicas**
MATEMÁTICA	Leitura, escrita e comparação de números naturais (até 100). Reta numérica. Reta numérica. Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar). Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas.	Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros. Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica. Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais. Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.	Explorar a resolução de problemas de adição e subtração com o subsídio de material dourado, tampinha de garrafa pet entre outros recursos disponíveis na escola. Realizar competições entre a turma envolvendo situações-problemas de adição e subtração. Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos. Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores. Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco.
Atividade Lúdica: Caça ao Tesouro dos Números			

Objetivo:
Contar objetos, registrar a quantidade e relacionar número e quantidade.

Materiais:

- Tampinhas, blocos, palitos ou botões.
- Cartões com números de 1 a 20 (ou até 50/100, conforme a turma).
- Saquinhos ou potes.

Como fazer:

1. Espalhe os objetos pela sala.
2. Divida a turma em pequenos grupos.
3. Cada grupo sorteia um cartão com um número.
4. Os alunos devem procurar e contar exatamente a quantidade indicada.
5. Ao final, conferem juntos a contagem e registram o número em uma folha ou quadro.

Variações:

- Contagem em dupla (um conta e o outro confere).
- Comparar qual grupo encontrou mais ou menos objetos.
- Organizar os números em ordem crescente.

Atividade lúdica: Corrida dos Números

Objetivo:
Comparar números e identificar qual é o maior, o menor ou se são iguais.

Materiais:

- Cartões com números de 0 a 99.
- Fita adesiva para fazer uma reta numérica no chão.
- Dois peões ou brinquedos pequenos.

Como realizar:

1. Organize uma reta numérica no chão.
2. Cada dupla sorteia dois cartões com números.
3. Os alunos posicionam os peões nos números correspondentes.

4. Pergunte:
    - Qual número é maior?
    - Qual número é menor?
    - Qual está mais à direita na reta?
5. Os alunos registram usando os símbolos **>**, **<** ou **=** (conforme o nível da turma).

Exemplos:

- 18 ___ 25
- 42 ___ 39
- 56 ___ 56

Atividade lúdica: Mercadinho da Matemática

Objetivo:
Resolver situações-problema de adição e subtração de forma concreta e divertida.

Materiais:

- Embalagens vazias de produtos.
- Etiquetas com preços de 1 a 20.
- Dinheiro de brinquedo ou fichas.
- Sacolas ou cestinhas.

Como realizar:

1. Monte um mercadinho na sala de aula.
2. Cada aluno recebe uma quantidade de dinheiro de brinquedo.
3. O professor propõe desafios, por exemplo:
    - "Compre um suco (R$ 6) e um biscoito (R$ 4). Quanto você gastou?"
    - "Você tinha R$ 15 e comprou uma fruta por R$ 7. Quanto sobrou?"
4. Os alunos utilizam fichas, tampinhas ou desenhos para representar as operações.
5. Em seguida, registram a resposta com números ou desenhos.

Variações:

- Os alunos criam seus próprios problemas para os colegas resolverem.
- Trabalhar as ideias de **juntar**, **acrescentar**, **retirar** e **separar** em diferentes situações.

Atividade lúdica: Cofrinho dos Desafios

Habilidade: EF01MA19 – Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do Sistema Monetário Brasileiro.

Objetivo:
Identificar moedas e cédulas, formar diferentes valores e desenvolver o raciocínio matemático de forma divertida.

Materiais:

- Moedas e cédulas de brinquedo ou impressas.
- Cartões com valores (R$ 2,00; R$ 5,00; R$ 8,00; R$ 10,00; R$ 12,00...).
- Cofrinho ou caixa decorada.

Como realizar:

1. Coloque os cartões com valores dentro do cofrinho.
2. Cada aluno retira um cartão.
3. Utilizando as moedas e cédulas disponíveis, ele deverá montar o valor sorteado.
4. Os colegas conferem se a combinação está correta.
5. O professor pode desafiar os alunos a encontrar outra forma de formar o mesmo valor.

Exemplos:

- **R$ 6,00:** nota de R$ 5,00 + moeda de R$ 1,00.
- **R$ 10,00:** duas notas de R$ 5,00 ou uma nota de R$ 10,00.
- **R$ 12,00:** nota de R$ 10,00 + duas moedas de R$ 1,00.

Variação: "Quem monta primeiro?"
Em duplas, o professor diz um valor e os alunos competem para montar corretamente a quantia usando as moedas e cédulas. Ganha quem formar o valor primeiro e sem erros.

ANO/SÉRIE: 2º ano - COMPONENTE CURRICULAR: **EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA**			
Área do conhecimento Unidade temática	**Objetos do conhecimento**	**Habilidades**	**Sugestões pedagógicas**
MATEMÁTICA	Composição e decomposição de números naturais. Problemas envolvendo significado de dobro, metade, triplo e terça parte. Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores. Variável categórica ou Qualitativa: são as características que não possuem valor quantitativo, mas, ao contrário, são definidas por várias categorias como: sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária, etc	Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições. Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais. Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas. Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.	Explorar por meio do quadro valor de lugar a composição e decomposição de números naturais. Realizar competições entre a turma envolvendo composição e decomposição de números. Desenvolver problemas e competições entre a turma que aborde dobro, metade, triplo e terça parte. Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos. Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores. Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco. Explorar elementos que constituem gráficos e tabelas e abrir espaço para que os alunos elaborem perguntas para serem respondidas com base no gráfico.

Atividade lúdica: Quebra-Cabeça dos Números

Objetivo:
Compor e decompor números de até três ordens, identificando centenas, dezenas e unidades de forma divertida.

Materiais:

- Cartões com números (até 999).
- Cartões com centenas, dezenas e unidades.
- Material dourado, palitos, tampinhas ou blocos de montar.
- Envelopes.

Como realizar:

1. Divida a turma em grupos.
2. Cada grupo retira um cartão com um número (ex.: **356**).
3. Os alunos devem representar esse número com o material manipulável:
    - 3 centenas;
    - 5 dezenas;
    - 6 unidades.
4. Em seguida, registram diferentes formas de decompor o número:
    - **300 + 50 + 6**
    - **200 + 100 + 50 + 6**
    - **350 + 6**
5. Cada grupo apresenta sua resposta e explica como pensou.

Variação:

Desafio Relâmpago: o professor mostra um número e os grupos têm 1 minuto para montar e decompor corretamente. Cada resposta correta vale um ponto.

Atividade lúdica: Trilha do Dobro, Metade e Triplo

Objetivo:
Compreender os conceitos de dobro, metade, triplo e terça parte por meio de um jogo de trilha.

Materiais:

- Tabuleiro de trilha.
- Dado.

- Peões.
- Cartões com desafios.
- Tampinhas, palitos ou blocos para representar as quantidades.

Como realizar:

1. Organize os alunos em grupos de 3 ou 4 participantes.
2. Cada aluno lança o dado e avança as casas da trilha.
3. Ao parar em uma casa, retira um cartão com um desafio, por exemplo:
    - Qual é o **dobro** de 8?
    - Qual é a **metade** de 14?
    - Qual é o **triplo** de 5?
    - Qual é a **terça parte** de 12?
4. O aluno utiliza o material manipulável para resolver o desafio e explica seu raciocínio.
5. Se acertar, permanece na casa; se errar, volta uma casa.

Variações:

- Os alunos criam novos desafios para os colegas.
- Algumas casas podem conter desafios-surpresa, como: **"Avance 2 casas se descobrir o dobro de 9."**

Atividade lúdica: Dominó do Dinheiro

Objetivo:
Reconhecer a equivalência entre moedas e cédulas, formando o mesmo valor de diferentes maneiras.

Materiais:

- Peças de dominó confeccionadas em cartolina.
- Em uma metade da peça, escreva um valor (ex.: **R$ 10,00**).
- Na outra metade, represente esse valor com moedas e/ou cédulas (ex.: **2 notas de R$ 5,00** ou **1 nota de R$ 5,00 + 5 moedas de R$ 1,00**).

Como realizar:

1. Distribua as peças entre os alunos.
2. O primeiro jogador coloca uma peça na mesa.
3. O próximo deverá encaixar uma peça que tenha **um valor equivalente**.
    - Exemplo:
        - **R$ 10,00 ↔ 2 notas de R$ 5,00**

- **R$ 6,00 ↔ 1 nota de R$ 5,00 + 1 moeda de R$ 1,00**

4. O jogo continua até que todas as peças sejam utilizadas.
5. Ao final, cada aluno explica por que as peças são equivalentes.

Variação:

Corrida das Equivalências: em equipes, o professor mostra um valor (ex.: **R$ 15,00**) e vence o grupo que montar primeiro **duas formas diferentes** de representar essa quantia.

Atividade lúdica: Gráfico Humano

Objetivo:
Ler, interpretar e comparar informações em gráficos de forma dinâmica e divertida.

Materiais:

- Cartazes com categorias (ex.: cores favoritas, frutas preferidas, animais de estimação).
- Fita adesiva para marcar colunas no chão.
- Etiquetas com os nomes dos alunos.

Como realizar:

1. Faça uma pesquisa rápida com a turma, por exemplo: **"Qual é a sua fruta favorita?"**
2. As opções podem ser: maçã, banana, uva e melancia.
3. Cada aluno fica em pé na coluna correspondente à sua resposta, formando um **gráfico humano**.
4. Em seguida, faça perguntas como:
    - Qual coluna tem mais alunos?
    - Qual tem menos?
    - Quantos alunos escolheram banana?
    - Qual é a diferença entre a coluna da maçã e da uva?

ANO/SÉRIE: 3º ano - COMPONENTE CURRICULAR: **I EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA**			
Área do conhecimento Unidade temática	**Objetos do conhecimento**	**Habilidades**	**Sugestões pedagógicas**
MATEMÁTICA	Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação. Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, repartição em partes iguais e medida. Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera): reconhecimento, análise de características e planificações. Coleta, classificação e representação de dados referentes a variáveis categóricas, por meio de tabelas e gráficos.	Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito. Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros. Associar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera) a objetos do mundo físico e nomear essas figuras. Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.	Explorar em competições problemas que envolvam adição, subtração, multiplicação e divisão. Levar objetos do cotidiano como frutas e verduras para trabalhar a noção de divisão com os alunos. Pedir para os alunos construí 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 e porta. Organizar os dados em listas , tabelas simples.

Atividade lúdica: Bingo da Multiplicação

Objetivo:
Desenvolver o cálculo mental da multiplicação e da adição de forma divertida.

Materiais:

- Cartelas de bingo com resultados (4, 6, 8, 9, 12, 15, 16, 18, 20, 24...).
- Fichas ou grãos para marcar.
- Cartões com operações.

Como realizar:

1. Entregue uma cartela para cada aluno.
2. O professor sorteia uma operação, por exemplo:
    - 3 × 4
    - 5 × 2
    - 6 + 7
    - 8 × 3
3. Os alunos resolvem mentalmente e procuram o resultado na cartela.
4. Quem completar uma linha ou a cartela inteira grita: **"Bingo!"**
5. O professor confere as respostas antes de declarar o vencedor.

Variações:

- Trabalhar apenas multiplicação.
- Misturar adição e multiplicação.
- Realizar em duplas, incentivando a discussão das estratégias de cálculo.

Atividade lúdica: Montando o Jardim da Multiplicação

Objetivo:
Compreender a multiplicação por meio da organização de objetos em linhas e colunas (disposição retangular).

Materiais:

- Tampinhas, botões ou palitos.
- Cartões com desafios (2×4, 3×5, 4×2, 5×4, 10×2...).

- Folha quadriculada (opcional).

Como realizar:

1. Organize a turma em duplas.
2. Cada dupla sorteia um cartão com uma multiplicação.
3. Os alunos devem montar a quantidade usando tampinhas em **linhas e colunas**.
    - Exemplo: **3 × 4** = 3 linhas com 4 tampinhas em cada.
4. Depois, registram:
    - A adição de parcelas iguais: **4 + 4 + 4 = 12**.
    - A multiplicação: **3 × 4 = 12**.
5. Ao final, cada dupla apresenta sua montagem para a turma.

Variação:
Faça uma competição chamada **"Desafio dos Jardineiros"**. Vence a dupla que montar corretamente o maior número de desafios em um tempo determinado.

Atividade lúdica: Feira das Trocas

Objetivo:
Compreender a equivalência entre moedas e cédulas, formando o mesmo valor de diferentes maneiras.

Materiais:

- Dinheiro de brinquedo (moedas e cédulas).
- Cartões com valores (R$ 5,00; R$ 8,00; R$ 10,00; R$ 15,00; R$ 20,00).
- Produtos fictícios com etiquetas de preço.

Como realizar:

1. Organize uma pequena "feira" na sala com produtos e preços.
2. Cada aluno recebe um conjunto de moedas e cédulas de brinquedo.
3. O professor apresenta um desafio, por exemplo: **"Compre um brinquedo que custa R$ 12,00."**
4. O aluno deverá encontrar **duas ou mais formas diferentes** de pagar o mesmo valor.
    - Exemplo:
        - R$ 10,00 + R$ 2,00
        - R$ 5,00 + R$ 5,00 + R$ 2,00
        - R$ 5,00 + R$ 2,00 + R$ 2,00 + R$ 2,00 + R$ 1,00
5. Após cada rodada, os colegas conferem se os valores são equivalentes.

Variação:

Desafio do Troco: o professor entrega uma cédula (ex.: R$ 20,00) e o aluno deve comprar um produto (ex.: R$ 14,00), calculando e montando corretamente o troco.

5. Depois, registre os dados em um gráfico de colunas no quadro ou em uma folha.

Variações:

- Pesquisar o meio de transporte utilizado para chegar à escola.
- Animal de estimação favorito.
- Esporte preferido.
- Sabor de sorvete favorito.

Atividade lúdica: Caça aos Sólidos Geométricos

Objetivo:
Identificar e relacionar sólidos geométricos com objetos do cotidiano.

Materiais:

- Caixa com objetos diversos (bola, lata, caixa de sapato, dado, casquinha de sorvete, embalagem de perfume, etc.).
- Cartazes com os nomes dos sólidos: **cubo, bloco retangular, cilindro, cone, pirâmide e esfera**.
- Sacola surpresa.

Como realizar:

1. Coloque os objetos dentro de uma sacola ou caixa.
2. Cada aluno retira um objeto sem olhar.
3. Observa o objeto e diz a qual sólido geométrico ele se parece.
4. Em seguida, coloca o objeto abaixo do cartaz correspondente.
5. Ao final, a turma confere as respostas e conversa sobre as características de cada sólido (faces, vértices, arestas ou superfície curva).

Variação:

Detetive Geométrico: divida a turma em equipes e peça que encontrem, na sala de aula ou na escola, objetos que representem cada sólido geométrico. Ganha a equipe que localizar todos os sólidos primeiro e identificá-los corretamente.

Atividade lúdica: Repórteres da Turma

Objetivo:
Coletar, organizar e representar dados por meio de tabelas e gráficos de colunas.

Materiais:

- Ficha de pesquisa.
- Lápis.
- Papel pardo ou cartolina.
- Régua e lápis de cor.

Como realizar:

1. Divida a turma em pequenos grupos.
2. Cada grupo escolhe um tema para pesquisar, por exemplo:
    - Fruta favorita;
    - Esporte preferido;
    - Animal de estimação;
    - Cor favorita.
3. Os alunos entrevistam os colegas da sala (até 50 participantes).
4. Registram as respostas em uma **lista** e depois organizam os dados em uma **tabela**.
5. Em seguida, constroem um **gráfico de colunas** com os resultados.
6. Cada grupo apresenta suas descobertas para a turma.

Variação:

Jornal da Sala: cada grupo apresenta o gráfico como se fosse um jornalista, respondendo perguntas como:

- Qual foi a categoria mais escolhida?
- Qual foi a menos escolhida?
- Quantos alunos participaram da pesquisa?
- O que os dados mostram?

ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: **EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA**			
Área do conhecimento Unidade temática	**Objetos do conhecimento**	**Habilidades**	**Sugestões pedagógicas**
MATEMÁTICA	Problemas utilizando o sistema monetário brasileiro. Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão. Problemas utilizando o sistema monetário brasileiro. Localização e movimentação: pontos de referência, direção e sentido. Paralelismo e perpendicularíssimo.	Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável. Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas. Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável. Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido, intersecção, transversais, paralelas e perpendiculares.	Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos. Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores. Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco. Propor situações que envolva adição, subtração, multiplicação e divisão com subsídio de material, tampinha de garrafa e entre outros recursos didáticos pedagógicos. Realizar competições entre a turma envolvendo as quatro operações. Simular uma feira na sala de aula, onde os alunos irão pesar e medir os alimentos que serão vendidos para os colegas e consequentemente os mesmos resolverão problemas envolvendo o dinheiro como troco, desconto e etc... Propor atividades com os alunos, para que identifiquem a localização de pessoas e objetos em relação ao espaço como exemplo.

Atividade lúdica: Leilão da Matemática

Objetivo:
Resolver situações de compra e venda, calcular troco e descontos, desenvolvendo o raciocínio lógico e a educação financeira.

Materiais:

- Dinheiro de brinquedo.
- Cartões com produtos e preços.
- Plaquinhas para lances.
- Calculadora (opcional).

Como realizar:

1. Organize a sala como um **leilão**.
2. Apresente produtos com um preço inicial (ex.: mochila – R$ 40,00; bola – R$ 35,00).
3. Cada grupo recebe uma quantia em dinheiro de brinquedo.
4. Os alunos fazem lances respeitando o dinheiro disponível.
5. Após a compra, proponha desafios como:
    - Quanto foi gasto?
    - Quanto sobrou?
    - Se houver **10% de desconto**, qual será o novo valor?
    - Qual será o troco se o pagamento for feito com uma nota de R$ 100,00?

Variação:

Compra Inteligente: entregue um folheto de supermercado com promoções e um orçamento fictício (ex.: R$ 80,00). Os grupos deverão escolher os produtos necessários, sem ultrapassar o orçamento, justificando suas escolhas e discutindo hábitos de consumo consciente.

Atividade lúdica: Jogo dos Pares Inversos

Objetivo:
Compreender que algumas operações são inversas e utilizar esse conhecimento para resolver desafios matemáticos.

Materiais:

- Cartões com operações.
- Cartões com operações inversas.
- Envelope ou caixa para sorteio.

Como realizar:

1. Divida a turma em pequenos grupos.
2. Espalhe os cartões sobre a mesa, virados para baixo.

3. Cada aluno vira dois cartões por vez e procura formar um par de operações inversas.

Exemplos de pares:

- $25 + 15 = 40 \leftrightarrow 40 - 15 = 25$
- $40 - 25 = 15 \leftrightarrow 15 + 25 = 40$
- $6 \times 8 = 48 \leftrightarrow 48 \div 6 = 8$
- $48 \div 8 = 6 \leftrightarrow 6 \times 8 = 48$

4. Quando encontrar um par correto, o aluno explica por que as operações são inversas e fica com os cartões.
5. Vence quem formar mais pares.

Variação:

Desafio do Detetive Matemático: entregue apenas o resultado e uma operação. Os alunos devem descobrir a operação inversa.

Exemplo:

- $54 + 26 = 80 \rightarrow$ Qual é a operação inversa?
  - **$80 - 26 = 54$**

Atividade lúdica: Desafio do Supermercado

Objetivo:
Resolver situações de compra e venda, calcular troco e descontos, desenvolvendo o raciocínio matemático e a educação financeira.

Materiais:

- Folhetos de supermercados ou imagens de produtos.
- Dinheiro de brinquedo.
- Calculadora (opcional).
- Cartões com desafios.

Como realizar:

1. Organize a turma em grupos.
2. Entregue a cada grupo um folheto de supermercado e um orçamento fictício (ex.: **R$ 100,00**).
3. Cada grupo sorteia um cartão com um desafio, por exemplo:
   - Comprar ingredientes para um lanche gastando no máximo R$ 50,00.

    - Encontrar um produto com **20% de desconto** e calcular o novo preço.
    - Comprar três produtos e calcular o valor total.
    - Efetuar o pagamento e calcular o troco.
4. Ao final, os grupos apresentam suas escolhas e explicam como realizaram os cálculos e por que fizeram aquelas compras.

Variação:

Missão Economia: cada equipe recebe a tarefa de economizar o máximo possível utilizando promoções e descontos, sem ultrapassar o orçamento disponível. Depois, compara os resultados com os demais grupos e discute quais escolhas foram mais conscientes.

Atividade lúdica: Caça ao Tesouro no Mapa

Objetivo:
Desenvolver a orientação espacial e a descrição de trajetos utilizando mapas e malhas quadriculadas.

Materiais:

- Malha quadriculada impressa.
- Cartões com comandos.
- Lápis de cor.
- Pequenos "tesouros" (figuras ou adesivos).

Como realizar:

1. Entregue a cada dupla um mapa em malha quadriculada com ruas, árvores, casas e outros pontos de referência.
2. Marque um ponto de partida e esconda um "tesouro" em um dos quadrados.
3. Os alunos sorteiam um cartão com instruções, por exemplo:
    - Ande **3 quadrados para a direita**.
    - Suba **2 quadrados**.
    - Vire à **esquerda**.
    - Passe pela **interseção**.
4. Os alunos seguem o trajeto até encontrar o tesouro.
5. Depois, cada dupla cria um novo percurso para outra dupla resolver.

Variação:

Robô Explorador: um aluno é o "robô" e outro é o programador. O programador dá comandos de direção (direita, esquerda, frente, giro) para que o robô chegue ao destino marcado no tabuleiro da sala ou em uma malha desenhada no chão

ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: **EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA**			
Área do conhecimento Unidade temática	**Objetos do conhecimento**	**Habilidades**	**Sugestões pedagógicas**
MATEMÁTICA	Cálculo de porcentagens e representação fracionária. Problemas: multiplicação e divisão de números racionais cuja representação decimal é finita por números naturais. Plano cartesiano: coordenadas cartesianas (1º quadrante) e representação de deslocamentos no plano cartesiano. Cálculo de probabilidade de eventos Equiprováveis (que apresenta as mesmas chances de ocorrer).	Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100% respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros. Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos. Utilizar e compreender diferentes representações para a localização de objetos no plano, como mapas, células em planilhas eletrônicas e coordenadas geográficas, a fim de desenvolver as primeiras noções de coordenadas cartesianas. Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis).	Simulação de compras em lojas ou supermercados cuja compra tenha desconto de 10%, 25%, 50%, 75% e 100%. Pode trabalhar ainda competições e gincanas para efetivar o conteúdo. Trabalhar com situações-problemas com foco na multiplicação e divisão de números naturais e números racionais. Explorar atividades lúdicas em grupos. Realizar competições envolvendo multiplicação e divisão de números naturais e números racionais. Levar o jogo “ Batalha Naval” que está no site da Nova Escola para trabalhar orientação, localização e coordenadas geográficas. Pesquisar modelos de situações- problemas no site: https://novaescola.org.br/conteudo/2688/calculo-daprobabilidade-em-eventos-aleatorios
Atividade lúdica: Roleta dos Descontos			

Objetivo:
Compreender e calcular porcentagens (10%, 25%, 50%, 75% e 100%) em situações de compra e venda.

Materiais:

- Uma roleta com as porcentagens: **10%, 25%, 50%, 75% e 100%**.
- Cartões com produtos e preços (R$ 20,00; R$ 40,00; R$ 80,00; R$ 120,00...).
- Calculadora (opcional).
- Dinheiro de brinquedo.

Como realizar:

1. Organize os alunos em grupos.
2. Cada grupo sorteia um cartão com um produto e seu preço.
3. Em seguida, gira a roleta para descobrir o desconto que será aplicado.
4. Os alunos calculam:
    - O valor do desconto.
    - O preço final do produto.
5. Cada grupo explica a estratégia utilizada (cálculo mental, frações equivalentes ou calculadora).

Exemplos:

- Produto: **R$ 80,00** → Roleta: **25%** → Desconto: **R$ 20,00** → Valor final: **R$ 60,00**.
- Produto: **R$ 40,00** → Roleta: **50%** → Desconto: **R$ 20,00** → Valor final: **R$ 20,00**.

Variação:

Desafio da Melhor Compra: cada grupo recebe um orçamento de **R$ 200,00** e deve escolher produtos em promoção, calculando corretamente os descontos para economizar o máximo possível.

Atividade lúdica: Desafio da Pizzaria

Objetivo:
Resolver problemas de multiplicação e divisão envolvendo números naturais e decimais em situações do cotidiano.

Materiais:

- Cartões com pedidos de pizzas.

- Tabela de preços.
- Dinheiro de brinquedo.
- Calculadora (opcional).
- Fichas para registro.

Como realizar:

1. Organize a turma em grupos e monte uma "pizzaria" na sala.
2. Cada grupo recebe um cardápio com preços, por exemplo:
    - Pizza de queijo: **R$ 32,50**
    - Refrigerante: **R$ 8,50**
    - Suco: **R$ 6,00**
3. Os grupos sorteiam um cartão com um desafio, como:
    - Uma família comprou **3 pizzas de queijo**. Quanto pagou?
    - A conta foi de **R$ 97,50** e será dividida entre **3 pessoas**. Quanto cada uma pagará?
    - Um grupo comprou **2 pizzas e 4 refrigerantes**. Qual foi o valor total?
4. Os alunos resolvem os problemas utilizando cálculo mental, estimativa, algoritmo ou calculadora e registram a estratégia utilizada.
5. Ao final, cada grupo apresenta a resolução para a turma.

Variação:

Crie o Problema: após resolver os desafios, cada grupo elabora um novo problema envolvendo multiplicação ou divisão com números decimais e troca com outra equipe para resolver.

Atividade lúdica: Batalha Naval das Coordenadas

Objetivo:
Desenvolver a localização de pontos utilizando coordenadas no plano cartesiano, relacionando linhas e colunas.

Materiais:

- Folhas quadriculadas ou cartelas de batalha naval.
- Lápis e borracha.
- Marcadores (tampinhas, fichas ou adesivos).
- Cartões com coordenadas.

Como realizar:

1. Entregue uma malha quadriculada para cada dupla.

2. Identifique as colunas com letras e as linhas com números.
3. Cada aluno desenha ou posiciona alguns objetos secretos no seu mapa (tesouros, navios, animais, etc.).
4. Os colegas tentam encontrar os objetos dizendo coordenadas:
    - Exemplo: **B4**, **C7**, **E2**.
5. Ao localizar um objeto, o aluno registra o ponto encontrado.
6. Depois, a dupla troca os mapas e cria novos desafios.

Variação:

Caça ao Tesouro no Plano Cartesiano

- O professor entrega um mapa com vários pontos marcados.
- Os alunos seguem pistas usando coordenadas:
    - "O tesouro está na coordenada (3,5)."
    - "Avance duas casas para a direita e uma para cima."
- Ao final, encontram a figura ou mensagem escondida.

Atividade lúdica: Batalha das Probabilidades

Objetivo:
Compreender a ideia de chance e calcular probabilidades em situações simples de sorteio e jogos.

Materiais:

- Dados comuns.
- Moedas.
- Saquinhos com tampinhas ou fichas coloridas.
- Cartões de desafios.
- Tabela para registro.

Como realizar:

1. Organize os alunos em grupos.
2. Cada grupo recebe um material de sorteio (dado, moeda ou saco com fichas).
3. Os alunos realizam experimentos e registram os resultados.

Exemplos de desafios:

Dado:

- Qual a probabilidade de sair o número 6?
  - Possibilidades: 6 resultados.
  - Chance: **1/6**.

Moeda:

- Qual a probabilidade de sair cara?
  - Possibilidades: cara ou coroa.
  - Chance: **1/2**.

Saco de fichas:

- Um saco possui 5 fichas azuis e 5 fichas vermelhas.
- Qual a chance de retirar uma ficha azul?
  - 5 chances em 10 possibilidades = **5/10 ou 1/2**.

4. Após os experimentos, os grupos comparam:

- Qual resultado era mais provável?
- Qual era menos provável?
- O resultado esperado aconteceu?

Variação:

Roleta das Chances

- Monte uma roleta dividida em partes iguais com cores diferentes.
- Os alunos devem prever qual cor tem maior chance de sair e depois realizar os giros para comparar a previsão com o resultado.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

CUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 1º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.	Escrita compartilhada e autônoma de receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos). Identificação de situação comunicativa; tema - assunto; forma de organização; finalidade do texto.	A proposta central é fazer com que as crianças compreendam a função social da escrita no dia a dia, percebendo que os textos possuem diferentes propósitos (convidar, informar, registrar, instruir) e interlocutores reais, mesmo escrevendo de forma coletiva ou auxiliadas pelo professor. Nessa habilidade o professor utilizará primeiro a escrita compartilhada dos textos, mesmo que os estudantes ainda não escrevam convencionalmente, eles deverão produzir textos de forma coletiva, tendo o professor como escriba.

Sugestão de Atividades: "Nossas Raízes e Sabores" (Integrando EF01LP17 e ERER – Educação das Relações Étido Racial) valorizando a história, a cultura afro-brasileira e indígena e a diversidade.
Tema condutor: Valorização da ancestralidade, dos alimentos tradicionais de matriz africana/indígena e das brincadeiras de culturas diversas.

Produção de uma Lista Coletiva de Ingredientes
Gênero textual: Lista.
Situação comunicativa: Planejar os ingredientes para a preparação de um prato da culinária afro-brasileira ou indígena (como bolo de milho, cuscuz ou salada de frutas com frutas nativas).
Ação com ERER: Em roda de conversa, o professor apresenta a origem cultural do alimento escolhido (ex: o milho e a mandioca na cultura indígena e quilombola). Os alunos ditam os itens necessários, e o professor atua como escriba no cartaz, enquanto as crianças ajudam a ditar as letras iniciais e finais.

Criação de um Convite para a Degustação ou Contação de Histórias

Gênero textual: Convite.
Situação comunicativa: Convidar as turmas vizinhas ou as famílias para um evento na escola de valorização da cultura negra ou indígena (ex: uma roda de contação de lendas africanas ou indígenas).
Ação com ERER: As crianças definem o destinatário, o local e o objetivo do convite. O texto coletivo é estruturado no quadro (o que comemora, dia e hora). As crianças ilustram o convite com símbolos que remetem ao tema abordado.

Elaboração de Legendas para um Álbum de Fotos ou Ilustrações
Gênero textual: Legenda.
Situação comunicativa: Produzir frases curtas para descrever imagens de personalidades negras e indígenas importantes, manifestações culturais (como o Jongo ou o Maracatu) ou desenhos feitos pela turma sobre a temática.
Ação com ERER: Após exibir imagens ou fotografias de festividades e rostos da diversidade étnico-racial brasileira, os alunos colaboram na escrita de uma frase descritiva para cada imagem (ex: *"Menina brincando de roda"*, *"Respeito à diversidade"*), desenvolvendo a empatia e o reconhecimento identitário.

Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), *slogans*, anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, dentre outros gêneros do campo publicitário, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	Escrita compartilhada de textos de campanhas de conscientização.	A habilidade poderá ser articulada a temas relevantes para a região, como campanhas de preservação/conservação de parques, praças; de cuidado com os animais, entre outros, de modo a criar situações comunicativas em que faça sentido à conscientização de outros interlocutores da comunidade escolar, utilizando folhetos e cartazes que possam ser divulgados no entorno da escola. O desenvolvimento desta habilidade demanda estudo coletivo, com mediação e envolvimento sistemático do professor em práticas colaborativas de leitura/escuta e escrita.

Gêneros do Campo Publicitário: Slogans (frases curtas e marcantes), cartazes, pequenos anúncios e chamadas de campanhas de conscientização (ex: escovar os dentes, lavar as mãos, economizar água, proteger os animais). **Função Social do Texto:** Para que serve um anúncio? (Convencer, orientar, alertar ou chamar para uma ação). **Situação Comunicativa:** Quem produz? Para quem se destina (público infantil)? Onde circula? **Linguagem Multissemiótica:** A relação entre o que está escrito (**linguagem verbal**) e as imagens, cores e tamanhos de letras (**linguagem não verbal**). **Produção Colaborativa:** O ato de pensar junto, ditar o texto para o professor (escriba) e revisar o que foi criado.

"Caça ao Slogan" (Sensibilização e Leitura de Mundo)

Objetivo: Identificar o que é um slogan e onde ele aparece.
Como fazer: O professor traz embalagens de produtos conhecidos das crianças (caixas de achocolatado, pasta de dente, brinquedos) ou recortes de revistas. Ajudar as crianças a localizarem a frase mais destacada ou o "apelido" da marca.
Pergunta norteadora: *"O que essa frase faz a gente ter vontade de fazer?"* ou *"De quem é essa bochecha sorridente na embalagem?"* para introduzir a leitura de imagens e textos curtos.

O Cartaz do faz-de-conta (Relação Imagem e Frase)
Objetivo: Perceber como a imagem ajuda a entender a mensagem.
Como fazer: Apresentar uma imagem sem texto (ex: uma torneira pingando com carinha triste) e perguntar o que ela significa. Mostrar um slogan pronto e curto criado pelo grupo, como: *"Água no balde, economia de verdade!"*.
Colar a imagem no centro de uma cartolina e o slogan logo abaixo com letras grandes e coloridas, destacando o valor visual do cartaz.

Campanha Coletiva "Escovinha Feliz" (Produção com o Professor Escriba)
Objetivo: Escrever um slogan/cartaz de conscientização com a ajuda do professor.
Como fazer: Escolher um tema do cotidiano da escola (ex: escovação após o lanche ou jogar lixo na lixeira). Fazer uma roda de conversa: *"O que precisamos dizer para o colega lembrar de cuidar dos dentes?"*. O professor anota na lousa todas as ideias das crianças (etapa de planejamento oral). O grupo vota na frase mais sonora ou divertida (ajustando rimas ou repetições, como *"Dente limpo, sorriso lindo"*).
O professor escreve a frase final em um cartaz grande, e as crianças ajudam a ilustrar com desenhos ou pinturas de dedinhos.

O Anúncio Falado (Oralidade e Ferramentas Digitais)
Objetivo: Planejar peça de campanha voltada à oralidade (relacionado à habilidade complementar EF12LP13).
Como fazer: Em vez de escrever todo o texto no papel, as crianças criam uma frase de 3 a 5 palavras para um "mini alerta" de rádio ou um aviso de celular (ex: *"Respeite o colega na fila!"*). Ensaiar a entonação de voz (mais forte, alegre ou séria). Gravar um áudio curto pelo celular do professor e reproduzir para outra turma da escola ouvir.

.

Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	Formação do leitor literário/ Leitura e escuta de livros literários.	A habilidade incide sobre a distinção entre textos literários e não literários, o que envolve a compreensão da natureza e dos objetivos das diferentes práticas de leitura, assim como dos pactos de leitura que se estabelecem. No que se refere ao nível de autonomia, atentar para o fato de que a formulação da habilidade prevê a progressão de sua aprendizagem ao longo dos anos iniciais. É fundamental que sejam propostos critérios para a seleção de textos, livros e sites que possuam qualidade estética; não subestimem a capacidade do leitor; abordem adequadamente os temas, do ponto de vista dos estudantes; sejam representativos de diferentes culturas, inclusive as menos prestigiadas. É ainda necessário prever o desenvolvimento de projetos de leitura por autores, por gênero e por região, valorizando a cultura de diferentes grupos sociais e da comunidade local.

CUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 2º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação. Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva.	Construção do sistema alfabético. Compreensão em leitura com certa autonomia de receitas e instruções de montagem e / ou listas, agendas, calendários, avisos, convites.	Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação. Essa habilidade implica no reconhecimento das diferentes formas de registro gráfico das letras. Trata-se de habilidade a ser desenvolvida tão logo a compreensão do sistema de escrita tenha acontecido, e não antes disso. Na leitura, o reconhecimento da letra de imprensa maiúscula e minúscula é fundamental; mas, na escrita, a solicitação deve envolver apenas o uso de minúscula. Na letra cursiva, a escrita deve envolver as duas modalidades.

Construção do Sistema Alfabético e Ortografia: Compreensão de que a escrita representa os sons da fala, observando a grafia correta das palavras. / **Segmentação e Espaçamento:** Consciência do espaço em branco necessário entre uma palavra e outra para a legibilidade do texto. / **Distribuição Gráfica e Diagramação:** Organização visual do texto no papel (margens, parágrafos, linhas, alinhamento e o formato de poemas ou listas). / **Pontuação:** Reconhecimento e uso de pontos finais, vírgulas, pontos de interrogação ou exclamação na cópia fiel.
Diversas Grafias do Alfabeto: Domínio e diferenciação entre a letra imprensa (maiúscula e minúscula) e a letra cursiva (manuscrita).

Sugestão de atividades
Cópia de Parlendas e Trava-línguas em Cartazes: Apresentar uma parlenda curta escrita em um cartaz com letra imprensa. Pedir que os alunos a copiem no caderno, orientando-os a olhar para o modelo da lousa sempre que tiverem dúvida sobre onde termina uma palavra e começa outra.
Transliteração (Imprensa para Cursiva): Fornecer um pequeno bilhete ou convite impresso em letra de forma (imprensa) e solicitar que o estudante o reescreva utilizando a letra cursiva, prestando atenção à ligação entre as letras e ao tamanho adequado.

Caça aos Erros de Espaçamento: Entregar um pequeno texto colado no caderno onde as palavras estejam coladas de propósito (ex: *o gato pulou* virou *ogatopulou*). O aluno deve consultar o texto-base correto, usar o espaço adequado entre os termos e reescrevê-lo com a distribuição gráfica limpa. **Ditado Interativo com Consulta (Autocorreção):** Escrever uma frase curta na lousa e pedir que os alunos copiem. Em seguida, desafiá-los a conferir palavra por palavra, checando se esqueceram o ponto final ou se colaram alguma palavra, exercitando a autonomia de voltar ao texto original.		
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ouvídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto	Produção de texto oral. Planejamento e produção de receitas, instruções de montagem e/ou recados, avisos, convites, receitas oralmente e/ou por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, texto.	Trata-se de uma habilidade que articula escrita e oralização da escrita, considerando, ainda, o gênero do campo da vida cotidiana a ser produzido e três vetores da produção, seja escrita, seja oral (situação/tema ou assunto/finalidade. Ao desenvolver essa habilidade sugere-se: a) análise da situação comunicativa e dos gêneros com a finalidade de compreender as suas características, de modo a oferecer repertório para a produção; b) planejamento, produção e revisão dos textos, com apoio de registro escrito; c) acesso e utilização de ferramentas digitais que viabilizem a produção dos textos, em áudio ou vídeo. A progressão pode apoiar-se nas duas operações diferentes que a habilidade envolve. Assim, planejamento e produção podem ser programados para momentos sucessivos. Além disso, recomenda- se prever o trabalho em colaboração, desde o coletivo até o organizado em duplas/grupos.

Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.	Formas de composição de textos poéticos.	O desenvolvimento desta habilidade demanda estudo coletivo, com mediação e envolvimento sistemático do professor em práticas colaborativas de leitura/escuta e escrita.

Gêneros textuais cotidianos: Recados, avisos, convites, receitas culinárias e instruções de montagem (de brinquedos ou jogos).
Produção oral e digital: Planejamento e gravação de áudios ou vídeos curtos para transmitir mensagens considerando o destinatário.
Situação comunicativa: Adequação da linguagem, tom de voz, clareza, intenção (pedir, convidar, instruir) e escolha do interlocutor (quem ouve e por quê).
Escrita compartilhada: Roteiro ou planejamento escrito prévio (tópicos, listas de ingredientes, passos) com a ajuda do professor antes da gravação oral.
Sugestões de atividades integrando a habilidade à Educação para as Relações Étnico-Raciais (Lei 10.639/03)
Receita de Família (Culinária Afro-brasileira ou Indígena):
Ação: As crianças pesquisam com as famílias uma receita de prato tradicional de raiz afro-brasileira ou indígena (como bolo de milho, mungunzá, pão de queijo ou cuscuz). Em sala, planejam um roteiro e gravam um **vídeo curto em estilo "minichefe"** explicando os ingredientes e o modo de preparo de forma oral, valorizando saberes ancestrais da culinária.

Convite para a Festa da Diversidade ou Conta-Ação:
Ação: Os alunos produzem um **convite em áudio** (para ser enviado no aplicativo de mensagens da escola/famílias) convidando a comunidade escolar para uma roda de contação de histórias de autores negros ou indígenas, ou para uma exposição de bonecas Abayomi feitas em sala. O foco é treinar a clareza, a data, o local e a temática antirracista e de valorização cultural.
Instrução de Brinquedo Tradicional:
Ação: Após confeccionar um brinquedo tradicional de origem africana ou indígena (como o pião de papelão ou peteca de palha de milho), a turma cria um **vídeo tutorial em formato de instrução de montagem**. Cada grupo grava o passo a passo oralmente explicando como construir o brinquedo e como brincar, destacando a origem cultural do artefato.
Aviso Sonoro de Respeito e Combate ao Bullying/Preconceito:
Ação: Em colaboração, a turma planeja um **recado ou aviso em áudio** (estilo "rádio da escola") sobre a importância de valorizar as diferenças, respeitar o cabelo do colega, a cor da pele e a história de cada um. Os áudios podem ser veiculados no intervalo das aulas ou nos grupos de pais da turma.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 3º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
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.	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.

Situação Comunicativa: Identificação do leitor (quem vai ler), do objetivo (para que escrever) e do suporte/veículo onde o texto vai circular (mural da escola, gibi científico da turma, cartaz).
Fontes de Informação: Como buscar dados em livros didáticos, enciclopédias infantis, sites seguros ou por meio de observações diretas (entrevistas, contagem).
Linguagem e Organização: Uso de linguagem clara, objetiva e informativa, estruturando o texto em título, introdução ao tema, desenvolvimento (com os dados) e conclusão.
Linguagem Não Verbal e Multissemiótica: Inclusão e leitura funcional de imagens legendadas, tabelas simples e gráficos de colunas elementares.

Sugestões de Atividades
Mini investigação sobre Animais de Estimação
Como fazer: Cada aluno pesquisa (perguntando aos familiares ou olhando livros) qual animal de estimação é o preferido ou o mais comum entre os conhecidos. **Planejamento:** Organizar os dados em uma tabela simples com o nome do animal e a quantidade de votos/registros. **Produção Textual:** Produzir um pequeno cartaz informativo contendo um título atrativo, um parágrafo de apresentação do animal vencedor, uma imagem ilustrativa com legenda e a tabela dos dados.

O Diário do Feijão (Observação Científica) **Como fazer:** Plantar um feijão no algodão em um copinho transparente e observar as mudanças ao longo de uma semana. Os alunos registram em tópicos o crescimento diário (tamanho, cor das folhas). **Planejamento:** Criar um diagrama de setas ou uma tabela de registro temporal (Dia 1, Dia 3, Dia 5). **Produção Textual:** Escrever um relato de observação explicando as etapas do desenvolvimento da planta, ilustrando com desenhos esquemáticos indicando as partes (raiz, caule, folhas).		
Produzir anúncios publicitários, textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, observando os recursos de persuasão utilizados nos textos publicitários e de propaganda (cores, imagens, *slogan*, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras, diagramação).	Escrita colaborativa de anúncios publicitários e / ou textos de campanhas de conscientização.	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.

Gêneros textuais: Anúncio publicitário (comercial ou institucional) e cartaz/texto de campanha de conscientização. **Função social:** Convencer, alertar, orientar ou sensibilizar o leitor sobre um problema ou ideia (ex.: vacinação, preservação ambiental, combate ao bullying). **Recursos de persuasão visual:** Uso estratégico de cores vibrantes, imagens chamativas, ilustrações e diagramação (organização dos elementos na página). **Recursos linguísticos e tipográficos:** Criação de *slogans* (frases curtas e marcantes), escolha de palavras simples, jogos de palavras, uso de rimas ou humor, além de variações no tamanho e tipo de letras para destacar mensagens. **Processo de escrita:** Prática de escrita compartilhada e colaborativa (planejamento, produção e revisão orientada pelo professor). **Sugestões de habilidades complementares para a Educação para as Relações Étnico-Raciais (ERER)** **Identificação e Representatividade:** Analisar como pessoas negras, indígenas e de diferentes origens são representadas em cartazes, propagandas e livros, discutindo estereótipos visuais e textuais. **Campanhas de Respeito e Combate ao Racismo/Bullying:** Produzir textos de conscientização (cartazes ou panfletos) voltados para a valorização da identidade, da cultura afro-brasileira e indígena e do respeito às diferenças no ambiente escolar. **Escolha de Palavras e Linguagem inclusiva:** Selecionar vocabulários e expressões que promovam a empatia, a equidade e o acolhimento, rejeitando apelidos pejorativos ou preconceituosos. **Reconhecimento da Diversidade Cultural:** Criar slogans e ilustrações que celebrem a pluralidade étnico-racial presente na comunidade escolar e na sociedade brasileira.		
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.	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.

Conteúdos Envolvidos
Estrutura da narrativa: Início (apresentação), meio (conflito ou problema) e fim (desfecho).
Elementos da narrativa: Personagens, tempo (quando aconteceu), espaço (onde aconteceu) e enredo (o que aconteceu).
Recursos linguísticos e descritivos: Adjetivos e expressões para caracterizar lugares e personagens (detalhes visuais e sensoriais).
Marcadores temporais e espaciais: Expressões como *“era uma vez”*, *“certo dia”*, *“de repente”*, *“logo depois”* e *“no outro lado”*.
Discurso e fala dos personagens: Uso de travessão, dois-pontos e verbos de elocução (dizer, perguntar, responder).
Linguagem visual e multimodalidade: Uso de ilustrações, desenhos ou quadrinhos para apoiar o sentido do texto.

Sugestões de Atividades
A História em Quadrinhos com Palavras (Multimodalidade)
O que fazer: Entregue uma sequência de 3 imagens ilustrando uma pequena cena (ex: um gato que tenta alcançar um novelo de lã e acaba caindo na caixa de brinquedos).
Como aplicar: Peça que os alunos observem as imagens e escrevam um pequeno texto contando essa história, preenchendo os espaços com marcadores de tempo (*"Numa manhã ensolarada..."*, *"De repente..."*).

O Baú dos Personagens Misteriosos
O que fazer: Prepare fichas com nomes de personagens inusitados (um robô medroso, um coelho que voa) e locais divertidos (uma floresta de pirulitos, uma lua de queijo).
Como aplicar: Cada aluno sorteia um personagem e um cenário. Eles devem escrever um parágrafo inicial descrevendo o lugar e apresentando o personagem, utilizando detalhes visuais.

Fábrica de Diálogos (Fala dos Personagens)
O que fazer: Mostre uma imagem de dois animais conversando na floresta (uma coruja e um sapo, por exemplo).
Como aplicar: Peça que os alunos criem um pequeno diálogo entre eles usando o travessão. O professor ajuda a introduzir expressões como: *"O sapo olhou para cima e perguntou..."*.

Reescrita Coletiva com Mudança de Final
O que fazer: Leia um conto clássico conhecido (como *Chapeuzinho Vermelho* ou *Os Três Porquinhos*).
Como aplicar: No meio da história, pare e pergunte à turma como eles mudariam o final. Escreva o novo desfecho coletivamente no quadro, destacando palavras que indicam o fim da história (*"Finalmente"*, *"E foi assim que..."*).

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.	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.

Tempo (quando aconteceu?): Palavras como *quando, antes, depois, ontem, hoje, logo, então*.
Causa (por que aconteceu?): Palavras como *porque, pois, já que, como*.
Oposição / Contraste (ideia contrária): Palavras como *mas, porém, no entanto*.
Conclusão (o desfecho ou resumo): Palavras como *então, por isso, portanto, assim*.
Comparações (semelhanças ou diferenças): Palavras como *como, assim como, mais que, menos que*.

Sugestões de Atividades
Caça aos Conectivos em Histórias
O que fazer: Entregue uma fábula ou pequeno conto para os alunos. Peça que usem lápis colorido para circular as palavras que ligam as frases (ex: circular de azul o *mas*, de verde o *porque*, de amarelo o *então*).
Objetivo: Identificar visualmente como o texto se conecta.

"Complete a Frase Mágica"
O que fazer: Crie tiras de papel com a primeira parte de uma frase e deixe o final em aberto para os alunos escolherem o articulador.
Exemplo: "O gatinho correu, **mas**..." / "A menina chorou **porque**..."
Objetivo: Compreender o sentido prático gerado por cada articulador.

Montando o Quebra-Cabeça Textual
O que fazer: Escreva pedaços de uma história em tiras separadas (início, meio e fim) e separe os conectivos. Em duplas, os alunos devem colar as tiras na ordem certa e escolher qual palavra de ligação encaixa melhor entre os parágrafos.
Objetivo: Desenvolver a coesão textual e a percepção de sequência lógica

Produção Textual Coletiva com Missão
O que fazer: A turma escreve uma história coletiva na lousa mediada pelo professor. A cada parágrafo, o professor lança uma "missão": *"Agora precisamos usar uma palavra que mostre o tempo (ex: depois) ou uma oposição (ex: mas)"*.
Objetivo: Praticar a escrita autoral com foco na coesão e na progressão temática.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 4º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Planejar e produzir textos injuntivos instrucionais, com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema /assunto.	Planejamento e produção, revisão e reescrita de textos injuntivos instrucionais.	A partir de leituras e análises dos textos injuntivos instrucionais os estudantes poderão elaborar os gêneros propostos.

Característica e Finalidade: Compreender que o texto instrucional serve para orientar, ensinar ou regrar uma ação passo a passo.
Estrutura do Gênero: Identificação de títulos, divisão em partes (como "Materiais/Ingredientes" e "Modo de Fazer/Regras") e sequenciação lógica.
Estudo da Língua (Verbos no Imperativo): Reconhecimento e uso de verbos que expressam ordem, pedido ou orientação direta (ex: *corte, cole, jogue, misture*).
Linguagem Multissemiótica: A importância de mesclar o texto escrito com imagens, setas, numeração, tópicos e recursos gráfico-visuais (cores, negrito, ícones) para facilitar a compreensão.
Situação Comunicativa: Definir o leitor/interlocutor (para quem escrevo?), o objetivo (escrever para quê?) e o suporte/circulação (onde vai circular: cartaz, livreto, site?).

"Caça aos Verbos" no Manual Desordenado
O que fazer: Entregue aos alunos um texto instrucional recortado em tiras (ou misturado) sem os verbos ou com os verbos em outro modo. Peça que identifiquem onde entram as ações e transformem os verbos para o **modo imperativo** (*"Você mistura"* vira *"Misture"*).
Objetivo: Praticar a gramática de forma contextualizada.

Criação de Regras para um Jogo Inédito
O que fazer: Em grupos, os alunos inventam um jogo de tabuleiro simples com materiais recicláveis ou apenas com dados e peões de papel.

Depois, devem planejar e escrever as "Regras do Jogo", listando os materiais necessários e os passos enumerados de como jogar, incluindo ilustrações ou desenhos esquemáticos do tabuleiro. **Objetivo:** Exercitar a sequência lógica e a clareza das instruções. **Receita Culinária Ilustrada (Sem Fogo)** **O que fazer:** Propor a produção de uma receita simples que não utilize fogão ou forno (como uma salada de frutas, um sanduíche natural ou um suco). Os alunos planejam o texto dividindo em "Ingredientes" (com quantidades) e "Modo de Preparo" (passo a passo numerado), inserindo fotos ou desenhos detalhados de cada etapa. **Objetivo:** Trabalhar o layout e a diagramação típica de receitas. **O Manual do Robô / Brinquedo de Sucata** **O que fazer:** Pedir que cada aluno traga de casa um brinquedo construído por eles mesmos com materiais reutilizáveis (sucata). O desafio será produzir um "Manual de Instruções de Montagem e Uso" desse brinquedo para que um colega consiga reproduzi-lo ou operá-lo. **Objetivo:** Considerar a situação comunicativa real (escrever pensando em orientar outra pessoa claramente). **Edição e Revisão Coletiva** **O que fazer:** Trocar os textos instrucionais produzidos entre as duplas. Cada dupla tenta "executar" o jogo ou a instrução escrita pelo colega para testar se faltou algum passo ou se a linguagem está confusa. Retornar ao autor para os ajustes necessários (etapa de reescrita). **Objetivo:** Avaliar a eficácia comunicativa do texto instrucional.		
Reler e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.	Releitura e revisão de texto com corte, acréscimos, ortografia e pontuação na reescrita dos textos.	Reler e revisar diz respeito a observar a própria produção com atenção a detalhes de edição e aprimoramento do texto com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas. A reescrita pode ser realizada aos poucos, em um momento organiza-se a coerência e no outro a utilização dos elementos coesivos, como pontuação e marcadores de tempo, assim como dos aspectos ortográficos.

Dinâmica do "Detetive do Texto"
Como fazer: Projeta-se um texto coletivo na lousa (produzido pela própria turma anteriormente). **Foco:** A turma caça palavras repetidas, trechos confusos ou falta de pontuação. **Ação:** As correções são feitas com caneta colorida (cortes com um traço, acréscimos com setas). Depois os alunos fazem a reescrita do texto no caderno.

Rodízio de Leitores (Revisão em Duplas)
Como fazer: Os alunos trocam seus cadernos ou folhas de produção com um colega da dupla. **Foco:** O colega lê o texto do outro e responde a um miniteste guia com três perguntas simples: *A história tem começo, meio e fim? / Tem alguma parte que ficou difícil de entender? / Faltou ponto final ou letra maiúscula em algum lugar?*
Ação: O aluno devolve o texto e conversa com o colega sugerindo melhorias (acréscimos ou cortes)

O Semáforo da Pontuação
Como fazer: Entregar aos alunos três marca-textos ou lápis de cor (Verde, Amarelo e Vermelho) ou adesivos. **Foco:** Revisar especificamente o uso de pontos (final, interrogação, exclamação, travessão em diálogos).
Ação: O aluno pinta ou circula de verde onde a frase terminou certinha, de amarelo onde há dúvidas e de vermelho onde falta uma pausa ou um diálogo adequado ao 4º ano.

Oficina de "Esticar e Encolher" (Cortes e Acréscimos)
Como fazer: O professor seleciona um parágrafo do texto da turma que ficou muito curto ou repetitivo. **Foco:** Praticar a reformulação.
Ação: Desafiar a turma a *esticar* uma frase simples adicionando detalhes (adjetivos, características) ou a *encolher* um trecho que tem muitas palavras repetidas (substituindo por pronomes ou cortando excessos).

O Mural de Versões (Antes e Depois)
Como fazer: Expor na parede da sala a "1ª versão" (rascunho com rasuras e correções) ao lado da "Versão Final" limpa e ilustrada.
Foco: Valorizar o processo de escrita e mostrar que nenhum texto nasce perfeito na primeira tentativa.
Ação: Os alunos observam visualmente o quanto o texto melhorou após os cortes e acréscimos feitos com a ajuda da turma e do professor.

EF15LP06 BNCC — Reler e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, pa… (Língua Portuguesa, 1º Ano) | Profez acessado em 22/09/2026

Produzir, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	Escrita autônoma e compartilhada de contos de assombramento.	O foco dessa habilidade é a apreensão, por meio da leitura compreensiva, da organização discursiva e textual de gêneros narrativos, especialmente no que diz respeito aos itens mencionados. **Autonomia na escrita:** Leva a criança a planejar e redigir textos ficcionais (contos, fábulas) sem depender totalmente da ajuda do professor. **Construção de mundo:** Ensina a inventar **cenários** (onde a história acontece) e **personagens** (quem vive a história) detalhados. **Domínio da estrutura:** Ajuda o aluno a organizar o **enredo** (situação inicial, conflito, clímax e desfecho), o **tempo** (quando ocorre) e o **espaço** (onde ocorre). **Voz e diálogos:** Trabalha a escolha do **narrador** (se participa ou só observa) e o uso dos **discursos direto** (fala real do personagem com travessão) e **indireto** (o narrador conta o que o personagem disse).

Sugestões de atividades

O Dado dos Elementos Surpresa: Como fazer: Crie dados grandes de papelão ou cartolina. Cada face do dado deve representar um elemento (uma cor para o personagem, uma para o lugar e outra para o problema/conflito). **Dinâmica:** Os alunos jogam os dados em grupos ou individualmente. O resultado dita os ingredientes obrigatórios da história que cada um vai escrever (ex: *Personagem:* um robô tímido; *Espaço:* uma floresta encantada; *Conflito:* perdeu a chave de casa).
Foco: Praticar a criação de enredo, tempo e espaço de forma lúdica.

Transformando Discurso Indireto em Discurso Direto (e vice-versa)
Como fazer: Entregue um pequeno trecho de uma história em que os personagens conversam usando o discurso indireto (ex: *"O lobo perguntou para Chapeuzinho para onde ela estava indo"*). **Dinâmica:** Peça que os alunos reescrevam o trecho transformando-o em discurso direto, utilizando os dois-pontos e o travessão (ex: *O lobo perguntou: — Para onde você está indo, Chapeuzinho?*).
Foco: Observar e praticar a construção gramatical dos diálogos.

O Retrato Falado do Personagem
Como fazer: Peça que cada aluno desenhe um personagem inventado em uma folha e preencha uma "ficha técnica" com nome, idade,

superpoder ou medo, e o lugar onde ele vive. **Dinâmica:** Depois da ficha pronta, o aluno troca o desenho com um colega. O colega deve escrever um parágrafo inicial apresentando esse personagem e o cenário descrito.
Foco: Descrição de cenários e caracterização de personagens.

História em Quadrinhos para Texto Narrativo
Como fazer: Apresente uma história em quadrinhos (HQs) curta, de 3 a 4 quadros, que contenha balões de fala. **Dinâmica:** Os alunos devem reescrever a história em formato de texto em prosa (texto corrido), transformando os balões de fala dos personagens em diálogos com travessão e criando um narrador para explicar o que está acontecendo nas imagens.
Foco: Compreender a transição entre a linguagem visual/verbal e a estrutura do texto narrativo com narrador e discurso.

EF35LP26 BNCC — Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e pe… (Língua Portuguesa, 3º Ano) | Profez acessado em 22/09/2026

Utilizar, ao produzir um texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais, tais como ortografia, regras básicas de concordância nominal e verbal, pontuação (ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e pontuação do discurso direto, quando for o caso.	Construção do sistema alfabético. Ortografia. Concordância nominal e verbal. Uso dos sinais de pontuação.	A habilidade poderá ser antecedida por outras, que envolvam a análise dos recursos citados em textos lidos de modo independente (por exemplo, ao analisar a presença de ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação, vírgulas em enumerações) e os efeitos de sentido decorrentes do seu uso).

Ortografia no Contexto
Jogos de caça aos erros: Apresente um pequeno texto com palavras incorretas comuns do 4º ano (ex: trocas de *F/V*, *P/B* ou *SS/Ç*) e desafie os alunos a atuarem como "detetives da ortografia".

Banco de palavras: Crie um painel interativo na sala ou um mini-dicionário pessoal no caderno com as palavras que os alunos mais erram ao escrever suas histórias.

Concordância Nominal e Verbal Prática
O jogo do "conserte a frase": Escreva frases no quadro com desajustes evidentes (ex: *"Os cachorro bravo correu"*) e peça que a turma identifique o que soa estranho e faça o ajuste para o plural ou singular correto.

Produção em cadeia: Um aluno começa uma frase no singular e o colega seguinte precisa reescrevê-la no plural, ajustando artigos, substantivos e adjetivos (*"O gato preto"* vira *"Os gatos pretos"*).

Dinâmicas para Sinais de Pontuação
Leitura sem pontuação: Distribua um trecho curto sem ponto final, exclamação ou interrogação. Peça que leiam em voz alta. Depois, pergunte como a entonação muda ao inserir os pontos corretos.

Oficina de listas (Vírgulas em enumeração): Proponha a criação de listas de compras de personagens de contos de fadas ou cardápios, exigindo o uso da vírgula para separar os itens e o "e" no final.

Desmistificando o Discurso Direto
Histórias em quadrinhos em texto: Peça que transformem balões de fala de uma história em quadrinhos em um texto narrativo usando travessões ou aspas e os dois-pontos introdutórios.

Teatro de fantoches escrito: Faça uma pequena improvisação oral rápida e, logo em seguida, ajude a turma a registrar no papel a fala exata dos personagens usando a pontuação do diálogo.

Rotina de Revisão Textual (Reescrita)
Revisão em duplas (Troca de cadernos): Os alunos trocam os textos produzidos. Cada um usa um lápis de cor diferente para apontar onde falta um ponto final, onde há uma letra maiúscula inicial ou onde a concordância precisa ser ajustada.

Checklist visual: Entregue uma pequena lista de checagem para o aluno colar no caderno antes de entregar a redação final:

- *Usei letra maiúscula no começo das frases e nomes próprios?*
- *O ponto final está no fim da frase?*
- *Tem perguntas ou sustos com interrogação/exclamação?*
- *As falas têm travessão?*

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.	Revisão de textos em suporte manual ou digital.	**O que a habilidade propõe** **Edição compartilhada:** Compreender que o texto passa por etapas e que a versão final exige capricho após a revisão. **Trabalho colaborativo:** Ouvir os colegas, aceitar sugestões e ajudar na melhoria do trabalho coletivo ou em duplas. **Multissemiose:** Agregar imagens, desenhos, gráficos ou elementos visuais que ajudem a contar a história ou explicar o tema. **Escolha do suporte:** Passar a limpo o material em papel (cartazes, livretos) ou em ferramentas digitais (computador, tablet).

No 4º ano, os alunos já dominam a base da escrita e conseguem assumir mais responsabilidade na escolha de palavras e na apresentação visual do texto.
Roda de Leitura e Revisão Coletiva: Peça para que os alunos troquem os textos entre as duplas. Com a mediação do professor, oriente o grupo a verificar se a pontuação, a ortografia e a ordem dos fatos estão corretas.

Definição do Suporte e do Visual: Decida com a turma onde o texto será publicado (ex: um e-book da sala, um varal de poemas ou um jornal impresso da escola). Incentive-os a planejar as ilustrações: se for manual, criar desenhos com tinta ou lápis de cor; se for digital, usar editores de imagem ou softwares de texto para inserir fotos e formatar fontes.

Passagem a Limpo e Publicação: Oriente os estudantes a reescreverem o texto com letra legível ou a digitarem o conteúdo final. Promova um momento de circulação ou exposição das produções para que o público (outras turmas ou os pais) possa ler o resultado final editado e ilustrado.

CUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 5º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Escrita colaborativa Planejamento e produção regras de jogo, dentre outros semelhantes, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	**A habilidade propõe:** **Autonomia na escrita:** O estudante deixa de apenas copiar ou preencher modelos e passa a estruturar o texto por conta própria. **Compreensão do gênero injuntivo/instrucional:** Conhecer a estrutura típica (Título, Objetivo, Materiais, Passo a passo/Regras e Como vencer). **Adequação comunicativa:** Saber usar verbos no imperativo (ex: *jogue, mova, conte*), manter uma linguagem objetiva e entender o público-alvo. **Investigação do Gênero (Leitura e Análise):** Apresente diferentes regras de jogos impressas ou digitais. Peça que identifiquem os títulos, os materiais necessários e os passos da jogada. Destaque o uso dos verbos de comando (imperativo). **Prática Lúdica (Vivência do Jogo):** Leve um jogo novo ou tradicional para a sala e permita que a turma jogue para entender a dinâmica na prática. **Planejamento Coletivo e Individual:** Crie um esquema no quadro com os tópicos obrigatórios: *Nome do Jogo, Participantes, Objetivo, Materiais, Regras de Funcionamento e Condição de Vitória*. **Produção Escrita:** Proponha que inventem um jogo ou reescrevam as regras de um jogo conhecido, focando na clareza para que outra pessoa consiga jogar apenas lendo o texto. **Revisão e Circulação:** Os alunos trocam os textos entre si para testar se as regras escritas realmente funcionam.Realizar a reescrita do texto

Sugestões Práticas para a ERER (Educação das Relações Étnico-Raciais)
Para integrar a ERER (Leis 10.639/03 e 11.645/08) a esta habilidade de Língua Portuguesa, o foco é valorizar a ancestralidade, a cultura afro-brasileira e indígena por meio dos jogos de matriz africana e dos povos originários.
Jogos de Origem Africana e Indígena:
Mancala / Awale: Jogo de tabuleiro milenar africano de contagem e estratégia. / **Arranca-Mandioca ou Trapobé:** Brincadeiras e jogos tradicionais indígenas. / **Terra-Mar (ou Maracatu livre):** Dinâmicas corporais e lúdicas de resistência cultural.
Proposta de Produção Textual: Após pesquisar a história e vivenciar um jogo de matriz africana ou indígena (como o *Mancala* feito com bandejas de ovos e sementes), proponha que os alunos **produzam o texto instrucional de regras** desse jogo para que outras turmas da escola possam aprender.
Reflexão Crítica: Incluir uma breve introdução histórica no texto do jogo explicando a origem cultural daquela prática, unindo a competência leitora/escritora ao respeito à diversidade e à história dos povos africanos e indígenas.

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.	Criação de minicontos, observando: detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	analisar as características dos gêneros, a partir do estudo dos recursos presentes nos textos e prever a progressão horizontal e vertical (ampliando a complexidade do gênero ou texto proposto nos diferentes anos), começando com produção coletiva, seguida de trabalho em duplas/grupos para chegar à produção autônoma.

Sugestões de Atividades Práticas
O "Banco de Expressões" Coletivo. Crie um painel na sala dividido em colunas: *Tempo*, *Lugar* e *Modos de falar*. Antes de qualquer produção de texto, a turma alimenta o painel com ideias. Na hora de escrever, os alunos consultam o mural para enriquecer seus textos com autonomia.

História em Quadrinhos Invertida (De Imagem para Texto).Entregue uma sequência de três a quatro imagens misteriosas ou engraçadas (sem falas). Peça aos alunos que criem um conto baseado nas figuras, obrigando-os a descrever o cenário da imagem inicial, detalhar a fisionomia do personagem e usar marcadores temporais entre um quadrinho e outro.

A Caixa de Segredos (Foco na Descrição Sensorial). Coloque um objeto misterioso dentro de uma caixa (ex: uma chave antiga, uma pena colorida, uma pequena lanterna). Um aluno por vez retira o objeto de olhos fechados, descreve o que sente ao tocar/cheirar e, depois, cria um personagem dono daquele objeto e o início de uma aventura.

O Roteiro em Branco (Conclusão Guiada) Apresente a introdução e o conflito de uma história pronta (o início e o meio). O desafio do aluno será inventar o clímax e o desfecho, utilizando obrigatoriamente duas falas de personagens com travessão e marcadores de tempo bem definidos para indicar a passagem dos acontecimentos.

REFERÊNCIAS

BRASIIL. 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.

PROFEZ. **Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais... (EF35LP26)**: Língua Portuguesa, 3º Ano. Disponível em: https://profez.com.br/bncc/lingua-portuguesa/3-ano/ef35lp26. Acesso em: 22 set. 2026.

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**... Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 15 set. 2026.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 1º ANO - 4 ºBIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Campo de Atuação: Vida Cotidiana. Compreender em leitura de receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos).	**EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma).** -Leitura e compreensão de rereceita	Trabalhar a leitura de tirinhas e histórias em uadrinhos no 1º ano do Ensino Fundamental é uma ótima maneira de incentivar a interpretação de textos e a criatividade dos alunos! Aqui estão algumas estratégias: **Jogo da Sílaba Escondida** Como jogar: Mostre uma imagem (ex: banana). Escreva a palavra com uma sílaba faltando: "_nana". A criança precisa descobrir e escrever a sílaba que falta ("ba"). Variação: Esconder a sílaba do meio ou do fim também. **Bingo das Sílaba** Como jogar: Crie cartelas com diferentes sílabas. Fale palavras em voz alta (ex: "mesa") e a criança marca as sílabas que compõem a palavra (ME e SA). Objetivo: Trabalhar o reconhecimento das partes escritas.

		Em vez de ditar a palavra inteira, dite apenas partes (ex: "PA", depois "TO") A criança junta e escreve a palavra completa: "PATO". **Caça-sílaba** Como jogar: Espalhe cartões com sílabas pela sala. Diga uma palavra e a criança deve “caçar” as sílabas que formam essa palavra e montar. Exemplo: Para “boneca”, a criança procura BO / NE / CA. **Completa a Palavra** Como jogar: Apresente imagens com a palavra incompleta (ex: _rança para “criança”). A criança completa com a parte faltante da escrita. **Sílaba Musical** Como jogar: Coloque uma música e passe um objeto. Quando a música parar, quem estiver com o objeto precisa dizer e escrever uma sílaba de uma palavra sugerida. • Exemplo: Palavra “cavalo” → pode escrever “ca”, “va” ou “lo”
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.	Decodificação/Fluência de leitura	Desenvolver atividades lúdicas e contextualizadas de leitura, escrita e oralidade, utilizando palavras, sílabas, imagens e textos curtos. As propostas serão realizadas individualmente, em duplas, pequenos grupos e coletivamente, com mediação do professor, favorecendo a consciência fonológica, a compreensão textual, a decodificação e a fluência leitora.

Campo de Atuação: Vida Cotidiana. Recitar parlendas, quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas.	**EIXO: Oralidade** Produção de texto oral: parlendas, trava-línguas canções e/ou quadras, quadrinhas, com a ajuda do Professor.	ATIVIDADES **Leitura de receitas:** observar a estrutura do texto, identificar ingredientes e acompanhar a leitura das etapas. **Roda de parlendas:** realizar leitura coletiva e recitação, explorando ritmo, repetição e entonação. **Leitura de trava-línguas:** realizar leituras

Campo de Atuação: Artístico Literário. Identificar e (re) produzir, em **cantigas** quadras, quadrinhas, parlendas, trava-línguas e canções, rimas, aliterações, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas em seus efeitos de sentido. **Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.** Agrupar palavras pelo critério de aproximação de significado (sinonímia) e separar palavras pelo critério de oposição de significado (antonímia).	- Canções de ritmos diversos: cantigas de roda, canções folclóricas, parlendas, brincadeiras cantadas e rítmicas, dentre outras. Sinonímia e antonímia. .	sucessivas, observando a pronúncia e a fluência. **Leitura de cantigas:** acompanhar a letra, localizar palavras conhecidas e realizar leitura coletiva. **Leitura de quadrinhas:** identificar versos, palavras repetidas e rimas durante a leitura. **Jogo da sílaba na leitura:** localizar sílabas conhecidas dentro de palavras apresentadas. **Leitura de palavras:** realizar leitura de palavras com diferentes estruturas silábicas, avançando gradativamente em complexidade. **Leitura em eco:** o professor realiza a leitura de palavras, frases ou pequenos textos e os alunos repetem, observando ritmo e entonação. **Leitura repetida:** reler pequenos textos conhecidos para desenvolver maior segurança, precisão e fluência. **Leitura de imagens e antecipação:** observar ilustrações, levantar hipóteses sobre o texto e confirmar as informações durante a leitura.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 2º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Campo de Atuação: Vida Cotidiana. Compreensão em leitura com certa autonomia de receitas e instruções de montagem e / ou listas, agendas, calendários, avisos, convites (digitais e impressos) dentre outros.	Compreensão em leitura com certa autonomia de receitas e instruções de montagem e / ou listas, agendas, calendários, avisos, convites (digitais e impressos) dentre outros..	Desenvolver a leitura, contemplando as especificidades dos diferentes gêneros do campo da vida cotidiana, suas finalidades comunicativas, organização interna, características linguísticas e conteúdo temático. Proporcionar situações de leitura, compreensão, análise e produção desses gêneros, favorecendo a identificação de informações explícitas e implícitas, a ampliação do vocabulário e a compreensão da função social da leitura e da escrita em diferentes situações de uso.
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação. Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Escuta atenta. Formulação de perguntas orais.	
Campo de Atuação: Artístico Literário. Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.	Apreciação estética/Estilo de Poemas.	ATIVIDADES – Apreciação estética e estilo de poemas Leitura apreciativa de poemas Realizar a leitura de diferentes poemas pelo professor, explorando ritmo, entonação, pausas e expressividade. Conversar sobre o que os alunos sentiram e imaginaram durante a leitura. Caça às rimas Identificar palavras que rimam nos poemas. Ler novas palavras ou versos que mantenham a rima. Brincando com os sons Explorar aliterações, repetições de palavras, sons e sílab Ler pequenos versos utilizando sons semelhantes. Poema ilustrado
Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.	Formas de composição de textos poéticos.	

		Após a leitura, cada aluno representa por meio de desenho a imagem ou cena que o poema despertou. Socializar as produções e explicar suas escolhas. Complete o poema Apresentar um poema curto com algumas palavras ou versos retirados. Os alunos completam observando o sentido, o ritmo e as rimas. Varal de poemas Organizar um varal com poemas selecionados pelos alunos. Cada criança escolhe um poema para ler para a turma. Poema fatiado Recortar os versos de um poema e misturá-los. Os alunos reorganizam os versos, observando a sequência e o sentido. Sarau poético Preparar uma apresentação coletiva de poemas, cantigas e parlendas. Incentivar a leitura com diferentes vozes, gestos e expressões corporais. **Poema com movimento** Associar versos a gestos, movimentos, palmas ou sons. Apresentar o poema para outra turma. **Objetivo** Desenvolver o gosto pela leitura de poemas, ampliando a capacidade de apreciar e reconhecer recursos próprios da linguagem poética, como rimas, ritmo, repetição, sonoridade, versos e estrofes, valorizando a imaginação e a expressão oral e artística.

Campo de Atuação: Todos os Campos de atuação Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com sílabas CVC, CCV.	**ATIVIDADES:** Leitura de palavras com diferentes estruturas silábicas, destacando as formações CVC e CCV. Identificação e comparação de palavras com sílabas CVC e CCV. Separação das palavras em sílabas e identificação da estrutura de cada sílaba. Jogo de formação de palavras com letras e sílabas móveis. Leitura de listas de palavras, como: pasta, carta, porta, festa, grama, prato, fruta, bloco, clima e brinco. Bingo de palavras com estruturas CVC e CCV. Associação entre imagem e palavra, realizando a leitura e classificação das palavras. Completar palavras com a letra ou grupo de letras que falta. Leitura de palavras em frases curtas, observando como a mudança de uma letra pode modificar a palavra e seu significado. Caça-palavras com palavras contendo sílabas CVC e CCV. Leitura repetida de palavras para desenvolver precisão, velocidade e fluência leitora. Ditado de palavras, seguido de leitura e autocorreção, favorecendo a reflexão sobre a escrita. Encaminhamento: partir da leitura de palavras conhecidas, avançando gradativamente para palavras com estruturas silábicas mais complexas, utilizando recursos visuais, jogos, leitura compartilhada e atividades de análise das relações entre sons e letras.
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação - Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e o, em posição átona em final de palavra).	- Construção do sistema alfabético e da ortografia. - Leitura e escrita de palavras com correspondências regulares contextuais (c e q).	

Campo de Atuação: Todos os campos de atuação Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando- se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.	Oralidade pública/ Intercâmbio conversa intencional em sala de aula	Oralidade – Intercâmbio oral Atividades: Roda de conversa: falar sobre temas do cotidiano, respeitando a vez de falar e de ouvir. Contação de histórias: recontar uma história utilizando voz audível, boa articulação e sequência dos acontecimentos. Leitura expressiva: realizar a leitura de pequenos textos, poemas, parlendas e diálogos, explorando entonação, ritmo e pausas. Telefone sem fio: transmitir frases curtas, observando a importância de falar com clareza. Entrevista entre colegas: elaborar perguntas e respostas sobre temas conhecidos, praticando a escuta e a comunicação oral. Apresentação de objetos: cada aluno apresenta um objeto, descrevendo suas características e explicando sua importância. Dramatização: representar pequenas cenas ou situações do cotidiano, utilizando diferentes tons de voz e expressões. Jornal da turma: apresentar oralmente uma notícia ou acontecimento da escola para os colegas. Trava-línguas e parlendas: praticar articulação, ritmo, velocidade e clareza da fala. Reconto com imagens: observar uma sequência de imagens e narrar oralmente os acontecimentos. Encaminhamento: criar situações reais e significativas de interação, incentivando os estudantes a falar com clareza, utilizar volume de voz adequado, articular bem as palavras, respeitar os turnos de fala, ouvir o interlocutor e adequar o ritmo e a entonação à situação comunicativa.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 3º ANO -4ºB IMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Campo de Atuação: Prática de Pesquisa Ler/ouvir e compreender, com autonomia, relatos de observações e de pesquisas em fontes de informações, considerando a situação comunicativa o tema/assunto do texto.	Leitura e compreensão de texto injuntivos: receitas e instruções de montagem.	Para o 3º ano do Ensino Fundamental, mantendo o Campo de Atuação: Práticas de Pesquisa, você pode desenvolver esse objetivo com atividades que trabalhem leitura, escuta, compreensão e identificação do tema/assunto dos textos. Campo de Atuação: Práticas de Pesquisa Eixo: Leitura/escuta e compreensão ATIVIDADES: Leitura e escuta de relatos de pesquisa: apresentar textos curtos sobre animais, plantas, meio ambiente, corpo humano e outros temas de interesse das crianças. Descobrindo o assunto: após a leitura, perguntar: “Sobre o que o texto fala?”, “Qual é o assunto principal?” e “O que aprendemos com esse texto?”. Título e assunto: apresentar textos com títulos e imagens e pedir que os alunos antecipem o assunto antes da leitura. Pesquisa em diferentes fontes: consultar livros, revistas, enciclopédias infantis e textos informativos para localizar informações sobre determinado tema. Caça às informações: localizar no texto informações específicas solicitadas pelo professor. . Verdadeiro ou falso: elaborar afirmações sobre o texto para que os alunos confirmem ou não as informações com base na leitura. . Organização das informações: registrar as descobertas em listas, tabelas, desenhos ou pequenos textos.

		. Roda de socialização: cada estudante compartilha oralmente uma informação que descobriu durante a pesquisa. . Comparando fontes: apresentar duas fontes sobre o mesmo assunto e conversar sobre as informações que aparecem em cada uma. . Produção de pequeno relato: após uma observação ou pesquisa, registrar coletivamente o que foi observado, descoberto e aprendido. . Encaminhamento: promover situações de leitura e escuta de textos informativos e relatos de observação, levando os estudantes a identificar o tema ou assunto, localizar informações explícitas, relacionar texto e imagem, fazer antecipações e compartilhar as descobertas, considerando a finalidade e a situação comunicativa.
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação Buscar, selecionar e ler, com a mediação do (a) professor (a) (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.	Pesquisa, buscando e selecionando, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais.	3º ano do Ensino Fundamental Buscar, selecionar e ler, com autonomia crescente e, quando necessário, com a mediação do(a) professor(a), textos que circulam em diferentes meios impressos e digitais, considerando seus objetivos, necessidades e interesses, desenvolvendo estratégias de leitura e compreensão. Se quiser manter uma formulação mais próxima da linguagem curricular, pode ficar assim: Habilidade – Formulação curricular Buscar, selecionar e ler textos que circulam em diferentes meios impressos e digitais, de acordo com necessidades e interesses, utilizando estratégias de leitura e compreensão, com autonomia progressiva e mediação do(a) professor(a) quando necessário.
Campo de Atuação: Prática de Pesquisa Expor trabalhos ou pesquisas escolares, em sala de aula, com apoio de recursos	Eixo: Formação do leitor literário/ Leitura/Multissemiótica.	Atividades sugeridas Conhecendo uma exposição oral Apresentar aos alunos um pequeno exemplo de

multissemióticos (imagens, diagrama, tabelas etc.), orientando-se por roteiro escrito, planejando o tempo de fala e adequando a linguagem à situação comunicativa.		exposição oral sobre um tema conhecido. Identificar: quem fala, sobre o que fala, como organiza as informações e quais recursos utiliza. Pesquisa orientada Dividir a turma em pequenos grupos. Cada grupo escolhe ou recebe um tema, como animais, plantas, meio ambiente, cultura local ou alimentação saudável. Pesquisar informações em livros, textos impressos e fontes digitais selecionadas pelo professor. Caça às informações Entregar diferentes textos sobre o tema pesquisado. Os alunos localizam e registram informações importantes, como nome, características, habitat, alimentação, curiosidades e importância. Construção do roteiro de fala Organizar coletivamente um roteiro simples: Apresentação do tema Informações principais Curiosidades Conclusão Destacar que o roteiro serve como apoio e não precisa ser lido integralmente. Produção de cartaz informativo Elaborar um cartaz com título, palavras-chave, imagens, pequenos textos, tabelas ou diagramas. Trabalhar a relação entre aquilo que está escrito e aquilo que será explicado oralmente. Imagem que fala Apresentar uma fotografia, ilustração, gráfico simples ou tabela. Pedir que os estudantes expliquem oralmente o que conseguem observar e quais informações podem retirar daquele recurso. Ensaio da exposição
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.	**Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)** Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e compreensão de textos curtos.	
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.	Formação do leitor literário. Leitura Multissemiótica de história em quadrinhos e tirinhas.	
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.	**Eixo: Oralidade** Características da conversação espontânea.	

		Em duplas ou grupos, os alunos ensaiam a apresentação utilizando o roteiro. Trabalhar clareza da voz, postura, olhar para o público, sequência das ideias e uso adequado dos recursos visuais. Seminário “Eu sou o especialista” Cada grupo apresenta sua pesquisa para a turma. Os colegas fazem perguntas ao final da exposição. Pergunte ao pesquisador Após cada apresentação, os demais alunos elaboram perguntas sobre o tema. O grupo expositor responde utilizando as informações pesquisadas. . Autoavaliação da exposição Após a apresentação, cada estudante responde: Consegui falar sobre o tema? Usei o roteiro como apoio? Expliquei as imagens ou tabelas? Falei de forma clara? Consegui responder às perguntas? Produto final Mostra de Pequenos Pesquisadores: cada grupo realiza uma exposição oral utilizando roteiro escrito + cartaz + imagens + tabelas ou diagramas, apresentando os resultados da pesquisa para a turma ou para outras turmas da escola.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 4º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. Ler e compreender, com autonomia, boletos, faturas e carnês, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero (campos, itens elencados, medidas de consumo, código de barras) e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Compreensão em leitura em boletos, faturas e carnês, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana - considerando a situação comunicativa e a finalidade	Trata-se de uma habilidade complexa, que precisa considerar tanto o trabalho com as habilidades de leitura quanto as características de cada um dos gêneros do campo da vida cotidiana (organização interna; marcas linguísticas; conteúdo temático) e dos textos específicos a serem lidos. Sugere-se que os estudantes levem para a sala de aula: boletos, faturas de cartões, contas de água e energia para analisar o consumo, os elementos constituintes de cada gênero textual, dentre outros aspectos.
Localizar informações explícitas em textos.	Estratégia de leitura Localização de informações explícitas em textos.	As informações explícitas em um texto são aquelas que estão, literalmente, expressas no texto, seja ele oral ou escrito. Localizá-las, portanto, no caso do texto escrito, requer do estudante que leia o enunciado e as identifique. É preciso considerar que localizar informações não ocorre no vazio, mas a partir do texto. Assim, é tarefa que pode ser tão complexa, quanto o próprio texto. A localização de informação não pode ser trabalhada dissociada de outras igualmente relevantes, como a identificação da ideia central do texto. A progressão dessa habilidade pode considerar diferentes critérios: o gênero e/ou tipo de texto em jogo; o objetivo proposto; o tipo de leitura (colaborativa ou autônoma); o procedimento a ser desenvolvido; etc..
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.	- Ortografia.	**LEITURA DE PALAVRAS COM REGULARIDADES CONTEXTUAIS.**

- Ler corretamente, palavras com regularidades contextuais: J (ja, jo, ju), G (-agem, -igem, -ugem e -ger/- gir) (gue, gui, gua, guo e mas/mais, mal/mau.		**G (-AGEM, -IGEM, -UGEM E -GER/- GIR) (GUE, GUI, GUA, GUO E, MAS /MAIS, MAL/MAU.** Aqui estão algumas atividades e jogos lúdicos para ajudar os alunos a ler corretamente palavras com regularidades contextuais envolvendo *J*, *G*, gue/gui/gua/guo, além das distinções como mas /mais e mal/mau. Essas propostas integram diversão e aprendizado: 1. Jogo das Caça-palavras Temático 2. Corrida das Palavras 3. Dominó das Regularidades 4. Quiz do Certo e Errado 5. Complete a História 6. Bingo dos Sons 7. Teatro do Pronome. 8. Jogo das Cartas
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler e representar, corretamente, palavras com sílabas VV e CVV em casos nos quais a combinação VV (ditongo) é reduzida na língua oral (ai, ei, ou).	- Leitura de palavras com sílabas VV e CVV em casos nos quais a combinação VV (ditongo) é reduzida na língua oral (ai, ei, ou).	
Campo de Atuação: Vida Pública / Todos os Campos de Atuação. Reler e revisar o texto produzido com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, para corrigi-lo e aprimorá-lo, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de ortografia e pontuação.	Releitura e revisão de texto com corte, acréscimos, ortografia e pontuação na reescrita dos textos.	O foco da habilidade está nas etapas finais do processo de produção da escrita, necessárias ao aprimoramento do texto. Reler e revisar diz respeito a observar a própria produção com atenção a detalhes de edição e aprimoramento do texto com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas. A reescrita pode ser realizada aos poucos, em um momento organiza-se a coerência e no outro a utilização dos elementos coesivos, como pontuação e marcadores de tempo, assim como dos aspectos ortográficos.
Campo de Atuação: Artístico Literário 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 multissemiótica. Leitura de livros literários.	

Campo de Atuação: Artístico Literário (**EF15LP15**) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresenta uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	Formação do leitor literário.	Atentar para o fato de que a formulação da habilidade prevê a progressão de uma aprendizagem ao longo dos anos iniciais. Pode-se prever uma progressão vertical que articule leitura com produção coletiva e autônoma de acumulativos e/ou crônicas considerando a complexidade do texto e gêneros, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor.
Campo de Atuação: Artístico Literário (**EF15LP16**) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a) e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	Leitura colaborativa de contos acumulativos e/ou crônicas.	

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 5º ANO -4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Campo de Atuação: Vida cotidiana Ler e compreender, com autonomia, textos instrucionais de regras e jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	Leitura e compreensão de regras de jogos, receitas e cardápios, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	É preciso considerar tanto o trabalho com as habilidades de leitura quanto as características de cada um dos gêneros do campo da vida cotidiana (organização interna; marcas linguísticas; conteúdo temático) e dos textos instrucionais de regras de jogo a serem lidos. Atentar para o fato de que o trabalho previsto é com autonomia. Convém considerar as características dos textos selecionados para leitura dos gêneros previstos. As instruções de jogos, por exemplo, organizam-se pela presença de título, jogadores, material para jogar, objetivo, regras. Pode-se indicar, ainda, o grau de dificuldades. O texto adequa-se ao portador e ao espaço de circulação, alterando a linguagem, apresentando imagens, por exemplo. Se for o jogo digital, haverá referências especificas desse espaço. Nas atividades de estudo, convém focalizar as características que forem importantes para a compreensão do texto, articular essas características que forem importantes para a compreensão do texto, articular essas características à finalidade do texto, rever um trabalho dialógico e reflexivo, assim como a comparação entre textos por semelhanças e diferenças.

Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.	Leitura e compreensão de crônicas e mini contos, identificando a estrutura narrativa: cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto. Reconhecimento do efeito de sentido decorrente de uma determinada palavra ou expressão.	O foco dessa habilidade é a apreensão, por meio da leitura compreensiva, da organização discursiva e textual de gêneros narrativos, especialmente no que diz respeito aos itens mencionados. A habilidade articula a produção de gêneros narrativos com leitura e análise prévias e toma o estudo e/ou análise desses gêneros como pré-requisitos para a escrita de textos narrativos. Essa habilidade deve vir sempre associada às práticas articuladas e sequenciadas de leitura/análise e produção de gêneros narrativos, com ênfase sobre sua organização discursiva e textual. A progressão – tanto horizontal quanto vertical – pode combinar critérios como: a) Foco nesse ou naquele elemento organizacional da narrativa (enredo/personagem/discurso reportado etc.); b) A complexidade dos gêneros e/ou textos programados para estudo; c) O grau de autonomia que se pretende levar o estudante a atingir em cada etapa do ensino.
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. Verbos de enunciação. Variedades Linguísticas.	Refere-se a reconhecer as diferenças e semelhanças entre discurso direto e indireto, focalizando não apenas a pontuação, mas o uso dos verbos discernir em cada caso; e implica compreender que a presença, fala de personagens, variedades linguísticas diferentes daquela em que o texto é narrado produz efeitos de sentido relevantes. Na elaboração do currículo, deve-se considerar que o foco da habilidade é a separação gráfica 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, pois trata-se de recurso de caracterização de personagem, ou de suas intenções. O importante é analisar a coerência desse fato no interior do texto. Nesse sentido, recomenda-se que os currículos locais associem o desenvolvimento dessa habilidade a práticas de leitura e escrita de textos em que o discurso citado tenha um papel relevante.
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.	Fundamental para o convívio cotidiano, fora e dentro da escola, essa habilidade refere-se a saber organizar a sua fala no gênero indicado, considerando as características do contexto no qual está sendo produzida: a) que se organiza em tantos turnos quantos forem os interlocutores; b) que a efetividade da compreensão mutua depende da escuta efetiva do outro, como balizador da organização da próxima fala; c) que as escolhas dos recursos textuais e paratextuais precisam ser adequadas à intenções de significação e ao contexto da situação de comunicação. Pode-se prever estudar diferentes tipos de conversação, em diferentes situações comunicativas. Gravações em áudio e/ou vídeo dessas conversas permitem a análise dos mais variados fatores que podem interferir na fluidez e na eficácia dos eventos registrados. Do ponto de vista da progressão, recomenda-se o trabalho em colaboração realizado coletivamente, progredindo para o trabalho em grupo/ duplas, até o autônomo, a depender da complexidade do gênero, do tema e do texto.

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.

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
1º ANO - 4º BIMESTRE

HABILIDADE	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Reconhecer os elementos da natureza presentes no campo.	Atividades de trabalho no campo.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe observar, identificar, apontar, nomear e descrever de forma simples os **elementos naturais** presentes no campo, e não explicar processos ambientais complexos. Aprofundando em **reconhecer** as principais atividades de trabalho realizadas no campo, como plantar, colher e cuidar dos animais, relacionando-as à vida e à produção no espaço rural.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Observação de imagens de paisagens do campo;
- Identificação dos elementos da natureza;
- Caça aos elementos naturais na imagem;
- Nomeação de árvores, rios, solo, plantas e animais;
- Separação entre elementos naturais e elementos construídos pelas pessoas;
- Classificação das imagens em “Natureza” e “Feito pelas pessoas”;
- Socialização oral das descobertas;
- Registro por meio de desenho de uma paisagem do campo com elementos naturais;
- Apresentar imagens de diferentes atividades realizadas no campo;
- Conversar sobre o que as pessoas estão fazendo em cada imagem;
- Identificar atividades como plantar, colher, cuidar dos animais e preparar o solo;
- Organizar as imagens de acordo com o tipo de trabalho realizado;
- Realizar uma brincadeira de mímica, em que as crianças representam atividades do campo e os colegas tentam descobrir;
- Relacionar cada atividade aos produtos obtidos: plantar milho → milho; cuidar da vaca → leite; cuidar das galinhas → ovos;
- Conversar sobre a importância desses trabalhadores para a produção de alimentos;
- Finalizar com um desenho: “Um trabalho realizado no campo”.

HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Descrever a função de alguns espaços do campo (roças, currais, rios).	Elementos naturais do campo (rios, árvores, animais).

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe compreender que o espaço rural é formado por diferentes ambientes, cada um com características e funções.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Apresentar imagens de roça, curral e rio;
- Explorar oralmente o que as crianças observam em cada espaço;
- Identificar os elementos naturais presentes: água, árvores, plantas e animais;
- Relacionar cada elemento ao espaço em que pode ser encontrado;
- Conversar sobre a função da roça: cultivo e produção de alimentos;
- Explorar a função do curral: abrigo, manejo e cuidado de determinados animais;
- Explorar a importância do rio: presença de água, habitat de seres vivos e relação com atividades humanas;
- Realizar a brincadeira “Onde eu pertenço?”, distribuindo imagens de plantas, animais, água e atividades para as crianças associarem a ROÇA, CURRAL ou RIO.
- Pedir que expliquem oralmente suas escolhas: “Coloquei a vaca no curral porque...”.
- Comparar os três espaços, identificando o que é natural e o que resulta da ação humana;
- Finalizar com a construção coletiva de uma paisagem do campo contendo roça, curral, rio, árvores, plantas e animais.

HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Observar e descrever plantas e animais presentes no campo.	Brincadeiras e modos de viver no campo.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?

A habilidade propõe que o estudante conheça características do ambiente rural a partir da observação dos seres vivos e compreenda como eles fazem parte do cotidiano das pessoas que vivem nesse espaço.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Exploração sensorial de folhas, sementes, frutos e outros elementos encontrados no campo.
- Adivinhação de animais e plantas a partir da descrição de suas características.
- Escuta e identificação de sons de animais e da natureza presentes no ambiente rural.
- Passeio investigativo pelo pátio da escola para observar plantas, pequenos animais e outros elementos naturais.
- Criação coletiva de uma história oral “Um dia no campo”, incluindo animais, plantas e brincadeiras.
- Montagem de um “Álbum falado do campo”, em que cada criança escolhe uma imagem e faz sua descrição oral para a turma.
- Dramatização de situações do cotidiano das crianças do campo envolvendo contato e cuidado com plantas e animais.
- Exploração de cantigas e brincadeiras tradicionais que mencionem animais, plantas ou elementos da natureza.

- Produção de desenhos de brincadeiras realizadas em espaços rurais, incluindo plantas e animais observados.
- Roda de conversa sobre diferentes formas de viver e brincar no campo, relacionando natureza, convivência, lazer e cotidiano.

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 2º ANO - 4º BIMESTRE	
HABILIDADE	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Relacionar atividades de produção no campo (plantio, criação de animais) com alimentação.	Atividades econômicas (agricultura, pecuária).

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda, de maneira simples, de onde vêm alguns dos alimentos presentes no seu cotidiano e sua relação com o trabalho realizado no campo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Reconhecer a agricultura como uma atividade de cultivo da terra para produção de alimentos.
- Reconhecer a pecuária como atividade relacionada à criação de animais.
- Identificar produtos provenientes da agricultura, como arroz, feijão, milho, mandioca, frutas e verduras.
- Identificar alimentos relacionados à pecuária, como leite, carne e ovos.
- Relacionar o plantio aos alimentos de origem vegetal.
- Relacionar a criação de animais a determinados alimentos de origem animal.
- Perceber que muitos alimentos consumidos no cotidiano têm origem nas atividades realizadas no campo.
- Reconhecer a importância do trabalho das pessoas envolvidas na agricultura e na criação de animais.
- Estabelecer relações simples entre produção e alimentação: milho → agricultura → alimentação; leite → criação de animais → alimentação.
- Compreender que agricultura e pecuária são atividades econômicas importantes para a produção de alimentos.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Identificar meios de transporte utilizados no campo.	Transporte e circulação no campo.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?

A habilidade propõe que o estudante reconheça diferentes formas utilizadas pelas pessoas para se deslocar e transportar produtos no espaço rural.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Identificar diferentes meios de transporte utilizados no campo.
- Reconhecer exemplos como bicicleta, motocicleta, carro, ônibus, caminhão, trator e, em determinados contextos, embarcações e transporte com animais.
- Perceber que os meios de transporte possuem diferentes funções.
- Diferenciar o transporte de pessoas do transporte de produtos e cargas.
- Relacionar determinados transportes às atividades realizadas no campo.
- Compreender que produtos agrícolas e da criação de animais precisam ser transportados para outros locais.
- Observar diferentes formas de circulação existentes no espaço rural, como estradas, caminhos, pontes e rios.
- Perceber que as características do lugar influenciam os meios de transporte utilizados.
- Reconhecer a importância dos transportes para ligar o campo a outros espaços.
- Comparar, de maneira simples, diferentes formas de deslocamento e circulação no campo.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Relacionar o crescimento das plantas às condições do meio (água, luz, solo).	Cultura e costumes rurais.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda que as plantas necessitam de determinadas condições para se desenvolver e que o cuidado com o cultivo também faz parte dos conhecimentos e práticas presentes na vida no campo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Reconhecer que as plantas são seres vivos e passam por processos de crescimento.
- Identificar água, luz e solo como fatores importantes para o desenvolvimento das plantas.
- Observar mudanças que acontecem durante o crescimento de uma planta.
- Relacionar a presença ou ausência de água e luz às condições de desenvolvimento das plantas.
- Perceber a importância do solo para a sustentação e o desenvolvimento vegetal.
- Observar práticas de plantio e cuidado com as plantas realizadas no campo.
- Conhecer costumes relacionados ao cultivo, como preparar a terra, semear, regar, acompanhar o crescimento e colher.
- Reconhecer que famílias e comunidades rurais desenvolvem conhecimentos sobre plantio e cuidado com a terra.

- Relacionar esses conhecimentos às formas de viver, trabalhar e produzir alimentos no campo.
- Valorizar conhecimentos sobre cultivo que podem ser transmitidos entre diferentes gerações.

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
3º ANO - 3º BIMESTRE

HABILIDADE	OBJETO DE CONHECIMENTO
Explicar como as pessoas modificam o campo para produzir alimentos.	Produção agrícola e sua importância para a vida cotidiana.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda que a produção de alimentos envolve diferentes intervenções humanas no espaço rural.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Identificar modificações realizadas pelas pessoas no espaço rural para possibilitar a produção agrícola.
- Reconhecer ações como preparar o solo, plantar, irrigar, cultivar e colher.
- Perceber que áreas naturais podem ser transformadas em espaços de cultivo.
- Identificar elementos construídos ou instalados para apoiar a produção, como cercas, sistemas de irrigação, estradas e locais de armazenamento.
- Compreender que máquinas, ferramentas e diferentes técnicas podem ser utilizadas na agricultura.
- Comparar, de maneira simples, uma paisagem antes e depois da implantação de uma área agrícola.
- Explicar por que determinadas modificações são realizadas: preparar o solo para plantar, utilizar irrigação para fornecer água às plantas, construir caminhos para facilitar o transporte da produção etc.
- Relacionar a produção agrícola aos alimentos consumidos diariamente.
- Reconhecer a importância do trabalho das pessoas envolvidas na produção de alimentos.
- Perceber que as modificações no campo também podem causar impactos ambientais e que existem formas mais responsáveis de produzir e cuidar do ambiente.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Analisar mudanças na paisagem rural (novas tecnologias, estradas, maquinário).	Transformações no campo ao longo do tempo.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda que o campo não é um espaço parado no tempo. Ele se transforma conforme as pessoas modificam suas formas de trabalhar, produzir, circular e viver.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Observar paisagens rurais de diferentes épocas.
- Identificar mudanças ocorridas no campo ao longo do tempo.
- Comparar formas antigas e atuais de realizar determinadas atividades.
- Reconhecer mudanças nos instrumentos e máquinas utilizados no trabalho rural.
- Perceber a presença de novas tecnologias na produção agrícola e na criação de animais.
- Identificar transformações nas formas de transporte e circulação, como abertura e melhoria de estradas.
- Comparar o trabalho realizado manualmente com atividades que passaram a utilizar máquinas.
- Perceber mudanças nas formas de comunicação e acesso à informação no campo.
- Identificar elementos que mudaram e outros que permaneceram.
- Analisar, de maneira simples, como essas transformações afetam o trabalho e a vida das pessoas.
- Reconhecer que as tecnologias podem facilitar determinadas atividades, mas também provocam mudanças nas relações de trabalho e na paisagem.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Investigar formas de uso sustentável dos recursos naturais no campo.	Problemas ambientais no campo (desmatamento, queimadas).

O QUE A PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda que as atividades realizadas no espaço rural utilizam recursos da natureza e que é necessário buscar formas de produzir e viver no campo reduzindo os danos ambientais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Identificar recursos naturais utilizados no campo, como água, solo e vegetação.
- Reconhecer problemas ambientais que podem ocorrer no espaço rural, como desmatamento, queimadas, erosão e contaminação da água e do solo.
- Investigar possíveis causas desses problemas.
- Observar consequências para plantas, animais, rios, solo e pessoas.
- Relacionar determinadas práticas humanas às alterações ambientais.
- Conhecer práticas que contribuem para a conservação da água, do solo e da vegetação.
- Identificar alternativas como proteção de nascentes e matas ciliares, redução de queimadas, recuperação de áreas degradadas, uso responsável da água e manejo adequado do solo.

- Comparar práticas que prejudicam o ambiente com práticas mais sustentáveis.
- Reconhecer que a produção de alimentos e a conservação ambiental podem e devem ser conciliadas.
- Propor atitudes simples para cuidar dos recursos naturais presentes no campo.

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 4º ANO - 4º BIMESTRE	
HABILIDADE	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Identificar e discutir diferenças entre agricultura familiar e produção em larga escala.	Agricultura familiar e agronegócio

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante reconheça que existem diferentes formas de organizar a produção no campo e comece a compará-las sem estabelecer uma visão simplista de que uma é “boa” e a outra é “ruim”.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Compreender, de forma introdutória, o que é agricultura familiar.
- Compreender o que caracteriza a produção agropecuária em larga escala.
- Identificar características presentes em diferentes formas de produção rural.
- Comparar tamanho e organização das propriedades e da produção, sem tratar essas características isoladamente como definições absolutas.
- Observar diferenças na quantidade e variedade de produtos cultivados.
- Comparar formas de utilização de mão de obra, máquinas e tecnologias.
- Reconhecer diferentes destinos da produção, como consumo da própria família, mercados locais, indústrias e mercados mais amplos.
- Perceber a participação da agricultura familiar no fornecimento de alimentos.
- Reconhecer a importância econômica da produção agropecuária em diferentes escalas.
- Discutir possíveis impactos sociais, econômicos e ambientais relacionados às diferentes formas de produção.
- Perceber que agricultura familiar também pode utilizar máquinas e tecnologias e produzir para comercialização.
- Desenvolver argumentos simples a partir das informações estudadas.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Relacionar impactos ambientais ao uso inadequado do solo e da água no campo.	Relações de trabalho no campo.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE?
A habilidade propõe que o estudante compreenda que as formas de trabalhar e produzir no espaço rural podem interferir diretamente na conservação ou degradação dos recursos naturais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Identificar diferentes formas de utilização do solo e da água nas atividades realizadas no campo.
- Reconhecer práticas de trabalho relacionadas ao plantio, criação de animais, irrigação e outras atividades rurais.
- Identificar situações de uso inadequado do solo, como retirada excessiva da vegetação, queimadas e práticas que favoreçam a erosão.
- Identificar situações de uso inadequado da água, como desperdício e contaminação de rios, córregos e nascentes.
- Relacionar determinadas práticas produtivas a problemas como erosão, perda de fertilidade do solo, assoreamento e poluição da água.
- Compreender que problemas ambientais também podem afetar as condições de vida e de trabalho das pessoas do campo.
- Reconhecer que diferentes trabalhadores participam da produção rural e desenvolvem atividades que dependem do solo e da água.
- Conhecer práticas de trabalho que contribuem para conservar esses recursos.
- Comparar práticas que provocam degradação ambiental com formas mais sustentáveis de produção.
- Refletir sobre a responsabilidade de produtores, trabalhadores, poder público e sociedade na conservação ambiental.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Compreender como o uso de tecnologias modifica o modo de vida no campo.	Impacto da tecnologia no campo (máquinas, defensivos, irrigação).

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante perceba que a introdução de diferentes tecnologias transforma não apenas a produção rural, mas também o trabalho, a paisagem e o cotidiano das pessoas que vivem no campo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Identificar diferentes tecnologias utilizadas no campo, como tratores, colheitadeiras, sistemas de irrigação, equipamentos, máquinas e insumos agrícolas.
- Comparar formas de realizar atividades rurais antes e depois da introdução de determinadas tecnologias.
- Compreender que máquinas podem reduzir o esforço físico e aumentar a rapidez de algumas atividades.
- Reconhecer que sistemas de irrigação modificam as formas de utilização e distribuição da água na produção.
- Compreender, em nível introdutório, que defensivos agrícolas são utilizados para controlar organismos que podem prejudicar as plantações, mas seu uso inadequado pode trazer riscos ambientais e à saúde.
- Identificar mudanças nas atividades e nas relações de trabalho provocadas pela mecanização.
- Perceber que algumas ocupações podem se transformar e que novas funções podem surgir com o avanço tecnológico.

- Analisar mudanças na paisagem rural provocadas pela instalação de máquinas, sistemas de irrigação e outras estruturas.
- Reconhecer que o acesso às tecnologias não acontece da mesma maneira para todos os produtores e trabalhadores.
- Refletir sobre benefícios, limites e possíveis impactos ambientais e sociais do uso das tecnologias no campo.

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 5º ANO - 4º BIMESTRE	
HABILIDADE	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Explicar causas e consequências do êxodo rural.	Questões sociais no campo (êxodo rural, reforma agrária).

O QUE HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda por que pessoas e famílias deixam o campo para viver nas cidades e quais transformações esse deslocamento pode provocar tanto no espaço rural quanto no urbano.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Compreender o significado de êxodo rural como o deslocamento de pessoas do campo para a cidade.
- Identificar diferentes fatores que podem contribuir para esse deslocamento.
- Reconhecer causas relacionadas à busca por trabalho, renda, educação, saúde e outros serviços.
- Perceber que mudanças na organização da produção e mecanização de determinadas atividades também podem influenciar a permanência das pessoas no campo.
- Compreender que não existe uma única causa para o êxodo rural.
- Identificar consequências para o campo, como redução da população em determinadas áreas e mudanças na disponibilidade e organização do trabalho.
- Identificar consequências para as cidades, como crescimento populacional e aumento da demanda por moradia, transporte, escolas, saúde e empregos.
- Perceber que o crescimento urbano rápido e sem infraestrutura suficiente pode contribuir para problemas sociais e urbanos.
- Relacionar a permanência das famílias no campo às condições de vida, trabalho, acesso à terra e políticas públicas.
- Conhecer, de maneira introdutória, a questão da reforma agrária e sua relação com o acesso e a distribuição da terra.
- Refletir sobre desigualdades sociais presentes no espaço rural.
- Compreender que os deslocamentos das pessoas envolvem diferentes experiências e não devem ser tratados apenas como uma escolha individual simples.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO

Refletir sobre o uso sustentável dos recursos do campo.	Sustentabilidade e agroecologia.

O QUE HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante compreenda que a produção e a vida no campo dependem de recursos naturais e que eles precisam ser utilizados de maneira responsável, conciliando produção, qualidade de vida e conservação ambiental.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Identificar recursos naturais utilizados no campo, como água, solo, vegetação e biodiversidade.
- Reconhecer que esses recursos são fundamentais para a produção de alimentos.
- Analisar formas de utilização da água e do solo nas atividades rurais.
- Identificar práticas que podem provocar desperdício, contaminação ou degradação dos recursos naturais.
- Conhecer práticas sustentáveis de produção e conservação do ambiente.
- Compreender, de maneira introdutória, o que é agroecologia e sua relação com formas de produção que consideram os processos ecológicos, a diversidade e os conhecimentos locais.
- Reconhecer práticas como conservação do solo, proteção de nascentes e matas ciliares, diversidade de cultivos, compostagem e uso responsável da água.
- Comparar práticas que contribuem para a conservação ambiental com aquelas que podem causar degradação.
- Relacionar produção de alimentos, conservação da natureza e qualidade de vida das comunidades.
- Reconhecer a importância de conhecimentos de agricultores, povos indígenas, comunidades quilombolas e outros povos e comunidades tradicionais sobre formas de manejo e cuidado com a natureza, sempre contextualizando esses conhecimentos.
- Propor atitudes e alternativas para utilização mais responsável dos recursos naturais.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Identificar movimentos sociais que atuam no campo e discutir suas lutas.	Conflitos de terra e movimentos sociais do campo.

O QUE HABILIDADE PROPÕE?

A habilidade propõe que o estudante compreenda que existem diferentes grupos organizados que reivindicam direitos relacionados à terra, ao trabalho, ao território, à produção e às condições de vida no campo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

- Compreender, em linguagem adequada à idade, o que são movimentos sociais.
- Identificar diferentes formas de organização coletiva existentes no campo.
- Reconhecer que trabalhadores rurais, agricultores familiares, povos indígenas, comunidades quilombolas e outros povos e comunidades tradicionais podem se organizar na defesa de direitos e territórios.
- Compreender que os conflitos de terra podem envolver disputas pelo acesso, posse, propriedade, uso ou reconhecimento de territórios.

- Identificar algumas reivindicações relacionadas ao acesso à terra, condições de trabalho, moradia, produção de alimentos, preservação ambiental e permanência no campo.
- Reconhecer a existência de movimentos e organizações sociais do campo, estudando exemplos contextualizados.
- Conhecer diferentes formas de mobilização e participação social, como associações, reuniões, manifestações, reivindicações e diálogo com o poder público.
- Relacionar as lutas sociais no campo à busca e garantia de direitos.
- Perceber que diferentes grupos podem apresentar interesses e perspectivas distintos sobre o uso e a ocupação da terra.
- Discutir essas questões com base em informações e fontes, evitando julgamentos simplistas.
- Desenvolver respeito ao diálogo, à participação social e aos direitos humanos.

COMPONENTE CURRICULAR – CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS

Este documento foi fundamentado no DCT – Documento Curricular do Tocantins e está estruturado, por bimestre, a partir das habilidades, objetos de conhecimentos e sugestões pedagógicas. O componente **Cultura e Expressões Corporais** para os anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) deve ser trabalhado de forma interdisciplinar, integrando Educação Física, Arte, Língua Portuguesa, entre outras disciplinas. O foco é o desenvolvimento da consciência corporal, a exploração de movimentos e a compreensão das manifestações culturais brasileiras para cada etapa, baseado nas diretrizes da **BNCC (Base Nacional Comum Curricular).**

Eixos Temáticos e Objetivos

- **Consciência Corporal:** Reconhecer as partes do corpo e suas possibilidades de movimento no espaço e no tempo.
- **Brincadeiras e Jogos:** Resgatar jogos tradicionais e populares para entender regras e interação social.
- **Dança e Expressão:** Explorar ritmos, gestos e coreografias simples que expressem sentimentos e histórias.
- **Lutas e Ginástica:** Desenvolver equilíbrio, coordenação motora fina e grossa, e noções de autodefesa e respeito ao próximo.

Orientações por Ciclo: (**1º e 2º Anos) - "O Corpo em Descoberta"** - Nesta fase, a ludicidade é a principal ferramenta. As atividades devem focar na experimentação. **Foco:** Lateralidade (direita/esquerda), equilíbrio e percepção sensorial. (**3º ao 5º Ano) - "O Corpo em Sociedade"**- O estudante consolida a percepção do corpo como veículo de cultura e comunicação. **Foco:** Cooperação, respeito às diferenças físicas e valorização do patrimônio cultural imaterial brasileiro.

Ressalta-se que o quadro de orientações pedagógicas por habilidades, tem o propósito de provocar reflexões sobre atividades que devem ser trabalhadas no dia a dia da sala de aula e/ ou reorganizadas conforme as necessidades de cada turma e realidade escolar. **Observação importante**: Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

Orientadora de estudo: Prof.ª Evanice das Graças Fernandes Próspero

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: **CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 1º e 2º ANOS - 4º BIMESTRE**		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
(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. (**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.	**Processos de criação** • Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, balões e outros) ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. • Dança nas festas populares e manifestações culturais locais.	• Explore os elementos da dança, integrando **corpo, espaço, tempo, energia e expressividade**, valorizando as diferentes formas de cada estudante se movimentar. Proponha deslocamentos para frente, para trás e para os lados, movimento perto e longe, níveis alto, médio e baixo, ações rápidas e lentas, pausas, mudanças de direção e variações de intensidade. Converse com a turma sobre as características próprias de cada corpo, destacando que não existe um único jeito correto de dançar e incentivando atitudes de respeito às diferenças de aparência, cabelo, cor da pele, modos de falar, brincar e se expressar. • Estimule processos de criação utilizando **tecidos, fitas, balões, cordas, papéis, folhas, sementes e outros elementos disponíveis no ambiente**, permitindo que os estudantes descubram diferentes possibilidades de movimento. Incentive ações como balançar, girar, enrolar, esticar, lançar e conduzir os materiais pelo espaço, possibilitando a criação de pequenas sequências individuais, em duplas e coletivas. Valorize as escolhas e a autoria

		dos estudantes, evitando comparações entre corpos, habilidades ou formas de movimentação. • Aproxime a dança de **histórias, poemas, imagens, músicas e cantigas** de diferentes contextos culturais. Após a leitura ou escuta, convide os estudantes a transformar personagens, ações, sentimentos, sons e ambientes da narrativa em movimentos, explorando direções, ritmos, níveis e diferentes qualidades de movimento. Inclua referências positivas às culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas, apresentando sua diversidade e seus contextos, sem generalizações, caricaturas ou imitação de rituais e elementos sagrados. • Realize **rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e jogos de criação**, alternando momentos de repetição, improvisação e participação coletiva. Utilize brincadeiras conhecidas, como *Ciranda Cirandinha*, *A Linda Rosa Juvenil* e *Caranguejo não é peixe*, explorando palmas, passos, giros, deslocamentos e gestos. Em alguns momentos, convide cada estudante a criar um movimento para que o grupo experimente, relacionando as brincadeiras às memórias culturais das famílias e da comunidade e acolhendo diferentes repertórios.

		• Apresente a **Sússia ou Suça do Tocantins** como manifestação cultural afro-brasileira presente em comunidades quilombolas do estado, utilizando imagens, vídeos, músicas e relatos de fontes culturais confiáveis e adequados à faixa etária. Observe com os estudantes aspectos como ritmo, movimentos, formações e relação entre música e dança, conversando sobre memória, comunidade e ancestralidade. Depois, proponha uma criação própria inspirada nos elementos observados, deixando claro que a atividade pedagógica não pretende reproduzir ou representar uma comunidade quilombola. • Explore **danças presentes nas festas populares e no cotidiano**, relacionando-as às experiências dos estudantes e da comunidade. Apresente manifestações como Sússia, Catira, Ciranda e Bumba Meu Boi, contextualizando suas histórias e características. Converse sobre onde as pessoas dançam, quem participa, quais músicas são utilizadas, como os corpos se movimentam e quais sentimentos aparecem nesses momentos, destacando a diversidade cultural e evitando tratar qualquer manifestação como exótica ou como se existisse uma única maneira de dançar. • Proponha situações de **criação coletiva** com temas como *"Nossa turma tem muitos jeitos de dançar"* ou *"Movimentos que contam*

		quem somos”. Organize duplas e pequenos grupos para que os estudantes selecionem gestos, deslocamentos, ritmos, formações e movimentos relacionados às suas experiências, brincadeiras, músicas e manifestações culturais conhecidas. Incentive que decidam coletivamente a organização da sequência, garantindo que todos tenham oportunidade de sugerir, experimentar e transformar ideias. • Finalize as experiências com uma **roda de apreciação e conversa**, convidando os estudantes a comentar o que observaram nas próprias criações e nas dos colegas. Retome a ideia de que existem diferentes corpos, culturas, histórias, modos de brincar, falar, dançar e se expressar, valorizando as diferenças como parte da convivência. Aproveite o momento para problematizar falas e atitudes preconceituosas, reforçando o respeito, a participação de todos, o pertencimento e a valorização da diversidade. • **Dança dos Nomes e dos Gestos:** Convide os estudantes a criar um movimento que represente seu nome, uma característica, uma brincadeira de que gostam ou algo que faça parte de sua identidade. Em roda, cada estudante apresenta seu gesto e o grupo pode repeti-lo, formando uma sequência coletiva. Explore diferentes ritmos, níveis, direções e velocidades, valorizando cada criação e

		reforçando que cada pessoa possui maneiras próprias de se expressar. • **Mapa dos Movimentos da Nossa Comunidade:** Apresente imagens ou converse sobre espaços conhecidos da comunidade, como praça, feira, escola, rio, festas e outros lugares de convivência. Convide os estudantes a imaginar como seus corpos poderiam se movimentar nesses diferentes ambientes e criar movimentos inspirados em ações observadas no cotidiano, como caminhar, carregar, remar, brincar, trabalhar, festejar e cumprimentar. Organize os movimentos em uma pequena sequência coletiva, relacionando dança, cotidiano, memória e pertencimento. • **Dança das Cores e das Emoções:** Disponibilize tecidos, fitas ou cartões de diferentes cores e associe cada escolha a sentimentos, sensações ou ideias trazidas pelos estudantes. Proponha movimentos leves, fortes, rápidos, lentos, amplos ou pequenos para representar as diferentes emoções. Depois, organize uma composição coletiva em que as cores escolhidas pelos estudantes apareçam acompanhadas de movimentos diversos, valorizando as diferentes maneiras de sentir e se expressar. • **Percursos que Viram Dança:** Organize no espaço diferentes trajetórias utilizando marcas no chão, cordas ou fitas, criando

		caminhos retos, curvos, circulares e em zigue-zague. Convide os estudantes a percorrer esses caminhos utilizando diferentes formas de movimentação, como andar, girar, saltar, deslocar-se lentamente ou realizar pausas. Em seguida, proponha que criem pequenas sequências combinando os percursos e movimentos, percebendo como o espaço interfere na criação da dança. • **Dança das Memórias Culturais:** Converse com os estudantes sobre músicas, brincadeiras, festas e danças conhecidas em suas famílias e comunidades, sem exigir que todos tenham as mesmas experiências. Registre as contribuições da turma e selecione algumas referências para explorar movimentos, ritmos e formas de organização no espaço. A partir dessas referências, proponha uma criação coletiva que reúna diferentes memórias culturais, destacando que uma turma pode ser formada por histórias e repertórios diversos. • **Galeria Viva da Diversidade:** Disponibilize imagens de pessoas dançando em diferentes contextos culturais, espaços e situações, observando movimentos, instrumentos, formações e expressões corporais, sempre contextualizando as manifestações apresentadas. Depois, cada estudante escolhe uma imagem ou elemento que despertou seu interesse e cria uma sequência de

		movimentos inspirada naquilo que observou, sem imitar pessoas ou práticas culturais específicas. Ao final, organize uma apresentação em que as diferentes criações sejam apreciadas pela turma, reforçando que a dança pode assumir muitas formas e que a diversidade faz parte da produção artística e cultural. **Observação:** Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: **CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 3º, 4º e 5 ANOS - 4º BIMESTRE**		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
(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. (**EF15AR12**) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a	**Processos de criação** • Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, elementos da natureza, e outros), ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. • Dança nas festas populares e no cotidiano.	• Explore os elementos constitutivos da dança — **espaço, tempo, energia e expressividade** — por meio de improvisações e composições individuais, em duplas e coletivas. Proponha trajetórias, desenhos espaciais, mudanças de nível, pausas, acelerações, desacelerações, repetições, mudanças de direção e contrastes de energia. Incentive os estudantes a perceber como as escolhas corporais podem comunicar ideias, sentimentos, experiências e identidades, valorizando diferentes corpos e formas de expressão. • Desenvolva **laboratórios de criação** utilizando tecidos, fitas, balões, cordas, papéis e elementos naturais, como folhas, sementes e galhos, observando sempre as condições de segurança. Proponha desafios em que os objetos conduzam trajetórias, acompanhem movimentos ou componham desenhos no espaço. Incentive os estudantes a experimentar, selecionar, transformar e reorganizar movimentos, explicando suas escolhas e reconhecendo a autoria dos colegas.

construção de vocabulários e repertórios próprios.		• Promova pesquisas sobre **manifestações culturais de matrizes africanas, afro-brasileiras, quilombolas e indígenas**, utilizando fontes produzidas por instituições culturais, pesquisadores, comunidades e representantes dos próprios grupos. Oriente os estudantes a identificar, quando possível, o povo ou comunidade, território, contexto, música, movimentos, participantes e função cultural da manifestação estudada. Destaque a diversidade dos povos indígenas, das comunidades quilombolas e das culturas africanas e afro-brasileiras, evitando generalizações e estereótipos. • Desenvolva uma investigação sobre a **Sússia ou Suça do Tocantins**, destacando sua presença em comunidades quilombolas e sua relação com cultura afro-brasileira, memória, ancestralidade e território. Proponha que os estudantes observem aspectos como ritmo, música, organização espacial, movimentos e participação coletiva, registrando suas descobertas por meio de desenhos, palavras, textos ou outros recursos. A partir da pesquisa, incentive uma criação autoral que dialogue com elementos observados, deixando clara a diferença entre conhecer uma manifestação, reproduzi-la e criar artisticamente a partir de uma referência.

		• Explore **danças presentes nas festas populares e no cotidiano**, como Sússia, Catira, Ciranda e Bumba Meu Boi, investigando seus contextos, músicas, instrumentos, movimentos, espaços e formas de participação. Incentive os estudantes a pesquisar manifestações presentes no Tocantins e em suas próprias comunidades, relacionando dança, memória, território e pertencimento. Promova comparações respeitosas entre as manifestações, sem estabelecer hierarquias de valor ou retirar seus elementos de seus contextos culturais. • Aproxime **dança e literatura** por meio de histórias, poemas, personagens e narrativas de autores e diferentes contextos culturais, incluindo produções com protagonismo negro e indígena. Após a leitura ou escuta, convide os estudantes a transformar sentimentos, ações, ambientes e ideias presentes nas narrativas em movimentos e pequenas sequências coreográficas. Incentive representações que valorizem diversidade, protagonismo e dignidade, evitando caricaturas e estereótipos culturais. • Desenvolva propostas de **dança e educação para as relações étnico-raciais**, utilizando imagens, palavras, músicas, histórias e situações de convivência que permitam refletir sobre identidade, respeito, pertencimento, igualdade, memória e diversidade.

		Convide os estudantes a transformar essas ideias em movimentos, formações, deslocamentos e composições. Evite encenações que coloquem estudantes no papel de pessoas que sofrem racismo ou outras formas de discriminação, priorizando o diálogo, a reflexão e a construção de atitudes de respeito e enfrentamento ao preconceito. • Promova experiências sobre **identidade, corpo e diversidade**, apresentando diferentes corpos, cabelos, tons de pele, formas de vestir, modos de se expressar e manifestações culturais. Proponha movimentos que expressem características como força, liberdade, pertencimento, alegria, resistência e coletividade. Converse sobre a importância de não ridicularizar características físicas ou culturais e incentive os estudantes a reconhecer a diversidade como parte da identidade individual e coletiva. • Proponha uma criação coletiva com o tema **"Diversidade que se movimenta"**, na qual cada grupo escolha uma palavra, ideia, manifestação cultural ou elemento do cotidiano para transformar em uma sequência de movimentos. Oriente os estudantes a planejar, experimentar, selecionar e reorganizar gestos, ritmos, deslocamentos, formações e transições. Garanta que todos

		possam contribuir para a composição e incentive os grupos a explicar as referências e as escolhas realizadas. • Desenvolva uma proposta denominada **"Corpo, território e memória"**, partindo de referências relacionadas ao lugar onde os estudantes vivem. Converse sobre espaços, paisagens, festas, músicas, brincadeiras, pessoas e manifestações que fazem parte da história da comunidade. A partir dessas referências, convide os estudantes a criar movimentos que representem ideias como território, pertencimento, memória, encontro e transformação, organizando uma pequena composição coletiva. • Realize a atividade **"Palavras que se movimentam"**, selecionando palavras como identidade, respeito, ancestralidade, igualdade, memória, liberdade, pertencimento e diversidade. Divida a turma em grupos e proponha que cada grupo escolha uma palavra, converse sobre seu significado e desenvolva uma sequência corporal para expressá-la. Ao final, reúna as sequências em uma composição coletiva, permitindo que os estudantes percebam como conceitos e sentimentos também podem ser comunicados pela dança. • Proponha a criação **"Dança e comunidade"**, incentivando os estudantes a pesquisar, com apoio de fontes confiáveis e relatos

		da comunidade, quais danças, músicas e festas fazem parte de seu contexto cultural. Após a pesquisa, cada grupo poderá selecionar uma referência e criar uma composição própria inspirada em aspectos como ritmo, organização espacial, coletividade ou relação com o território, sem copiar coreografias tradicionais nem representar pessoas ou grupos culturais de maneira estereotipada. • Organize uma **mostra dos processos de criação**, na qual os grupos apresentem suas sequências e expliquem as referências utilizadas, as escolhas realizadas e as transformações feitas durante o processo. Reserve um momento para que os colegas observem e comentem as produções, reconhecendo diferentes formas de expressão e percebendo como referências culturais podem dialogar com a criação artística sem apagar ou distorcer suas origens. Finalize com uma conversa sobre respeito, diversidade, autoria, valorização cultural e enfrentamento de atitudes preconceituosas. • **Dança dos Territórios:** Apresente imagens, mapas ou referências de diferentes territórios brasileiros e converse com os estudantes sobre como os lugares, paisagens, histórias e modos de vida podem influenciar manifestações culturais. Proponha que os

		grupos escolham um território ou contexto pesquisado e criem uma sequência de movimentos inspirada em elementos como natureza, deslocamento, trabalho, celebração ou convivência, sem imitar manifestações tradicionais. Incentive os estudantes a explicar quais referências utilizaram e como as transformaram em uma criação própria. • **Ritmos que Contam Histórias:** Apresente diferentes músicas e ritmos relacionados a contextos culturais brasileiros, incluindo referências afro-brasileiras, indígenas e de outras matrizes, utilizando fontes confiáveis e contextualizadas. Convide os estudantes a perceber pulsações, repetições, pausas, velocidades e mudanças de intensidade e, posteriormente, criar sequências corporais a partir dessas características. Promova uma conversa sobre como música e dança podem guardar memórias, histórias e formas de pertencimento. • **Corpo, Som e Percussão:** Organize uma experiência em que os estudantes explorem sons produzidos pelo próprio corpo e por objetos simples, como palmas, batidas dos pés, estalos e instrumentos disponíveis na escola. Em pequenos grupos, proponha a criação de uma sequência que combine padrões rítmicos e movimentos corporais. Incentive os estudantes a

		organizar começo, desenvolvimento e final, refletindo sobre como o ritmo interfere na composição e como diferentes referências musicais podem contribuir para a criação. • **Dança em Diálogo:** Organize duplas ou pequenos grupos para que os estudantes criem movimentos em resposta aos movimentos dos colegas, explorando repetição, contraste, espelhamento, alternância e improvisação. Depois, proponha que transformem essas experiências em pequenas composições coletivas. Durante a atividade, incentive a escuta, a cooperação e o respeito ao espaço e às escolhas dos demais, mostrando que uma composição pode ser construída a partir do diálogo entre diferentes formas de movimentação. • **Festival das Culturas em Movimento:** Proponha uma experiência de pesquisa e criação em que os grupos investiguem diferentes manifestações culturais brasileiras, priorizando referências afro-brasileiras, quilombolas, indígenas e locais. Cada grupo deverá apresentar brevemente o contexto da manifestação pesquisada e, em seguida, compartilhar uma criação autoral inspirada em aspectos estudados, sem reproduzir passos, rituais, símbolos ou práticas culturais de forma descontextualizada. Finalize com uma roda de conversa sobre o que aprenderam, destacando a

		importância da pesquisa, da autoria, do respeito e da valorização da diversidade cultural. **Observação:** Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.

Referências:

TOCANTINS. **Documento Curricular do Território do Tocantins** - DCT/TO, Ensino Fundamental - Linguagem - Instituído pela Resolução nº 24 de 14 de março de 2019.

BRASIL. Lei nº 10.639/2003; BRASIL. Lei nº 11.645/2008;

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP nº 1/2004, que institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais;

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº 14/2015, sobre as Diretrizes Operacionais para a implementação da história e das culturas dos povos indígenas na Educação Básica; materiais institucionais e culturais do Estado do Tocantins e de municípios tocantinenses sobre a Sússia/Suça e comunidades quilombolas.

BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf
https://www.esec.pt/pagina/cdi/ficheiros/docs/Danca.pdfhttps://atividades.soescola.com/glossario/15-ideias-de-atividades-bncc-de-danca-para-5ano/
https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/arte-danca-e movimentos/
https://www.scielo.br/j/refuem/a/fY7tSHyBWGmwWWw5zgSMhwH/
https://revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/download/12006/pdf
https://profy.com.br/plano-de-aula/33513/
https://profy.com.br/plano-de-aula/33675/
https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/4ano/educacao-fisica/dancas-do-brasil-regiao-sudeste/6540
https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/5ano/educacao-fisica/dancas-do-brasil-regiao-nordeste/6539
https://www.teachy.com.br/pt-BR/atividades/ensino-fundamental/2anoEF/artes/dancando-com-espaco-explorando-o-papel-do-espaco-

na-construcao-dos-movimentos-dancados

https://www.planejamentosdeaula.com/

https://l1nq.com/nBQNP

https://cdn.novaescola.org.br/planosdeaula/content/EDF2_012DAN01-a-danca-e-o-meu-corpo-zxelpmcidoh.pdf

https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/1ano/educacao-fisica/a-danca-ao-nosso-redor/6537

https://profy.com.br/plano-de-aula/33513/

https://profy.com.br/plano-de-aula/33675/

COMPONENTE CURRICULAR – DANÇA

Este documento foi fundamentado **no DCT – Documento Curricular do Tocantins** e está estruturado, por bimestre, a partir das habilidades, objetos de conhecimentos e sugestões pedagógicas. O ensino de **DANÇA** nos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano), conforme as diretrizes da **BNCC (Base Nacional Comum Curricular)**, deve focar na experimentação, na ludicidade e na consciência corporal, integrando-se à área de Linguagens. **Eixos Temáticos e Objetivos** - A Dança no currículo escolar não visa a formação técnica de bailarinos, mas sim o desenvolvimento integral do aluno através de:

- **Processos de Criação:** Incentivar a improvisação e a composição de movimentos próprios.
- **Elementos da Dança:** Explorar o **espaço** (direções, níveis), o **tempo** (ritmo, velocidade) e o **peso/fluência** do corpo.
- **Contextualização:** Reconhecer danças brasileiras, indígenas, afro-brasileiras e de diferentes matrizes culturais.

Orientações por Ciclo: **(1º e 2º Anos) - "O Corpo e o Lúdico" -** Nessa fase**,** o objetivo central é que a criança desenvolva a consciência do próprio corpo e de suas possibilidades de movimento em relação ao espaço e aos outros. É a **alfabetização corporal** por meio do brincar. **Foco:** Descoberta do esquema corporal e lateralidade. **(3º ao 5º Ano) - "Diversidade e Composição" -** Resume-se ao **protagonismo e à análise crítica**, em vez de apenas observar, o aluno passa a **valorizar raízes,** aprende a identificar as matrizes indígenas, africanas e europeias na cultura brasileira, a **criar e adaptar**, tem autonomia para modificar regras e compor novas práticas que incluam a todos, a **analisar elementos,** compreende como o ritmo, gesto e espaço formam diferentes manifestações culturais e a **agir com ética,** combate preconceitos, focando no respeito às diferenças e na inclusão social. **Foco:** Integração grupal e valorização cultural. Ressalta-se que o quadro de orientações pedagógicas por habilidades, tem o propósito de provocar reflexões sobre atividades que devem ser trabalhadas no dia a dia da sala de aula e/ ou reorganizadas conforme as necessidades de cada turma e realidade escolar.

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

Orientadora de estudo: Prof.ª Evanice das Graças Fernandes Próspero

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: DANÇA 1º e 2º ANOS - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
(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. **(EF15AR12)** Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança	**Processos de criação** • Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, balões e outros) ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. • Dança nas festas populares e manifestações culturais locais.	• Explore os elementos da dança, integrando **corpo, espaço, tempo, energia e expressividade**, valorizando as diferentes formas de cada estudante se movimentar. Proponha deslocamentos para frente, para trás e para os lados, movimento perto e longe, níveis alto, médio e baixo, ações rápidas e lentas, pausas, mudanças de direção e variações de intensidade. Converse com a turma sobre as características próprias de cada corpo, destacando que não existe um único jeito correto de dançar e incentivando atitudes de respeito às diferenças de aparência, cabelo, cor da pele, modos de falar, brincar e se expressar. • Estimule processos de criação utilizando **tecidos, fitas, balões, cordas, papéis, folhas, sementes e outros elementos disponíveis no ambiente**, permitindo que os estudantes descubram diferentes possibilidades de movimento. Incentive ações como balançar, girar, enrolar, esticar, lançar e conduzir os materiais pelo espaço, possibilitando a criação de pequenas sequências individuais, em duplas e coletivas. Valorize as escolhas e a autoria dos estudantes, evitando comparações entre corpos, habilidades ou formas de movimentação.

vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.		• Aproxime a dança de **histórias, poemas, imagens, músicas e cantigas** de diferentes contextos culturais. Após a leitura ou escuta, convide os estudantes a transformar personagens, ações, sentimentos, sons e ambientes da narrativa em movimentos, explorando direções, ritmos, níveis e diferentes qualidades de movimento. Inclua referências positivas às culturas africanas, afro-brasileiras e indígenas, apresentando sua diversidade e seus contextos, sem generalizações, caricaturas ou imitação de rituais e elementos sagrados. • Realize **rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e jogos de criação**, alternando momentos de repetição, improvisação e participação coletiva. Utilize brincadeiras conhecidas, como *Ciranda Cirandinha*, *A Linda Rosa Juvenil* e *Caranguejo não é peixe*, explorando palmas, passos, giros, deslocamentos e gestos. Em alguns momentos, convide cada estudante a criar um movimento para que o grupo experimente, relacionando as brincadeiras às memórias culturais das famílias e da comunidade e acolhendo diferentes repertórios. • Apresente a **Sússia ou Suça do Tocantins** como manifestação cultural afro-brasileira presente em comunidades quilombolas do estado, utilizando imagens, vídeos, músicas e relatos de fontes culturais confiáveis e adequados à faixa etária. Observe com os estudantes aspectos como ritmo, movimentos, formações e relação entre música e dança,

		conversando sobre memória, comunidade e ancestralidade. Depois, proponha uma criação própria inspirada nos elementos observados, deixando claro que a atividade pedagógica não pretende reproduzir ou representar uma comunidade quilombola. • Explore **danças presentes nas festas populares e no cotidiano**, relacionando-as às experiências dos estudantes e da comunidade. Apresente manifestações como Sússia, Catira, Ciranda e Bumba Meu Boi, contextualizando suas histórias e características. Converse sobre onde as pessoas dançam, quem participa, quais músicas são utilizadas, como os corpos se movimentam e quais sentimentos aparecem nesses momentos, destacando a diversidade cultural e evitando tratar qualquer manifestação como exótica ou como se existisse uma única maneira de dançar. • Proponha situações de **criação coletiva** com temas como *"Nossa turma tem muitos jeitos de dançar"* ou *"Movimentos que contam quem somos"*. Organize duplas e pequenos grupos para que os estudantes selecionem gestos, deslocamentos, ritmos, formações e movimentos relacionados às suas experiências, brincadeiras, músicas e manifestações culturais conhecidas. Incentive que decidam coletivamente a organização da sequência, garantindo que todos tenham oportunidade de sugerir, experimentar e transformar ideias.

		• Finalize as experiências com uma **roda de apreciação e conversa**, convidando os estudantes a comentar o que observaram nas próprias criações e nas dos colegas. Retome a ideia de que existem diferentes corpos, culturas, histórias, modos de brincar, falar, dançar e se expressar, valorizando as diferenças como parte da convivência. Aproveite o momento para problematizar falas e atitudes preconceituosas, reforçando o respeito, a participação de todos, o pertencimento e a valorização da diversidade. • **Dança dos Nomes e dos Gestos:** Convide os estudantes a criar um movimento que represente seu nome, uma característica, uma brincadeira de que gostam ou algo que faça parte de sua identidade. Em roda, cada estudante apresenta seu gesto e o grupo pode repeti-lo, formando uma sequência coletiva. Explore diferentes ritmos, níveis, direções e velocidades, valorizando cada criação e reforçando que cada pessoa possui maneiras próprias de se expressar. • **Mapa dos Movimentos da Nossa Comunidade:** Apresente imagens ou converse sobre espaços conhecidos da comunidade, como praça, feira, escola, rio, festas e outros lugares de convivência. Convide os estudantes a imaginar como seus corpos poderiam se movimentar nesses diferentes ambientes e criar movimentos inspirados em ações observadas no cotidiano, como caminhar, carregar, remar, brincar, trabalhar, festejar e

		cumprimentar. Organize os movimentos em uma pequena sequência coletiva, relacionando dança, cotidiano, memória e pertencimento. • **Dança das Cores e das Emoções:** Disponibilize tecidos, fitas ou cartões de diferentes cores e associe cada escolha a sentimentos, sensações ou ideias trazidas pelos estudantes. Proponha movimentos leves, fortes, rápidos, lentos, amplos ou pequenos para representar as diferentes emoções. Depois, organize uma composição coletiva em que as cores escolhidas pelos estudantes apareçam acompanhadas de movimentos diversos, valorizando as diferentes maneiras de sentir e se expressar. • **Percursos que Viram Dança:** Organize no espaço diferentes trajetórias utilizando marcas no chão, cordas ou fitas, criando caminhos retos, curvos, circulares e em zigue-zague. Convide os estudantes a percorrer esses caminhos utilizando diferentes formas de movimentação, como andar, girar, saltar, deslocar-se lentamente ou realizar pausas. Em seguida, proponha que criem pequenas sequências combinando os percursos e movimentos, percebendo como o espaço interfere na criação da dança. • **Dança das Memórias Culturais:** Converse com os estudantes sobre músicas, brincadeiras, festas e danças conhecidas em suas famílias e comunidades, sem exigir que todos tenham as mesmas experiências. Registre as contribuições da turma e selecione algumas referências para explorar movimentos, ritmos e formas de organização no espaço. A partir

		dessas referências, proponha uma criação coletiva que reúna diferentes memórias culturais, destacando que uma turma pode ser formada por histórias e repertórios diversos. • **Galeria Viva da Diversidade:** Disponibilize imagens de pessoas dançando em diferentes contextos culturais, espaços e situações, observando movimentos, instrumentos, formações e expressões corporais, sempre contextualizando as manifestações apresentadas. Depois, cada estudante escolhe uma imagem ou elemento que despertou seu interesse e cria uma sequência de movimentos inspirada naquilo que observou, sem imitar pessoas ou práticas culturais específicas. Ao final, organize uma apresentação em que as diferentes criações sejam apreciadas pela turma, reforçando que a dança pode assumir muitas formas e que a diversidade faz parte da produção artística e cultural. **Observação:** Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: **DANÇA 3º, 4º e 5º ANO - 4º BIMESTRE**		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
(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. (**EF15AR12**) Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola,	**Processos de criação** • Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, elementos da natureza, e outros), ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. • Dança nas festas populares e no cotidiano.	• Explore os elementos constitutivos da dança — **espaço, tempo, energia e expressividade** — por meio de improvisações e composições individuais, em duplas e coletivas. Proponha trajetórias, desenhos espaciais, mudanças de nível, pausas, acelerações, desacelerações, repetições, mudanças de direção e contrastes de energia. Incentive os estudantes a perceber como as escolhas corporais podem comunicar ideias, sentimentos, experiências e identidades, valorizando diferentes corpos e formas de expressão. • Desenvolva **laboratórios de criação** utilizando tecidos, fitas, balões, cordas, papéis e elementos naturais, como folhas, sementes e galhos, observando sempre as condições de segurança. Proponha desafios em que os objetos conduzam trajetórias, acompanhem movimentos ou componham desenhos no espaço. Incentive os estudantes a experimentar, selecionar, transformar e reorganizar movimentos, explicando suas escolhas e reconhecendo a autoria dos colegas. • Promova pesquisas sobre **manifestações culturais de matrizes africanas, afro-brasileiras, quilombolas e indígenas**, utilizando fontes

como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.		produzidas por instituições culturais, pesquisadores, comunidades e representantes dos próprios grupos. Oriente os estudantes a identificar, quando possível, o povo ou comunidade, território, contexto, música, movimentos, participantes e função cultural da manifestação estudada. Destaque a diversidade dos povos indígenas, das comunidades quilombolas e das culturas africanas e afro-brasileiras, evitando generalizações e estereótipos. • Desenvolva uma investigação sobre a **Sússia ou Suça do Tocantins**, destacando sua presença em comunidades quilombolas e sua relação com cultura afro-brasileira, memória, ancestralidade e território. Proponha que os estudantes observem aspectos como ritmo, música, organização espacial, movimentos e participação coletiva, registrando suas descobertas por meio de desenhos, palavras, textos ou outros recursos. A partir da pesquisa, incentive uma criação autoral que dialogue com elementos observados, deixando clara a diferença entre conhecer uma manifestação, reproduzi-la e criar artisticamente a partir de uma referência. • Explore **danças presentes nas festas populares e no cotidiano**, como Sússia, Catira, Ciranda e Bumba Meu Boi, investigando seus contextos, músicas, instrumentos, movimentos, espaços e formas de participação. Incentive os estudantes a pesquisar manifestações presentes no Tocantins e em suas próprias comunidades, relacionando dança, memória, território

		e pertencimento. Promova comparações respeitosas entre as manifestações, sem estabelecer hierarquias de valor ou retirar seus elementos de seus contextos culturais. • Aproxime **dança e literatura** por meio de histórias, poemas, personagens e narrativas de autores e diferentes contextos culturais, incluindo produções com protagonismo negro e indígena. Após a leitura ou escuta, convide os estudantes a transformar sentimentos, ações, ambientes e ideias presentes nas narrativas em movimentos e pequenas sequências coreográficas. Incentive representações que valorizem diversidade, protagonismo e dignidade, evitando caricaturas e estereótipos culturais. • Desenvolva propostas de **dança e educação para as relações étnico-raciais**, utilizando imagens, palavras, músicas, histórias e situações de convivência que permitam refletir sobre identidade, respeito, pertencimento, igualdade, memória e diversidade. Convide os estudantes a transformar essas ideias em movimentos, formações, deslocamentos e composições. Evite encenações que coloquem estudantes no papel de pessoas que sofrem racismo ou outras formas de discriminação, priorizando o diálogo, a reflexão e a construção de atitudes de respeito e enfrentamento ao preconceito. • Promova experiências sobre **identidade, corpo e diversidade**, apresentando diferentes corpos, cabelos, tons de pele, formas de vestir,

		modos de se expressar e manifestações culturais. Proponha movimentos que expressem características como força, liberdade, pertencimento, alegria, resistência e coletividade. Converse sobre a importância de não ridicularizar características físicas ou culturais e incentive os estudantes a reconhecer a diversidade como parte da identidade individual e coletiva. • Proponha uma criação coletiva com o tema **"Diversidade que se movimenta"**, na qual cada grupo escolha uma palavra, ideia, manifestação cultural ou elemento do cotidiano para transformar em uma sequência de movimentos. Oriente os estudantes a planejar, experimentar, selecionar e reorganizar gestos, ritmos, deslocamentos, formações e transições. Garanta que todos possam contribuir para a composição e incentive os grupos a explicar as referências e as escolhas realizadas. • Desenvolva uma proposta denominada **"Corpo, território e memória"**, partindo de referências relacionadas ao lugar onde os estudantes vivem. Converse sobre espaços, paisagens, festas, músicas, brincadeiras, pessoas e manifestações que fazem parte da história da comunidade. A partir dessas referências, convide os estudantes a criar movimentos que representem ideias como território, pertencimento, memória, encontro e transformação, organizando uma pequena composição coletiva. • Realize a atividade **"Palavras que se movimentam"**, selecionando palavras como identidade, respeito, ancestralidade, igualdade, memória,

		liberdade, pertencimento e diversidade. Divida a turma em grupos e proponha que cada grupo escolha uma palavra, converse sobre seu significado e desenvolva uma sequência corporal para expressá-la. Ao final, reúna as sequências em uma composição coletiva, permitindo que os estudantes percebam como conceitos e sentimentos também podem ser comunicados pela dança. • Proponha a criação **"Dança e comunidade"**, incentivando os estudantes a pesquisar, com apoio de fontes confiáveis e relatos da comunidade, quais danças, músicas e festas fazem parte de seu contexto cultural. Após a pesquisa, cada grupo poderá selecionar uma referência e criar uma composição própria inspirada em aspectos como ritmo, organização espacial, coletividade ou relação com o território, sem copiar coreografias tradicionais nem representar pessoas ou grupos culturais de maneira estereotipada. • Organize uma **mostra dos processos de criação**, na qual os grupos apresentem suas sequências e expliquem as referências utilizadas, as escolhas realizadas e as transformações feitas durante o processo. Reserve um momento para que os colegas observem e comentem as produções, reconhecendo diferentes formas de expressão e percebendo como referências culturais podem dialogar com a criação artística sem apagar ou distorcer suas origens. Finalize com uma conversa sobre

		respeito, diversidade, autoria, valorização cultural e enfrentamento de atitudes preconceituosas. • **Dança dos Territórios:** Apresente imagens, mapas ou referências de diferentes territórios brasileiros e converse com os estudantes sobre como os lugares, paisagens, histórias e modos de vida podem influenciar manifestações culturais. Proponha que os grupos escolham um território ou contexto pesquisado e criem uma sequência de movimentos inspirada em elementos como natureza, deslocamento, trabalho, celebração ou convivência, sem imitar manifestações tradicionais. Incentive os estudantes a explicar quais referências utilizaram e como as transformaram em uma criação própria. • **Ritmos que Contam Histórias:** Apresente diferentes músicas e ritmos relacionados a contextos culturais brasileiros, incluindo referências afro-brasileiras, indígenas e de outras matrizes, utilizando fontes confiáveis e contextualizadas. Convide os estudantes a perceber pulsações, repetições, pausas, velocidades e mudanças de intensidade e, posteriormente, criar sequências corporais a partir dessas características. Promova uma conversa sobre como música e dança podem guardar memórias, histórias e formas de pertencimento. • **Corpo, Som e Percussão:** Organize uma experiência em que os estudantes explorem sons produzidos pelo próprio corpo e por objetos

		simples, como palmas, batidas dos pés, estalos e instrumentos disponíveis na escola. Em pequenos grupos, proponha a criação de uma sequência que combine padrões rítmicos e movimentos corporais. Incentive os estudantes a organizar começo, desenvolvimento e final, refletindo sobre como o ritmo interfere na composição e como diferentes referências musicais podem contribuir para a criação. • **Dança em Diálogo:** Organize duplas ou pequenos grupos para que os estudantes criem movimentos em resposta aos movimentos dos colegas, explorando repetição, contraste, espelhamento, alternância e improvisação. Depois, proponha que transformem essas experiências em pequenas composições coletivas. Durante a atividade, incentive a escuta, a cooperação e o respeito ao espaço e às escolhas dos demais, mostrando que uma composição pode ser construída a partir do diálogo entre diferentes formas de movimentação. • **Festival das Culturas em Movimento:** Proponha uma experiência de pesquisa e criação em que os grupos investiguem diferentes manifestações culturais brasileiras, priorizando referências afro-brasileiras, quilombolas, indígenas e locais. Cada grupo deverá apresentar brevemente o contexto da manifestação pesquisada e, em seguida, compartilhar uma criação autoral inspirada em aspectos estudados, sem reproduzir passos, rituais, símbolos ou práticas culturais de forma

		descontextualizada. Finalize com uma roda de conversa sobre o que aprenderam, destacando a importância da pesquisa, da autoria, do respeito e da valorização da diversidade cultural. **Observação:** Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.

Referências:

TOCANTINS. **Documento Curricular do Território do Tocantins** - DCT/TO, Ensino Fundamental - Linguagem - Instituído pela Resolução nº 24 de 14 de março de 2019.

BRASIL. Lei nº 10.639/2003; BRASIL. Lei nº 11.645/2008; BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução CNE/CP nº 1/2004, que estabelece Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais;

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº 14/2015, referente às Diretrizes Operacionais para a implementação da história e das culturas dos povos indígenas na Educação Básica;

BRASIL. Ministério da Educação. Materiais e orientações sobre Educação das Relações Étnico-Raciais; materiais institucionais e culturais do Estado do Tocantins e de municípios tocantinenses sobre Sússia/Suça, cultura quilombola e patrimônio cultural.

BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf

https://www.esec.pt/pagina/cdi/ficheiros/docs/Danca.pdfhttps://atividades.soescola.com/glossario/15-ideias-de-atividades-bncc-de-danca-para-5ano/

https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/arte-danca-e movimentos/

https://www.scielo.br/j/refuem/a/fY7tSHyBWGmwWWw5zgSMhwH/

https://revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/download/12006/pdf

https://profy.com.br/plano-de-aula/33513/

https://profy.com.br/plano-de-aula/33675/

https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/4ano/educacao-fisica/dancas-do-brasil-regiao-sudeste/6540

https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/5ano/educacao-fisica/dancas-do-brasil-regiao-nordeste/6539

https://www.teachy.com.br/pt-BR/atividades/ensino-fundamental/2anoEF/artes/dancando-com-espaco-explorando-o-papel-do-espaco-

na-construcao-dos-movimentos-dancados

https://www.planejamentosdeaula.com/

https://l1nq.com/nBQNP

https://cdn.novaescola.org.br/planosdeaula/content/EDF2_012DAN01-a-danca-e-o-meu-corpo-zxelpmcidoh.pdf

https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/1ano/educacao-fisica/a-danca-ao-nosso-redor/6537

https://profy.com.br/plano-de-aula/33513/

https://profy.com.br/plano-de-aula/33675/



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

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 1 º ANO 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Desenvolver a flexibilidade, a coordenação motora e a consciência corporal por meio de exercícios simples de alongamento, mobilidade e aquecimento, preparando as crianças para a prática esportiva de forma segura, divertida e adequada à faixa etária.	Desenvolver a flexibilidade; Preparar o corpo para as atividades físicas.	**Circuito de mobilidade**: Estação 1: alongamento. Estação 2: agachamentos. Estação 3: caminhada com elevação dos joelhos. Estação 4: deslocamento lateral. Estação 5: pequenos saltos. As crianças passam pelas estações de maneira divertida e orientada. **Aquecimento com deslocamento**: Caminhar e depois aumentar gradualmente o ritmo. Correr levemente pelo espaço. Fazer deslocamento lateral. Realizar pequenos saltos. **Relaxamento final**: Caminhar lentamente. Fazer respirações profundas. Alongar braços e pernas suavemente. Finalizar com movimentos leves de relaxamento corporal.
Desenvolver a coordenação motora, a agilidade, a atenção e a percepção espacial por meio de mini-jogos e desafios lúdicos utilizando copos descartáveis, estimulando a participação, o respeito às regras e a interação entre as crianças.	Jogos e brincadeiras de coordenação motora: manipulação de objetos, movimentos de mãos e braços, lateralidade, agilidade, atenção, percepção espacial, equilíbrio, cooperação e respeito às regras.	**Corrida dos Copos:** Como fazer: Organizar as crianças em pequenos grupos. Colocar copos a uma determinada distância. Uma criança por vez corre até os copos. Pega um copo, retorna e entrega ao colega. Vence o desafio coletivo quem completar a tarefa primeiro. Desenvolve: agilidade, velocidade, coordenação motora e cooperação. **Desafio da Construção:** Como fazer: Formar duplas ou pequenos grupos. Entregar uma quantidade de copos. Propor desafios: construir uma torre, uma pirâmide ou

		uma ponte. Cada grupo deverá criar sua construção sem deixar os copos caírem. Desenvolve: criatividade, coordenação motora, planejamento e cooperação. **Batalha dos Copos** – Desafio Final: Como fazer: Criar um circuito com três desafios: 1. **Empilhar** os copos; 2. **Derrubar** os copos com uma bola; 3. **Recolher e organizar** os copos. As crianças participam individualmente ou em equipes, sempre valorizando a participação, o respeito às regras e a cooperação**,** e não apenas quem termina primeiro. Desenvolve: coordenação motora ampla e fina, agilidade, concentração, resolução de desafios e interação social.
Reconhecer a importância de uma alimentação variada e equilibrada para fornecer energia, crescimento, saúde e disposição para brincar, estudar e praticar atividades físicas, identificando alimentos presentes no cotidiano e fazendo escolhas alimentares saudáveis.	Importância da água para o corpo; Construção de hábitos alimentares saudáveis.	**Conhecendo os alimentos:** Como fazer: Apresentar imagens ou alimentos reais. Pedir que as crianças nomeiem os alimentos. Separar as imagens em grupos: frutas, verduras, legumes, cereais, carnes, leite e derivados etc. Conversar sobre quais alimentos fazem parte do dia a dia delas. Prato colorido: Como fazer: Mostrar frutas e verduras de diferentes cores. Pedir que as crianças encontrem alimentos vermelhos, verdes, amarelos, roxos etc. Montar coletivamente um painel chamado **“Prato**

		Colorido”. Cada criança pode desenhar seu alimento colorido preferido. A importância da água: Como fazer: Conversar sobre o que acontece quando brincamos ou fazemos exercícios. Explicar, de maneira simples, que o corpo precisa de água. Fazer uma atividade de pintura de uma garrafinha de água. Criar o combinado: Brincou, correu? Água para se hidratar!
Desenvolver estratégias simples para reconhecer e expressar emoções após as atividades esportivas, utilizando técnicas de respiração, relaxamento e diálogo para lidar com ansiedade, frustração, euforia e outras emoções vivenciadas durante os jogos.	Reconhecimento e regulação das emoções por meio da respiração, do relaxamento e do diálogo após as atividades físicas e esportivas.	Respiração da flor e da vela: Como realizar: Pedir que as crianças imaginem que estão segurando uma flor. Inspirar lentamente pelo nariz, como se estivessem sentindo o cheiro da flor. Depois, imaginar uma vela acesa. Soltar o ar devagar pela boca, como se apagassem a vela. Repetir de 3 a 5 vezes. Como estou me sentindo: **Como realizar:** Apresentar cartões com expressões: feliz, triste, bravo, preocupado, tranquilo e animado. Cada criança escolhe o cartão que representa como está se sentindo após o jogo. Perguntar: **“O que aconteceu para você se sentir assim?”** Permitir que a criança fale livremente, sem julgamentos.

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 2º ANO 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Vivenciar diferentes modalidades esportivas, explorando movimentos básicos como correr, saltar, lançar, receber, chutar e rebater.	Fundamentos básicos dos esportes. Regras e convivência no esporte.	**Circuito dos Movimentos Esportivos**: Materiais: Cones, bambolês, bolas, cordas e garrafas. Organizar um circuito com 5 estações. 1. **Estação 1 – Correr:** correr em zigue-zague entre os cones. 2. **Estação 2 – Saltar:** saltar dentro dos bambolês. 3. **Estação 3 – Lançar:** lançar a bola tentando acertar uma caixa ou bambolê. 4. **Estação 4 – Chutar:** chutar a bola em direção a um alvo. 5. **Estação 5 – Receber:** receber a bola lançada por um colega. 6. Após completar todas as estações, as crianças retornam ao início. **Obs:** Modificar a distância e a forma de execução conforme o nível da turma. **Lançar e Receber:** Materiais: Bolas de diferentes tamanhos. 1. Formar duplas. 2. As crianças ficam próximas uma da outra.

		3. Uma criança lança a bola suavemente. 4. A outra tenta receber com as duas mãos. 5. Depois de alguns lançamentos, aumentar um pouco a distância. 6. Trocar os papéis. **Obs:** Realizar passes quicando a bola no chão ou utilizando uma mão, conforme a capacidade dos alunos.
Desenvolver a coordenação motora ampla por meio de jogos e atividades que envolvam deslocamentos, equilíbrio, agilidade e controle de objetos.	Equilíbrio corporal; Controle e manipulação de objetos.	**Caminho do Equilíbrio:** 1. Criar diferentes caminhos no chão. 2. Pedir que as crianças caminhem sobre as linhas. 3. Depois, realizar o percurso colocando um pé à frente do outro. 4. Em determinados pontos, parar e permanecer em um pé por alguns segundos. 5. Continuar o percurso até chegar ao final. **Obs:** Carregar uma bola pequena enquanto realiza o percurso. **Bola Viajante:** Organizar as crianças em pequenos grupos. 1. Entregar uma bola para cada grupo. 2. As crianças devem passar a bola entre os colegas. 3. Depois, conduzir a bola pelo espaço. 4. Realizar passes por cima da cabeça.

		5. Passar a bola por baixo das pernas. 6. Rolar a bola para um colega. 7. Finalizar tentando acertar um alvo. **Obs:** Alterar o tamanho e o tipo de bola.
Participar de jogos esportivos respeitando regras simples, colegas, professores e diferentes níveis de habilidade.	Regras básicas dos jogos; Respeito e convivência. .	**Jogo "Respeite o Comando":** Trabalhar regras, atenção e respeito aos comandos. As crianças ficam espalhadas pelo espaço. 1. O professor apresenta três comandos: ○ **Verde:** correr; ○ **Amarelo:** caminhar; ○ ● **Vermelho:** parar. 2. As crianças devem seguir os comandos. 3. Quem errar não é eliminado. 4. O aluno apenas realiza uma pequena pausa e retorna à brincadeira. **Obs**: Deixar uma criança assumir o papel de comandante. Ganhar e Perder: Desenvolver respeito e controle das emoções. 1. Realizar uma brincadeira esportiva curta. 2. Ao final, reunir os alunos em círculo.

		3. Perguntar: “Como você se sentiu quando ganhou?” “Como se sentiu quando perdeu?” “Como podemos tratar nosso colega depois do jogo?” 4. Ensinar os alunos a cumprimentar os colegas. 5. Finalizar com todos dizendo: **“**Parabéns pelo jogo!” O resultado é importante, mas **respeitar e participar também fazem parte do esporte**.
Desenvolver estratégias simples durante jogos e brincadeiras esportivas, aprendendo a tomar decisões, trabalhar em equipe e lidar com vitórias e derrotas.	Estratégias simples nos jogos; Trabalho em equipe.	**Corrida da Estratégia:** Trabalhar tomada de decisões e resolução de problemas. 1. Montar um percurso com diferentes caminhos. 2. Em alguns pontos, oferecer duas possibilidades de percurso. 3. A criança deverá escolher por onde continuar. 4. Alguns caminhos podem exigir saltos, outros deslocamento lateral. 5. Cada aluno realiza o percurso individualmente. 6. Depois, realizar o percurso em pequenos grupos. **Obs:** Pedir que as crianças expliquem por que escolheram determinado caminho.

		Missão: Todos Juntos: Estimular cooperação e trabalho em equipe. 1. Dividir os alunos em pequenos grupos. 2. Criar desafios que só podem ser realizados com a participação de todos. 3. Exemplo: transportar uma bola de um ponto a outro sem deixá-la cair. 4. Criar um percurso em que cada integrante tenha uma função. 5. Incentivar os alunos a conversar e criar uma estratégia. 6. Repetir o desafio permitindo que a equipe mude sua estratégia. **Obs:** Conversar sobre como a comunicação ajudou o grupo.

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 3º ANO 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Vivenciar diferentes modalidades esportivas, reconhecendo e praticando movimentos básicos como correr, saltar, lançar, receber, chutar, conduzir e rebater.	Fundamentos básicos das modalidades esportivas**,** envolvendo corrida, saltos, lançamentos, passes, recepção, chutes, condução e rebatidas, desenvolvendo a coordenação motora, equilíbrio, agilidade, controle corporal e domínio de diferentes objetos durante as práticas esportivas.	**Mini-Jogos Esportivos Adaptados** Dividir a turma em pequenos grupos e realizar mini-jogos inspirados em diferentes esportes, como futebol, basquete, handebol e voleibol. Adaptar as regras, o tamanho da quadra e os materiais conforme a faixa etária. **Obs:** vivenciar diferentes modalidades esportivas, aplicar os movimentos aprendidos e desenvolver cooperação, respeito às regras e participação coletiva. **Desafio do Lançar e Receber** Formar duplas, posicionadas inicialmente a uma pequena distância. Um aluno lança a bola e o outro tenta recebê-la. Depois, aumentar gradualmente a distância e variar os tipos de lançamento: por baixo, por cima e lateralmente. **Obs:** desenvolver coordenação óculo-manual, precisão e controle da força.
Aprimorar habilidades motoras e fundamentos básicos dos esportes, desenvolvendo coordenação, equilíbrio, agilidade, velocidade e controle de objetos.	**Coordenação motora ampla** – movimentos de correr, saltar, lançar, receber, chutar e conduzir objetos. **Equilíbrio corporal** – equilíbrio estático e dinâmico durante deslocamentos e movimentos esportivos.	**Circuito dos Pequenos Atletas**: Organizar estações com diferentes desafios: correr em zigue-zague entre cones; saltar dentro de bambolês; caminhar sobre uma linha mantendo o equilíbrio; conduzir uma bola com os pés; lançar a bola dentro de um alvo; correr até um ponto determinado e retornar. **Obs:** desenvolver

		coordenação, equilíbrio, agilidade, velocidade e controle corporal. **Corrida com Mudança de Direção**: Organizar cones formando um percurso. Os alunos devem correr até o primeiro cone, mudar de direção e seguir até o próximo. Variar o percurso com deslocamentos laterais, corrida para frente e para trás. Realizar a atividade individualmente e depois em pequenos grupos. **Obs:** desenvolver velocidade, agilidade, coordenação e capacidade de mudar rapidamente de direção.
Utilizar estratégias simples durante jogos esportivos, tomando decisões, ocupando espaços, cooperando com os colegas e solucionando desafios coletivamente.	Ocupação de espaços, deslocamento, ataque e defesa, passe, escolha de ações e resolução de situações-problema. Trabalho em equipe, comunicação, cooperação, criação de estratégias, respeito às decisões dos colegas e resolução de problemas durante os jogos.	**Passe e Encontre o Espaço:** Dividir a turma em pequenos grupos. Um grupo deverá trocar passes enquanto os alunos se movimentam para encontrar espaços livres. O aluno que recebe a bola deve observar para quem poderá realizar o próximo passe. Incentivar os alunos a não ficarem parados ou muito próximos uns dos outros. Ao final, conversar sobre quais estratégias ajudaram a equipe a manter a posse da bola. **Derruba-Cones em Equipe:** Espalhar cones pelo espaço. As equipes devem trocar passes e tentar derrubar os cones com a bola. Os alunos precisam decidir juntos quem passa, quem se desloca e quem tenta acertar o alvo. Depois de cada rodada, permitir que a equipe converse e modifique sua estratégias.

Compreender e respeitar regras básicas dos jogos, desenvolvendo atitudes de cooperação, respeito, responsabilidade e controle das emoções diante de diferentes resultados.	Regras e convivência nos jogos esportivos; Controle das emoções, cooperação e respeito diante dos resultados.	**Juiz por um dia**: Organizar um pequeno jogo adaptado. A cada rodada, um aluno ou dupla fica responsável por observar as regras. O "juiz" deverá identificar faltas, saídas da bola e atitudes de respeito. Trocar os responsáveis a cada rodada. Finalizar conversando sobre a importância das regras para que todos possam participar. **Ganhar, perder e aprender**: Organizar pequenos jogos ou desafios esportivos. Após cada rodada, conversar rapidamente sobre como os alunos se sentiram. Trabalhar situações como vitória, derrota, erro, frustração e comemoração. Ensinar estratégias simples: respirar fundo, contar até cinco e conversar com o colega. Reforçar que ganhar e perder fazem parte dos jogos.

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 4º ANO 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer características, regras básicas e diferentes formas de participação em modalidades esportivas, desenvolvendo autonomia para organizar, adaptar e participar de jogos e brincadeiras esportivas.	Autonomia e respeito no esporte; Características das modalidades esportivas.	**Meu jogo, minhas regras**: Desenvolver autonomia e compreensão das regras. 1. Dividir a turma em pequenos grupos. 2. Entregar alguns materiais para cada grupo. 3. Pedir que criem uma brincadeira utilizando os materiais. 4. O grupo deverá definir regras simples. 5. Escolher onde será o espaço de jogo. 6. Explicar as regras para os colegas. 7. Os demais alunos experimentam a brincadeira. 8. Após a experiência, conversar sobre quais regras poderiam ser modificadas. **Conhecendo os esportes:** Identificar diferentes modalidades esportivas e suas principais características. 1. Apresentar imagens de diferentes esportes: futebol, basquete, vôlei, atletismo, tênis e ginástica. 2. Perguntar às crianças se conhecem cada modalidade. 3. Conversar sobre os materiais utilizados em cada esporte. 4. Demonstrar alguns movimentos característicos.

		5. As crianças imitam os movimentos apresentados. 6. Finalizar perguntando: **"O que é diferente entre esses esportes?"**
Participar de atividades esportivas de forma cooperativa, respeitando regras, colegas, adversários e diferentes níveis de habilidade, valorizando o trabalho em equipe.	Respeito aos colegas e adversários; Fair play e atitudes esportivas.	**Bola da Amizade:** Em círculo, os alunos passam uma bola. Quem recebe deve falar uma qualidade ou atitude positiva de um colega, como "é um bom companheiro" ou "respeita as regras". **Cartões das Atitudes:** Prepare cartões com situações: "Um colega errou um passe", "O adversário caiu", "Minha equipe perdeu", "O juiz marcou uma falta contra minha equipe". Os alunos devem dizer qual seria uma atitude respeitosa em cada situação.
Utilizar estratégias individuais e coletivas durante jogos esportivos, tomando decisões de acordo com as situações de ataque, defesa, espaço e participação dos colegas.	Ocupação e exploração dos espaços da quadra. Deslocamentos com e sem bola.	**Passou,Correu!:** Organize os alunos em pequenos grupos. O aluno A passa a bola para o aluno B e, imediatamente após o passe, corre para ocupar outro espaço. O aluno B recebe e procura outro colega para passar. Desenvolver deslocamento sem bola, criação de espaços e continuidade das jogadas. **Regra principal:** passou a bola, não pode ficar parado.

		Corre para o Espaço Livre: Os alunos ficam espalhados pela quadra. Um aluno com a bola deve escolher um colega e fazer o passe. Ao mesmo tempo, os outros alunos precisam se movimentar para ocupar espaços livres. O professor pode interromper a atividade e perguntar: **Onde havia espaço livre? Quem estava melhor posicionado para receber? Por que você escolheu aquele espaço? O que acontece quando todos ficam próximos da bola?**
Vivenciar e aperfeiçoar habilidades motoras relacionadas a diferentes modalidades esportivas, como correr, saltar, lançar, receber, chutar, rebater e conduzir objetos.	Corridas: velocidade, resistência e deslocamentos variados. Saltos: impulsão, equilíbrio e aterrissagem.	**Corrida de Reação:** Desenvolver velocidade de reação e deslocamento rápido: Forme duplas. Os alunos ficam lado a lado atrás de uma linha. Ao sinal do professor, devem correr até um cone colocado a aproximadamente 10–15 metros. Ao chegar ao cone, retornam caminhando. Utilize diferentes sinais: palmas, apito, comando verbal ou sinal visual. **Obs:** variar a posição inicial: sentado, deitado, agachado ou de costas.

		Corrida Maluca: experimentar diferentes formas de deslocamento. Monte um percurso com cones e proponha: correr para frente; correr lateralmente; correr em zigue-zague; andar rapidamente; correr levantando os joelhos; correr desviando dos obstáculos. No final, converse com a turma sobre qual forma de deslocamento foi mais fácil e qual exigiu maior controle corporal**.** **Circuito dos Deslocamentos:** desenvolver agilidade, coordenação e domínio corporal. Monte estações: correr em linha reta; passar entre cones em zigue-zague; deslocar-se lateralmente; passar por baixo de uma corda; contornar obstáculos; finalizar com uma corrida curta. Os alunos passam pelas estações em pequenos grupos.

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 5º ANO 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Desenvolver habilidades motoras específicas dos esportes**,** realizando corridas, saltos, lançamentos, recepções, passes, dribles e deslocamentos com maior controle, coordenação e precisão.	Corridas, saltos, lançamentos, recepções e deslocamentos. Passes, dribles, condução de bola, deslocamentos e tomada de decisão	**Circuito das Habilidades Esportivas:** Organize a turma em grupos e monte um circuito com 5 estações: **Corrida:** correr entre cones em zigue-zague. **Salto:** saltar sobre linhas ou obstáculos baixos. **Lançamento:** lançar uma bola em um alvo. **Recepção:** receber a bola lançada por um colega e devolvê-la. **Deslocamento:** conduzir uma bola entre cones, alternando direção. Os grupos permanecem alguns minutos em cada estação e depois trocam. **Desafio do Passe e Drible:** Divida os alunos em pequenos grupos. Cada grupo recebe uma bola. Primeiro, os alunos realizam **passes entre os colegas**, variando distância e direção. Depois, realizam um percurso conduzindo ou driblando a bola entre cones. Na etapa final, faça um pequeno jogo, como **3 contra 3**, em que a equipe precisa realizar pelo menos três passes antes de tentar marcar.

Utilizar estratégias individuais e coletivas durante as práticas esportivas, tomando decisões de acordo com as situações do jogo, cooperando com os colegas e buscando soluções para os desafios apresentados.	Estratégias individuais e coletivas nos esportes. Tomada de decisão e resolução de situações-problema durante os jogos	**Jogo dos 3 passes:** dividir a turma em equipes e realizar um jogo adaptado de futsal, handebol ou queimada. Antes de tentar marcar o ponto, a equipe deverá realizar pelo menos 3 passes entre diferentes jogadores. O objetivo é estimular a movimentação, a ocupação dos espaços, a comunicação e a tomada de decisões coletivas. Ao final, conversar sobre quais estratégias ajudaram a equipe. **Desafio das estratégias:** organizar pequenos jogos com situações previamente definidas, como jogar com um jogador a menos, proteger uma área, realizar passes antes de finalizar ou recuperar a bola. A cada rodada, as equipes devem conversar rapidamente e escolher uma estratégia para enfrentar o desafio. Depois, avaliar coletivamente o que funcionou e o que poderia ser modificado.
Participar de diferentes modalidades esportivas, aplicando regras básicas, técnicas e estratégias simples de ataque e defesa, compreendendo a organização e a dinâmica de cada jogo.	Fundamentos técnicos e regras básicas dos esportes. Estratégias de ataque e defesa e organização do jogo.	**Jogo reduzido:** realizar partidas com equipes pequenas (3x3 ou 4x4), utilizando regras simplificadas. Antes de cada jogo, apresentar uma regra específica da modalidade para que os alunos possam aplicá-la durante a partida. **Desafio dos fundamentos:** dividir a turma em equipes e propor desafios, como acertar determinado número de passes, realizar conduções entre cones ou acertar alvos.

		Jogo com desafios: modificar algumas regras, como exigir que todos os integrantes da equipe toquem na bola antes da finalização, incentivando a participação coletiva e a elaboração de estratégias.
Valorizar a participação, a cooperação e o respeito nas práticas esportivas, reconhecendo diferentes níveis de habilidade, respeitando regras, colegas, adversários e professores, e compreendendo o esporte como espaço de convivência e aprendizagem.	Cooperação, respeito e convivência nas práticas esportivas. Regras, fair play e respeito aos participantes.	**Jogo Cooperativo:** Divida a turma em pequenos grupos. Proponha um circuito com desafios esportivos: conduzir uma bola, realizar passes, transportar objetos e completar um percurso. O grupo deverá realizar todas as etapas **sem deixar nenhum integrante para trás**. Os alunos deverão incentivar os colegas e ajudar aqueles que apresentarem maior dificuldade. Ao final, faça uma roda de conversa com perguntas como: Como o grupo conseguiu realizar o desafio? Por que é importante ajudar os colegas? Todos conseguem realizar os movimentos da mesma maneira? Como podemos respeitar as diferenças durante um jogo? **Jogo com Regras Construídas pela Turma:** Divida os alunos em equipes. Escolha uma modalidade conhecida, como **futsal, queimada, handebol ou voleibol adaptado**. Antes de iniciar, construa com a turma algumas regras de convivência, como: respeitar a vez do colega; não provocar ou excluir participantes; aceitar as decisões do árbitro; ajudar quem cair ou tiver dificuldade; cumprimentar os adversários ao final. Durante o jogo, observe se as regras estão sendo respeitadas. Após a atividade,

		converse sobre situações de respeito e desrespeito que aconteceram durante a prática.

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.

COMPONENTE CURRICULAR –EDUCAÇÃO AMBIENTAL

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

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

Observação importante:

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

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 1º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Identificar elementos da natureza e sua importância	Plantas, animais, água, solo, ar.	"Passeio pelo pátio" – levar os estudantes para observar plantas, flores e animais do entorno. Em seguida, pedir que desenhem ou coletem pequenas folhas (respeitando o ambiente) e falem sobre o que viram.
Reconhecer a importância de cuidar do meio ambiente	Preservação, cuidados com lixo, água e plantas.	"O que vai para o lixo?" – mostrar diferentes tipos de lixo (papel, plástico, orgânico) e pedir que os alunos separem em caixinhas ou cestos corretos.
Valorizar recursos naturais e hábitos sustentáveis	Reciclagem, economia de água e energia, redução de resíduos.	"Caça ao desperdício" – pedir para os estudantes apontarem, na sala ou na escola, situações de desperdício (luz acesa sem necessidade, torneira aberta) e sugerirem soluções.

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 2º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Identificar diferentes tipos de lixo e sua destinação	Reciclagem, lixo orgânico e reciclável.	"Separando o lixo" – trazer embalagens limpas de casa (plástico, papel, metal) e pedir que os estudantes separem corretamente em caixinhas ou cestos.
Valorizar a biodiversidade e a preservação do meio ambiente	Animais, plantas, habitats.	"Quem vive aqui?" – mostrar fotos de animais e plantas e pedir que os estudantes indiquem onde vivem (rio, floresta, campo) e por que devemos cuidar desses lugares.
Desenvolver atitudes de cuidado com o meio ambiente	Respeito à natureza e hábitos sustentáveis.	Missão ambiental – cada estudante escolhe uma ação para proteger a natureza durante a semana (ex.: não desperdiçar água, não jogar lixo no chão) e depois compartilha os resultados.

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 3º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer os diferentes tipos de lixo e a importância da reciclagem	Lixo orgânico, reciclável e rejeito.	Oficina de reciclagem – os estudantes trazem embalagens limpas de casa e, em grupo, transformam em brinquedos ou objetos úteis.
Identificar formas de economizar água e energia.	Uso consciente da água e energia.	Detectives do consumo – fazer um "passeio" pela escola para identificar torneiras que goteiam, luzes acesas sem necessidade ou aparelhos ligados e sugerir soluções.
Desenvolver atitudes de cuidado com o meio ambiente.	Sustentabilidade, hábitos conscientes.	Missão ecológica – propor que cada estudaante faça uma ação ambiental em casa ou na escola durante a semana e registre em um diário ou desenho.

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 4º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Identificar impactos das ações humanas no meio ambiente	Poluição do ar, da água e do solo.	"Antes e depois" – mostrar imagens de rios limpos e poluídos, florestas preservadas e desmatadas, e pedir que os alunos escrevam ou falem como o lugar mudou e como poderia ser recuperado.
Compreender a necessidade de preservar a água e outros recursos naturais	Consumo consciente e desperdício.	"Diário da água" – os alunos registram em casa por um dia como usam água (banho, escovação, lavar louça) e, no dia seguinte, discutem formas de economizar.
Desenvolver projetos simples de preservação ambiental	Sustentabilidade e ações de cuidado coletivo.	"Campanha verde" – dividir a turma em grupos para criar cartazes de conscientização sobre economizar água, plantar árvores ou não jogar lixo no chão e espalhar pela escola.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 5º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Compreender a importância da reciclagem e reutilização de materiais	Coleta seletiva, reaproveitamento de materiais.	"Oficina de reaproveitamento" – usar materiais recicláveis para criar objetos úteis ou brinquedos, discutindo o impacto da redução de lixo.
Analisar formas de preservação da água e outros recursos naturais	Consumo consciente de água e energia, fontes de recursos naturais.	"Economizando juntos" – em grupos, os alunos criam cartazes ou listas com dicas para economizar água e energia em casa e na escola.
Desenvolver atitudes de responsabilidade ambiental	Sustentabilidade, cidadania ambiental, ações coletivas.	"Missão ecológica da turma" – planejar uma ação concreta na escola, como plantar árvores, criar uma horta ou organizar a coleta seletiva, e acompanhar os resultados.

REFERÊNCIAS

NOVA ESCOLA. Disponível https://planejamentosdeaula.com/aprendendo-os-saberes-do-campo-plano-de-aula Acesso em: 19 de setembro 2026. NOVA ESCOLA.

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 6º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
analisar as características dos gêneros, a partir do estudo dos recursos presentes nos textos e prever a progressão horizontal e vertical (ampliando a complexidade do gênero ou texto proposto nos diferentes anos), começando com produção coletiva, seguida de trabalho em duplas/grupos para chegar à produção autônoma.	Estratégia de produção: planejamento de textos reivindicatórios ou propositivos. Produção de carta de reclamação, solicitação ou carta de solicitação	A habilidade refere-se à investigação de problemas que levarão à produção de gêneros reivindicatórios ou propositivos. Supõe a leitura analítica de textos normativos e legais.
Divulgar resultados de pesquisas por meio de apresentações orais, painéis, artigos de divulgação científica, verbetes de enciclopédia, podcasts científicos, etc	Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição de textos de divulgação científica	Essa habilidade se refere à apropriação de diferentes modos de divulgar pesquisas realizadas. Supõe o estudo das especificidades dos gêneros e da adequação ao contexto de produção, com destaque para a natureza dos resultados, as intencionalidades e o público provável. Envolve as operações de planejamento, produção e revisão do texto no gênero escolhido (apresentação, painel, artigo, etc.) para divulgar os resultados.

Elaborar texto teatral, a partir da adaptação de romances, contos, mitos, narrativas de enigma e de aventura, novelas, biografias romanceadas, crônicas, dentre outros, indicando as rubricas para caracterização do cenário, do espaço, do tempo; explicitando a caracterização física e psicológica dos personagens e dos seus modos de ação; reconfigurando a inserção do discurso direto e dos tipos de narrador; explicitando as marcas de variação linguística (dialetos, registros e jargões) e retextualizando o tratamento da temática.	Elaboração de texto teatral a partir de adaptação de outros textos	Essa habilidade supõe um exercício de adaptação, de retextualização e de "transformação" de um gênero em outro, guardando a originalidade do tratamento temático. Ainda que seja uma ação de retextualização, as habilidades relacionadas às operações de produção textual (planejamento produção e revisão) também devem estar vinculadas a essa habilidade.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 7º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Identificar o objeto da reclamação e/ou da solicitação e sua sustentação, explicação ou justificativa, de forma a poder analisar a pertinência da solicitação ou justificação.	Estratégias, procedimentos de leitura em textos reivindicatórios ou propositivos.	Para viabilizar a análise dessas solicitações e reclamações, convém o levantamento e a discussão de questões polêmicas locais, o debate a seu respeito, a eleição de critérios, no decorrer dos debates, para analisar se há pertinência de reclamações e solicitações.
Produzir resumos, a partir das notas e/ou esquemas feitos, com o uso adequado de paráfrases e citações	Resumo e relatório. Paráfrases e citações	O professor pode, por exemplo, definir como tema de pesquisa a vida dos animais, em diálogo com o componente curricular de Ciências e com alguma obra lida. A partir da pesquisa sobre as espécies pode solicitar que organizem notas e/ou esquemas que, posteriormente, tornar-se-ão verbetes ou texto de divulgação de pesquisa.
Produzir resenhas críticas, *vlogs, podcasts* variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, *e-zines, gameplay*, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (*show*, sarau, *slam* etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.	Produção de resenhas críticas, vlogs, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis	Sugere-se que seja lido um exemplo e que seja realizado o planejamento da atividade. Para isso, é importante que o professor delimite as condições de produção do texto. Por exemplo, caso trabalhe com memes, inicie o processo definindo qual a temática será abordada em cada um. Os textos serão produzidos para criticar uma temática polêmica e será publicado nas redes sociais na escola? Delimite qual a finalidade da produção, os interlocutores e o meio de circulação dos textos, referentes as leituras das obras literárias.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 8º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/ *redesign* e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia, pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.	Produção de tirinhas, charges e memes em programas próprios.	Para a produção de tirinhas, charges, memes, é importante contemplar o estudo de suas principais características. Sugere-se, também, a delimitação das operações de produção de textos, como: (a) contextualização: definição da situação comunicativa em que o texto será produzido (quem serão os leitores, onde circulará, com qual finalidade, em qual gênero); (b)planejamento: envolve a elaboração do conteúdo temático (o que será dito) e a organização do texto parte a parte; (c) elaboração do texto: momento da construção do texto; (d) revisão processual (durante a produção) e final.
Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos	Criação de contos usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos.	A produção de contos deve ser entendida como processo que envolve as operações de planejamento, produção e revisão dos textos, por meio da criação de oficinas literárias, em parceria com profissionais da biblioteca/sala de leitura e com professores de Arte. Recomenda-se que as

típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.		produções sejam efetivamente colocadas em circulação e alcancem os leitores previstos
Parodiar poemas conhecidos da literatura e criar textos em versos (como poemas concretos, ciberpoemas, haicais, liras, microrroteiros, lambe-lambes e outros tipos de poemas), explorando o uso de recursos sonoros e semânticos (como figuras de linguagem e jogos de palavras) e visuais (como relações entre imagem e texto verbal e distribuição da mancha gráfica), de forma a propiciar diferentes efeitos de sentido.	Relação entre textos. Produção de paródias de poemas. Criação de ciberpoemas.	A produção, aqui, deve ser entendida como processo que envolve as operações de planejamento, produção e revisão dos textos, por meio da criação de oficinas literárias, em parceria com profissionais da Biblioteca/sala de leitura e com professores de Arte. Recomenda-se que as produções sejam efetivamente colocadas em circulação e alcancem os leitores previstos.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 9º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Produzir reportagem impressa, com título, linha fina (optativa), organização composicional (expositiva, interpretativa e/ou opinativa), progressão temática e uso de recursos linguísticos compatíveis com as escolhas feitas e reportagens multimidiáticas, tendo em vista as condições de produção, as características do gênero, os recursos e mídias disponíveis, sua organização hipertextual e o manejo adequado de recursos de captação e edição de áudio e imagem e adequação à norma-padrão.	Estratégia de produção, revisão e reescrita: textualização de reportagem impressa ou em outras mídias	Sugestão para o trabalho com os gêneros textuais: - produção de textos jornalísticos, como noticia e reportagem; - produção de roteiros de entrevistas; - estudo das principais características para produção dos gêneros textuais como contextualização, planejamento, elaboração do texto, revisão processual e final. Essas produções podem ser individuais e em grupo.
Engajar-se ativamente nos processos de lanejamento, textualização, revisão/edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário	Produção de resenhas de livros lidos.	Essa habilidade se refere aos procedimentos de planejamento e à elaboração de resenhas resultantes de variadas leituras de estudo, com cuidado para o tratamento dos dados e das informações coletadas durante a curadoria da informação. Envolve aprender a usar as vozes do estudante e das fontes consultadas na construção dos sentidos.

Produzir artigos de opinião, tendo em vista o contexto de produção dado, assumindo posição diante de tema polêmico, argumentando de acordo com a estrutura própria desse tipo de texto e utilizando diferentes tipos de argumentos – de autoridade, comprovação, exemplificação, princípio etc.	Textualização, revisão e reescrita de artigos de opinião.	Aqui se trata de gênero argumentativo do campo jornalístico-midiático, que exige um posicionamento crítico, a preparação de argumentos, a escolha do movimento argumentativo e outras habilidades próprias de gêneros argumentativos. Vale enfatizar a importância de se considerar como objeto de apreciação produtos representativos das culturas juvenis. Recomenda-se que o tratamento ético em relação à informação e o posicionamento crítico em relação a ela sejam foco de discussão nesse caso. É proposta uma progressão horizontal no trabalho com o gênero, em relação à mediação do professor e à colaboração entre pares: o trabalho iniciando coletivo e em grupos e avançando para a autonomia no ano seguinte.

REFERÊNCIAS

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

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS 6º 7° 8° e 9° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
(EF69AR14). Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica. (EF69AR15). Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos.	**Processos de criação** Composição corporal a partir dos sons, músicas e ritmos que fazem parte das culturas indígenas. Reconhecimento e desenvolvimento de atitudes de respeito às diferentes culturas.	**Peça aos** alunos que criem uma coreografia inspirada nos ritmos e nas músicas que estudaram. Eles podem utilizar elementos de improvisação e composição corporal, incorporando movimentos que refletem a cultura indígena (entre outras). Resultado: Cada grupo apresenta sua coreografia, explicando como os movimentos se relacionam com os aspectos culturais que pesquisaram. **Realize uma** oficina de percussão corporal, onde os alunos podem criar sons utilizando o próprio corpo (batidas com as mãos, palmas, estalos de dedos) enquanto se movem. Incluir ritmos inspirados em músicas indígenas. Resultado: Os alunos podem trabalhar em grupos para compor uma sequência de movimentos e filhos que representam uma história ou aspecto da cultura indígena. **Organize uma** atividade onde todos os alunos formam um círculo e dançam juntos, incorporando elementos de danças indígenas. Durante a dança, o professor pode tocar músicas e dar comandos que incentivam a troca de movimentos entre os alunos. Resultado: Após a dança, promova uma reflexão em grupo sobre a

		experiência, discutindo como a dança e a música podem unir as pessoas e fortalecer o respeito às tradições culturais. **Peça que** os alunos mantenham um diário de dança ao longo do bimestre, onde possam registrar suas experiências com as atividades de dança, sentimentos e aprendizados sobre as culturas indígenas (entre outras). Resultado: No final do bimestre, os alunos podem compartilhar suas reflexões em pequenos grupos, promovendo um espaço para a troca de ideias e experiências. **Proponha um** desafio de improvisação em que os alunos devem se mover livremente ao som de uma música indígena específica. Após um período de improvisação, peça que se reúnam em grupos e crie uma pequena sequência coreográfica com os movimentos que mais gostaram. Resultado: Apresentação das sequências coreográficas criadas, com uma breve explicação sobre como os filhos influenciaram os movimentos. Referências: https://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=53516&pagina=espaco%2Fvisualizar_aula&request_locale=pt-BR&secao=espaco https://profy.com.br/plano-de-aula/25743/ https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/3ano/educacao-fisica/dancas-do-brasil--regiao-norte/6567

		https://novaescola.org.br/planos-de-aula/educacao-infantil/pre-escola/cultura-sonora-indigena/2887 https://profy.com.br/plano-de-aula/5142/

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Linguagens. SEDUC: Palmas, 2019.
TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências Humanas e Ensino Religioso. Palmas: SEDUC, 2019.
TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências da Natureza e Matemática. Palmas: SEDUC, 2019.Observação: Exclusivamente os Componentes Curriculares da base diversificada não terão o alfanumérico, logo ao lançar no diário de classe constará apenas o Objeto do Conhecimento.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 1° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
- Desenvolver a percepção através dos sentidos, para perceber o entorno.	**Contextos e práticas** - Desenvolvimento o da percepção	Atividades Teatrais para desenvolver a Percepção Sensorial **Caminhada Sensorial** Os participantes caminham lentamente pelo espaço com os olhos fechados (guiados por um colega ou em segurança). Devem focar em sons, cheiros, texturas e temperaturas. Depois, compartilham o que perceberam. **Objeto Misterioso** Coloque objetos variados em sacos opacos. Os participantes devem tocar sem ver e descrever o que sentem, tentando adivinhar o que é. Depois, podem criar uma pequena cena inspirada no objeto. **Som e Movimento** Um participante faz um som (batida, assobio, ruído com a boca) e os outros devem responder com um movimento que represente esse som. Pode virar uma coreografia coletiva. Jogo dos Sentidos Crie estações sensoriais (visão, audição, tato, olfato, paladar) com pequenos desafios teatrais em cada uma. Exemplo: na estação da audição, improvisar uma cena a partir de um som

		ambiente; na do olfato, criar um personagem inspirado em um cheiro. **Espelho Emocional** Em duplas, um participante faz movimentos lentos e expressivos, e o outro deve imitá-lo como um espelho. Depois, trocam. A ideia perceber detalhes e intenções.
- Ampliar o imaginário Estimulando a imaginação para novas formas de pensar e criar.	**Elementos da linguagem** Ampliação do imaginário	**Jogos Teatrais para Ampliar o Imaginário** **Transformação de Objetos**
		Como funciona: Dê um objeto comum (ex: uma cadeira, uma garrafa) e peça aos participantes que o transformem em algo completamente diferente usando apenas o corpo e a imaginação. Ex: uma cadeira vira um cavalo, um trono, uma nave espacial. **História em Cadeia** **Como funciona:** Um participante começa uma história com uma frase inusitada (“Era uma vez um guarda-chuva que falava com o vento...”), e cada pessoa adiciona uma frase, continuando a narrativa. **Personagem Impossível Como funciona:** Cada participante cria um personagem com características absurdas ou mágicas (ex: um cozinheiro que só prepara pratos invisíveis, ou

		uma bailarina que dança em nuvens). Depois, improvisam cenas com esses personagens. **Viagem Imaginária Como funciona:** Com os olhos fechados, o grupo é guiado por uma narração que os leva a lugares fantásticos (ex: uma floresta que muda de cor, uma cidade flutuante). Ao final, cada um compartilha o que viu, sentiu ou encontrou. **Objetivo:** Estimular visualização mental e sensorial.
		Objeto Falante Como funciona: Cada participante escolhe um objeto e o transforma em um personagem que tem voz, desejos e histórias. Ex: uma escova de dente que sonha em ser artista. **Objetivo:** Dar vida ao inanimado e explorar perspectivas inusitadas. **Cena com Palavra Proibida Como funciona:** Os participantes improvisam uma cena onde uma palavra comum (ex: "sim" ou "não") está proibida. Isso obriga a encontrar formas criativas de se expressar. **Objetivo:** Estimular flexibilidade mental e linguagem alternativa. **7. Mundos Inventados** **Como funciona:** Em grupos, os participantes criam um mundo fictício com regras próprias, habitantes, clima, cultura. Depois, encenam uma situação cotidiana nesse mundo.

- Cultivar a capacidade de simbolizar: Explorando o uso de elementos cênicos, como figurino e cenário, para expressar ideias.	**Contextos e Práticas** A capacidade de simbolizar.	**Atividades Teatrais para Estimular a Capacidade de Si** **Gestos com Sentido Como funciona:** Os participantes cria simples e atribuem a eles significados abstratos (ex: um ge "esperança", outro para "medo"). Depois, constroem uma cen com esses gestos. **Cena Metafórica Como funciona:** Prop abstratos (ex: "tempo", "solidão", "transformação") e pedi participantes criem cenas que representem esses concei nomeá-los diretamente. **Improvisação com Elementos Como funciona:** Usar elementos como água, fogo, vento, te inspiração para cenas. Os participantes devem represent elementos com o corpo e explorar o que eles simbolizam. **Má Personagens Arquetípicos Como funciona:** Utilizar m neutras ou expressivas para criar personagens que repr arquétipos (ex: o sábio, o rebelde, o cuidador). Os part exploram esses papéis em improvisações. **Cena com Si Espaço Como funciona:** Criar cenas onde o silêncio e o uso do espaço são os principais elementos exp Os participantes devem comunicar emoções e ideias sem apenas com presença e movimentação. - Promover a experim incentivando a experimentação de diferentes estilos cênicos, culturais e possibilidades de encenação.
-Promover a experimentação ,incentivando a experimentação de diferentes estilos cênicos, matrizes culturais e possibilidades de encenação.	**Contextos e Práticas** Experimentação de diferentes estilos Cênicos, matrizes culturais e possibilidades de encenação.	

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 2° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Promover a experimentação Incentivando a experimentação de diferentes estilos cênicos, matrizes culturais e possibilidades de encenação	**Contextos e práticas** Experimentação Incentivando a criação de diferentes estilos cênicos, matrizes culturais	**Estilos Cênicos em Cena** Divida o grupo em trios ou quartetos. Dê uma situação simples (ex: "espera na fila do hospital"). Cada grupo deve apresentar essa cena em **três estilos diferentes**, como: Realismo Comédia dell'arte Teatro épico (Brecht) Teatro físico (influência de Grotowski) Teatro performático **Variação:** Deixe que o grupo escolha estilos que representem diferentes **influências culturais**, como teatro nô (Japão), teatro de mamulengo (Brasil), kathakali (Índia), etc. **Cenas com Matrizes Culturais** Proponha uma pesquisa breve sobre formas teatrais ou narrativas de diferentes culturas**.** Exemplos: Lendas afro-brasileiras (Exu, Iemanjá) Contação indígena (cosmovisões e mitos) Mitologias asiáticas ou europeias Cada grupo cria uma pequena encenação de 3 a 5 minutos inspirada na linguagem corporal, estrutura narrativa e estética dessa matriz. **Importante:** Trabalhar com **respeito cultural** e **evitar estereótipos**, incentivando a pesquisa e valorização da origem. **Roda dos Estilos** Um grupo improvisa uma cena curta. A cada 1 minuto, o professor ou mediador grita um novo **estilo cênico**. Ex: "Agora, Teatro

		de Rua!" → os atores adaptam. "Agora, Teatro Gritado!" / "Teatro Ritualístico!" etc. Estimula adaptação e experimentação corporal/estética. **Corpo-Matriz** Proponha exercícios de aquecimento com gestos, ritmos e movimentos inspirados em culturas distintas. Depois, os participantes criam cenas curtas usando apenas o corpo (sem fala), utilizando os movimentos experimentados. Ex: gingado de capoeira, gestualidade do butô, dança afro, etc. **Improvisação Temática Cultural** Escreva cartões com **temas culturais** (ex: "ritual de passagem", "festa tradicional", "mito da criação", "sabedoria ancestral"). Em grupos, sorteiam um cartão e criam uma cena inspirada no tema. Pode-se acrescentar desafios como: usar um instrumento típico, um canto tradicional, ou uma linguagem gestual simbólica. **Entrevista com a Personagem Tradicional** Um aluno assume o papel de uma figura cultural (ex: um griot africano, um pajé, um mestre de maracatu, um samurai, etc.). Os colegas fazem perguntas como numa entrevista. O entrevistado deve responder dentro da lógica e da linguagem cultural de sua personagem. **Traga referências visuais e sonoras reais**: músicas tradicionais, trechos de espetáculos, vídeos de rituais e manifestações culturais

		— isso amplia o repertório sensorial e inspira a criação.
Fomentar a criação Incentivando a pesquisa e a criação de dramaturgias e espaços cênicos, em diálogo com o teatro contemporâneo.	**Elementos da linguagem** Experimentação Incentivando a Produção e uso de diferentes estilos cênicos, matrizes culturais	
Desenvolver habilidades sociais e de comunicação Como oratória, consciência corporal e vocal, organização de pensamentos e empatia. Promover **o** trabalho coletivo e colaborativo **a**través do diálogo e da experimentação de diferentes funções teatrais	**Processos de criação** Comunicação Como oratória, consciência corporal e vocal com empatia. Trabalho coletivo e colaborativo **a**través do diálogo e da experimentação	

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 3° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Conhecer vocabulários e elementos constitutivos do teatro Como o cenário, iluminação, sonoplastia e figurino.	**Contextos e práticas** Elementos constitutivos do teatro: o cenário, iluminação, sonoplastia e figurino.	Cenário Vivo Os participantes são divididos em grupos. Cada grupo deve criar um **cenário vivo**: os próprios corpos formam os elementos do espaço (ex: árvores, móveis, montanhas, paredes, etc.). Um ator entra e interage com o "cenário". Depois, o grupo pode refletir: que ambiente era esse? Como o cenário contribuiu para a cena? **Dica:** Pode-se evoluir a atividade com materiais simples (papelão, panos, cordas) para construção de cenários reais em grupo. Jogo da Iluminação Crie uma cena curta ou uma situação simples. Alguém (ou o próprio professor) manipula a luz do espaço com lanternas, abajures ou até apps de lanterna com cores diferentes. A mesma cena é apresentada com diferentes iluminações: luz forte, fraca, vermelha, azul, sombra, contraluz. Depois, debate-se: o que a luz provocou? Que sensações gerou? **Variação:** Em grupo, os alunos escolhem uma emoção (ex: medo, paz, mistério) e criam uma “luz cênica” para ela.

		Sonoplastas por um dia Divida em grupos e proponha uma situação cênica (ex: floresta à noite, feira, tempestade, cidade agitada). Cada grupo cria a **sonoplastia ao vivo**, sem usar gravações: só corpo, voz e objetos encontrados no espaço. Um grupo apresenta a sonoplastia, outro grupo faz a encenação, e depois trocam. Debate: Como o som influenciou a cena? Foi mais fácil ou mais difícil representar com o som ao vivo? **Dica:** Use caixas com objetos sonoros (papel alumínio, garrafas, latas, grãos, sinos, etc.). Desfile de Figurinos Improvisados Separe tecidos, panos, jornais, sacolas, fitas, etc. Divida os alunos em grupos e proponha uma personagem ou tipo (ex: um rei, uma guerreira futurista, um camponês de 1800, um personagem mítico). Cada grupo deve criar um **figurino improvisado** em 15 minutos e fazer um mini desfile cênico, explicando suas escolhas. Debate: como o figurino ajudou a compor a personagem? O que o material expressava? Cena Técnica

		Os grupos recebem o desafio de criar uma cena curta (2-3 minutos), **obrigatoriamente incluindo**: Um cenário (real ou simbólico) Efeitos de iluminação Sonoplastia Figurino Os colegas assistem e, ao final, cada grupo explica **escolhas técnicas** que fez. Encoraje os grupos a usar criatividade com os recursos disponíveis. Roleta dos Elementos Prepare cartões com os 4 elementos (cenário, luz, som, figurino). Em duplos ou trios, os alunos sortearão um ou dois desses elementos. Criam uma **mini cena improvisada** onde os elementos sorteados terão destaque. Ex: sorteou "som e figurino"? → a cena deve ter trilha importante e figurino característico. Após cada apresentação, o grupo deve explicar como usou esses elementos para comunicar algo. Você pode montar um **projeto final** com uma **mostra de cenas técnicas**, onde cada grupo cria uma cena curta com foco na composição dos elementos cênicos, permitindo que os alunos assumam papéis técnicos como cenógrafos, iluminadores, figurinistas e sonoplastas.

Experimentar a gestualidade e a sonoridade corporal a improvisação teatral	**Contextos e práticas** Sonoridade corporal a improvisação teatral	
Compor acontecimentos cênicos, criando cenas e caracterizando personagens	**Contextos e práticas** Acontecimentos cênicos, criando cenas	
- Pesquisar e analisar o trabalho de artistas de grupos de teatro, dramaturgos, atores e diretores. -Refletir sobre o papel da arte em diversos contextos problematizar questões sociais, culturais e políticas.	**Elementos da linguagem** Pesquisa e análise o trabalho de artistas de grupos de teatro,	

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 4° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Conhecer e apreciar artistas e grupos de teatro locais e regionais de distintas épocas, pesquisando os modos de criação, a produção e a organização da atuação em teatro.	**Contextos e práticas** Apreciar artistas e grupos de teatro locais e regionais de distintas épocas.	**Caça ao Tesouro Teatral** (Pesquisa e Apresentação Lúdica) Divida os estudantes em grupos. Cada grupo recebe um "tesouro" para encontrar: um artista grupo ou movimento teatral regional (atuais ou de outras épocas). Eles devem pesquisar: Nome do grupo/artista; Estilo ou linguagem usada; Época de atuação; Espetáculos marcantes; Contribuição cultural; Depois, apresentam o "tesouro encontrado" em formatos criativos: Entrevista fictícia com o artista; Linha do tempo dramatizada; Cartaz vivo; Poesia ou rap de homenagem Cena-Homenagem Após pesquisa ou apreciação de vídeos/trechos de peças de um artista ou grupo regional, os alunos: • Escolhem um trecho ou estilo de encenação • Criam uma cena original inspirada na estética ou no tema • As cenas podem ser autorais, mas devem trazer elementos da obra original.

		• Finaliza-se com uma breve explicação sobre quem foi homenageado e por quê. **Roda de Memórias Teatrais** (com convidados ou vídeos) • Convide um artista de teatro local (ator, diretor, técnico) para uma roda de conversa com os alunos. • Caso não seja possível, use entrevistas em vídeo, trechos de documentários ou arquivos disponíveis. Após a roda, proponha: • Desenho ou escrita de uma cena baseada em uma história contada • Um diário de bordo sobre o encontro • Uma encenação baseada em uma experiência real compartilhada pelo artista Sessão de Apreciação + Crítica Criativa Organize a exibição de trechos de espetáculos locais (vídeos do YouTube, gravações, festivais online ou peças gravadas por grupos da comunidade). Após assistir, proponha atividades de apreciação: Criação de uma crítica teatral em forma de fanzine, carta, vídeo ou podcast Desenho de cena que mais chamou atenção Recriação de uma cena com mudança de estilo (ex: transformar uma cena dramática em cômica) Mapa Teatral da Cidade / Região

		Em uma cartolina ou mural, crie um mapa da cidade ou região. Os alunos colam fotos, nomes, datas e curiosidades sobre: Grupos de teatro locais; Espaços cênicos (teatros, praças, ruas); Eventos marcantes (festivais, mostras, espetáculos históricos) ; Pode ser um **mapa do presente**, **do passado** ou **comparativo**. Complementar com QR Codes que levem a vídeos ou áudios de apresentações. **Caixa-Cena: Teatro em Miniatura** Após estudar um artista ou espetáculo regional, os alunos criam uma **"caixa-cena"**: uma representação física ambientação, personagens e clima da peça. Pode ser feito em caixas de sapato, papelão, etc. A apresentação pode incluir som, narração e fala sobre o artista ou grupo homenageado. **Quem Sou Eu? – Versão Teatral** Escreva nomes de artistas ou grupos teatrais locais em cartões. Um aluno sorteia um nome e, sem ver, coloca na testa. Os colegas vão dando dicas sobre quem é: o "Criou um espetáculo sobre a história da cidade", "Atua com bonecos e música ao vivo", "Participou do festival X no ano Y" , O jogador deve adivinhar quem é.

Realizar trabalhos cênicos, a partir de situações do seu cotidiano, para estabelecer relações entre os diferentes contextos.	**Elementos da linguagem** Relações entre os diferentes contextos.	
Conhecer produtores (as) de obras de teatro, que representam em seus trabalhos artísticos temáticos lúdicos	Conhecimento produtores (as) de obras de teatro, que representam em seus trabalhos artísticos temáticos lúdicos,	
Abordar em brincadeiras, brinquedos, fatos inusitados, criança, infância etc., para compará-los entre si e com seus contextos.	Brincadeiras, brinquedos, fatos inusitados, criança, infância etc., para compará-los entre si e com seus contextos.	

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 5° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Apreciar produções teatrais diversas e refletir sobre elas de forma crítica e sensível.	Produções teatrais diversas e refletir sobre elas de forma crítica e sensível.	**Sessão de Curtas Cênicas** Assistirem a trechos de espetáculos teatrais (preferencialmente locais ou infantis) e discutir: - Qual cena mais chamou atenção? - Que personagem te marcou? - O que o cenário e o figurino ajudaram a contar? **Crítica Criativa** Os alunos escrevem ou desenham uma crítica da peça em forma de: - Cartaz de recomendação - Diário pessoal (“Hoje vi uma peça e...”) - Tirinhas ou quadrinhos **Comparando Estilos** Apresentar dois estilos (ex: teatro de bonecos e teatro realista) e perguntar: o que é diferente? O que foi mais divertido? **Jogo do Espelho (em duplas)** Um aluno lidera os movimentos e o outro imita como um espelho. Depois, invertem. Estimula atenção e escuta visual **Cena Corrente** Alunos constroem uma cena coletiva: um começa com uma frase, o seguinte continua, e assim por diante. Fortalece escuta ativa e criação coletiva. **Improviso com Objeto Misterioso** Cada grupo recebe um objeto comum (ex: colher, corda,
Explorar práticas de criação e interpretação teatral, desenvolvendo a escuta, a atenção e a cooperação.	Práticas de criação e interpretação teatral, desenvolvendo a escuta, a atenção e a cooperação.	
Identificar e valorizar manifestações cênicas da cultura local e de diferentes contextos.	Manifestações cênicas da cultura local e de diferentes contextos.	
Criar e interpretar personagens a partir da observação do cotidiano e da imaginação.	Interpretar personagens a partir da observação do cotidiano e da imaginação.	

		caixa) e deve criar uma cena onde o objeto tenha outro significado. Estimula criatividade e cooperação. **Ficha de Personagem** Os alunos desenham e preenchem uma ficha com nome, idade, gostos, profissão, “um segredo” do personagem, etc. **Caminhada com Personalidade** Propor tipos: “como anda um detetive?”, “como fala uma bruxa?”, “como reage um palhaço assustado?”. Estimula construção de personagens pelo corpo. **Entrevista com o Personagem** Em duplas, um aluno entrevista o personagem do colega. O outro responde como se fosse o personagem. **Com Objetos** Usar papel, garrafa, tampas, etc. para criar sons de chuva, floresta, cidade, passos, etc. Criar paisagens sonoras. **Figurino Imaginário com Panos** Os alunos montam figurinos usando tecidos, jornais e adereços. Depois desfilam dizendo quem são. **Criação de Mini-Cenários** Usar caixas de papelão para montar maquetes de cenários que representem espaços da cena (uma floresta, uma casa, uma praça).

		Jogo da Luz e Emoção (se houver lanterna ou recursos): Testar iluminações diferentes para cenas iguais e observar como isso muda a emoção.

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

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 6° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Compreender e estabelecer valores para a convivência social.	Todos nós temos dias bons e dias ruins... agimos bem ou agimos mal.	Discussões em sala de aula: • Debater sobre situações do cotidiano que envolvem a aplicação desses valores, promovendo a reflexão crítica. • Jogos e dinâmicas: • Utilizar atividades lúdicas para vivenciar situações que exijam a prática dos valores, como trabalho em equipe e resolução de conflitos. • Criação de projetos: • Desenvolver projetos que envolvam a comunidade escolar, incentivando a colaboração e o respeito mútuo.
		Analisar situações hipotéticas ou reais que envolvam a aplicação dos valores, buscando soluções justas e éticas. Leitura e interpretação de textos: Explorar obras literárias que abordem temas relacionados à ética e convivência social.
Estabelecer relações equilibradas e construtivas.	Fazemos sempre o que queremos?	Rodas de conversa sobre temas relacionados às relações interpessoais. Jogos e dinâmicas de grupo que promovam a interação e a cooperação.

		Leitura e discussão de textos sobre amizade, respeito e convivência. Atividades que estimulem a criatividade e a expressão artística. Projetos que envolvam a participação da comunidade escolar e local.
Identificar valores pessoais que ancoram seu Projeto de Vida	Os valores nos valorizam.	Inicia com uma pergunta: *"Quais são os valores que mais te representam?*
		Pede aos alunos para escreverem 3 valores importantes para si (ex: honestidade, solidariedade, responsabilidade). Depois, discute: *De que forma estes valores contribuem para que sejas uma pessoa valorizada pelos outros?* Exemplo de tema: *É possível ter sucesso sem valores?* Incentiva a argumentação respeitosa e a escuta ativa.
Elaborar planos pessoais de curto, médio e longo prazo, com base em objetivos e possibilidades reais, considerando o uso consciente de recursos financeiros e naturais.	Roda das atitudes financeiros. Poupando recursos.	Criação de cartazes, vídeos ou apresentações com dicas financeiras e atitudes sustentáveis. Pode-se abordar temas como: evitar o desperdício, reutilizar, comparar preços, fazer lista de compras.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 7° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer e expressar as limitações e habilidades que possui	Superando obstáculos.	Debates e discussões: Promova debates sobre superação de desafios e a importância da resiliência. Estudos de caso: Analise histórias de pessoas que superaram obstáculos significativos. Criação de um plano de ação:
		Auxilie os alunos a criarem um plano de ação para alcançar suas metas do 4º bimestre, incluindo estratégias para lidar com possíveis obstáculos. Atividades práticas: Utilize dinâmicas e jogos que estimulem a superação de desafios e o trabalho em equipe.
Correlacionar a trajetória do Projeto de Vida ao autodesenvolvimento e aperfeiçoamento pessoal.	Ter ambição não é ruim. Mas é preciso saber como realizá-la.	Fortalecer a autonomia e a proatividade: O projeto de vida incentiva os alunos a serem protagonistas de suas próprias vidas, tomando decisões e agindo de forma proativa para alcançar seus objetivos. Ter uma visão mais clara do futuro: Ao traçar um projeto de vida, os alunos conseguem visualizar melhor seus objetivos e sonhos, o que pode trazer mais sentido e propósito para suas vidas.

Posicionar-se diante das possibilidades de atuar no mundo de maneira construtiva e protagonista.	Solidariedade: É preciso considerar a importância do outro.	**Atividades práticas:** Promova ações que incentivem a solidariedade, como: **Doações:** Arrecadação de alimentos, roupas ou materiais escolares para instituições de caridade. **Voluntariado:** Envolvimento em atividades de apoio a pessoas em situação de vulnerabilidade.
		Visitas: Visitar instituições que trabalham com pessoas que precisam de ajuda. **Ações de conscientização:** Elaborar campanhas informativas sobre temas como respeito às diferenças, combate à discriminação e importância da inclusão. **Uso de recursos audiovisuais:** Utilize vídeos, filmes ou documentários que abordem a solidariedade e suas histórias inspiradoras.
Reconhecer e expressar as limitações e habilidades que possui.	Superando obstáculos.	**Rodas de conversa:** Inicie com rodas de conversa sobre as dificuldades enfrentadas pelos alunos na escola, em casa e em suas relações sociais. Estimule a partilha de experiências e a busca por soluções em conjunto. **Estudo de caso:** Apresente histórias de superação de pessoas conhecidas ou de personagens fictícios, analisando os desafios enfrentados e as estratégias utilizadas para vencê-los.

		Atividades de autoconhecimento: Utilize dinâmicas e exercícios que auxiliem os alunos a identificar seus pontos fortes e fracos, seus medos e suas potencialidades. **Definição de metas:** Ajude os alunos a estabelecer metas realistas e alcançáveis, traçando um plano de ação para superarem seus obstáculos e alcançarem seus objetivos. **Aprendizagem colaborativa:** Incentive o trabalho em equipe, promovendo a troca de ideias e o apoio mútuo entre os alunos para a resolução de problemas.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 8° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer quais habilidades poderão ser desenvolvidas para a construção de um mundo melhor.	Superpoderes da vida real que você pode ter.	**Roda da Vida e Autoconhecimento:** Inicie com uma reflexão sobre as áreas da vida que são importantes para os alunos (família, amigos, escola, lazer, futuro, etc.).
		Aplique a "Roda da Vida" para que eles avaliem seu nível de satisfação em cada área e identifiquem seus pontos fortes e fracos. **Identificação dos "Superpoderes":** Peça aos alunos para identificarem suas características positivas, habilidades, talentos e paixões. Incentive-os a pensar em situações em que essas qualidades se destacam. **"Superpoderes" em Ação:** Proponha atividades que permitam aos alunos colocar seus "superpoderes" em prática. Exemplos: **Organização:** Desenvolver projetos em grupo, criar um cronograma de estudos. **Empatia:** Realizar atividades de voluntariado, ajudar colegas com dificuldades. **Comunicação:** Prom Promover debates, apresentações orais, criação de vídeos.

		Criatividade: Desenvolver projetos artísticos, criar soluções inovadoras para problemas. **Liderança:** Organizar eventos na escola, liderar equipes em projetos.
Conhecer seu próprio valor e respeitar o valor dos outros como meio para obter respeito.	Respeito é bom e eu gosto! ...O outro também...	**Criação de Cartazes/Mural:** Os alunos podem criar cartazes ou murais com mensagens sobre o respeito, a diversidade e a importância de se colocar no lugar do outro. Podem utilizar desenhos, frases, poemas ou qualquer outra forma de expressão que considerem adequada. **Dinâmicas de Empatia:** Utilizar dinâmicas que estimulem a empatia, como a "Troca de Papéis", onde os alunos experimentam se colocar no lugar do outro, ou a "Caixa da Empatia", onde eles escrevem situações que gostariam que os outros entendessem sobre eles. **Estudo de Casos Reais:** Apresentar histórias de pessoas que enfrentaram desafios relacionados à diversidade e ao preconceito, e como elas superaram essas dificuldades com respeito e perseverança. Buscar exemplos na comunidade local ou em notícias. **Produção de Textos/Relatos:**

		Pedir aos alunos que produzam textos, relatos ou poesias sobre suas experiências com o respeito, a diversidade e a importância de se colocar no lugar do outro. Estimular a criatividade e a reflexão sobre o tema.
Compreender como as decisões influenciam e direcionam o futuro.	Eu no comando.	**"Meu mapa dos sonhos"**: Criação de um painel visual com imagens e palavras que representem os sonhos e desejos de cada aluno. **"Meu plano de ação"**: Definição de metas específicas, mensuráveis, atingíveis, relevantes e temporais (SMART) para o futuro próximo e distante. **"O poder da colaboração"**: Trabalho em grupo para solucionar um problema ou desenvolver um projeto que beneficie a comunidade escolar.
Compreender que a elaboração de um projeto de vida, deverá partir do entendimento de que, para uma ideia deixar de ser ideia e passar a ser ação, é necessária uma sequência de ações bem planejadas	O sonho: determinação e esforço.	**Roda de Conversa sobre Sonhos:** Inicie com uma discussão sobre o que são sonhos, exemplos de sonhos pessoais e como eles podem ser diferentes para cada indivíduo. Incentive os alunos a compartilharem seus próprios sonhos, sem julgamentos. **Árvore dos Sonhos:**

		Peça aos estudantes que desenhem ou escrevam seus sonhos em folhas de papel em formato de folhas de árvores. Em seguida, colem essas "folhas" em um mural, formando uma "árvore dos sonhos". Isso visualiza a diversidade de aspirações e a importância de cada sonho.
Reconhecer a importância de levar o futuro em consideração mesmo em situações desafiadoras.	O que é o futuro?	**Autoconhecimento e reflexão:** **"Quem sou eu?" e "Quem eu quero ser?":** Inicie com atividades que incentivem a reflexão sobre a identidade dos alunos, suas características, valores e sonhos. Utilize dinâmicas como a escrita de um "currículo da vida", onde eles destacam suas habilidades e experiências. **"Mapa do futuro":** Peça aos alunos para visualizarem seus sonhos e objetivos para o futuro, utilizando desenhos, colagens ou escrita criativa. Eles podem criar um mapa mental ou um painel com imagens que representem seus desejos. **"Carta para o futuro":** Peça aos alunos para escreverem uma carta para si mesmos no futuro, descrevendo como se veem e quais realizações gostariam de ter conquistado. Essa atividade pode ser revisitada posteriormente para avaliar o progresso.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 9° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Identificar as relações existentes entre o que aprendeu no Componente Curricular de Projeto de Vida e as múltiplas possibilidades com a chegada ao Ensino Médio.	Começar de novo, sempre e sempre em frente. – Enfim... a chegada ao ensino Médio!	Promover a reflexão sobre seus valores, sonhos e aspirações para o futuro. Utilizar dinâmicas que estimulem a auto avaliação e a identificação de pontos fortes e áreas de desenvolvimento. Estimular a definição de metas claras e alcançáveis para o Ensino Médio, considerando os aspectos pessoal, social e profissional. Discutir a importância de planejar o futuro, mesmo diante das incertezas e desafios.

Compreender que ter foco nos objetivos auxilia na definição de providências para realizá-los.	Eu tenho um sonho, eu sei o que quero.	Apresente diferentes áreas de atuação profissional e acadêmica, incentivando a pesquisa e a exploração de novos campos. Promova visitas a empresas, universidades ou instituições relevantes para o futuro dos alunos, proporcionando experiências práticas e inspiradoras. Utilize recursos como vídeos, podcasts e entrevistas com profissionais de diferentes áreas, para ampliar o conhecimento dos alunos sobre o mercado de trabalho e as possibilidades de carreira.
Compreender a importância de estabelecer e cumprir prazos.	Nossa! Quanta coisa pra fazer cadê o tempo que estava aqui?	**Diário de Bordo:** Os alunos podem registrar suas atividades diárias, identificando o tempo gasto em cada uma e refletindo sobre a eficiência do uso do tempo. **Mapeamento de Projetos:** Elaborar um mapa com os projetos de vida dos alunos, identificando as etapas e o tempo necessário para cada uma. **Oficinas de Gestão do Tempo:**

		Realizar atividades práticas sobre técnicas de organização, priorização e planejamento. **Palestras e Debates:** Convidados especialistas podem compartilhar suas experiências sobre gestão do tempo e organização.
Identificar as competências pessoais de modo que possam visualizálas como fortes aliadas na construção do projeto de vida.	Identificando minhas competências.	**Conexão com o Futuro:** Definição de Metas**:** Incentive os alunos a definirem metas de curto, médio e longo prazo, relacionando-as com suas competências identificadas.
		Planejamento de Carreira: Aborde temas sobre o mundo do trabalho, mostrando as diferentes áreas e as competências necessárias para cada uma delas. **Roda de Conversa com Profissionais:** Convide profissionais de diferentes áreas para compartilhar suas experiências e mostrar como as competências são importantes em suas carreiras.
Elaborar planos pessoais de curto, médio e longo prazo, com base em objetivos e possibilidades reais, considerando o uso consciente de recursos financeiros e naturais.	Roda das atitudes financeiros. Poupando recursos. Maturidade e vida financeira	**Simulação de Orçamento:** Criar um orçamento fictício para um mês, considerando as despesas e receitas dos alunos, como sugere a SAE Digital. **Jogo de Finanças:** Utilizar jogos educativos que simulem situações financeiras, permitindo que os alunos experimentem diferentes escolhas e suas consequências.

		Análise de Casos: Apresentar exemplos de pessoas com boa e má gestão financeira, discutindo os impactos dessas escolhas. **Desafios de Poupança:** Propor desafios de economia, incentivando os alunos a pouparem uma parte de sua mesada ou recursos para atingir seus objetivos.

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

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

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

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

Maranhão. Secretaria de Estado da Educação.M311c Caderno de orientações pedagógicas para projeto de vida. — São Luís, 2022

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ 6° ao 9° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Planejar e utilizar estratégias para garantir a participação segura de todos em jogos populares. Diferenciar jogo e esporte, identificando suas características e manifestações atuais. Identificar os elementos técnicos/técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras	Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário. Estimular a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração	**Debates:** discussões do tipo "Este movimento é melhor que aquele movimento porque..." **Palestrantes convidados:** convide um membro ou treinador de um clube de xadrez local para falar sobre sua experiência. **Exibições simultâneas:** se possível, organize uma sessão em que um jogador mais forte jogue contra vários alunos ao mesmo tempo. **Clubes/Ligas de Xadrez:** Promovam um ambiente competitivo e de apoio para jogos contínuos. **Torneios Internos:** Organizar competições para incentivar a prática e o espírito esportivo.

REFERÊNCIAS

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

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 1° ANO- 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Exploração sonora, identificação de sons do ambiente, ritmo corporal e pulsação.	Fontes sonoras, silêncio e som, altura (grave/agudo), intensidade (fraco/forte).	**1. "Passeio Sonoro":** Levar as crianças para um passeio pela escola (pátio, quadra, jardim) para identificar e registrar (desenhando) os sons que ouvem. **2. "Corpo Percussivo":** Criar sequências rítmicas simples com palmas, pés e estalos, seguindo a pulsação de músicas infantis. **3. "Confecção de Chocalhos":** Construir chocalhos com garrafas pet e materiais diversos (grãos, areia, pedrinhas) para explorar timbres diferentes.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 2º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Elementos da música (ritmo, melodia, timbre), notação musical não convencional, canto em grupo.	Figuras rítmicas simples (semínima, pausa), propriedades do som, repertório de canções.	**1. "Partituras de Bolitas":** Representar a altura sonora (grave/agudo) e a duração (notas longas/curtas) com bolinhas de papel crepom em um painel, criando uma "partitura visual" coletiva. **2. "Qual é o Som?":** Jogo de adivinhação onde um aluno vira as costas e descobre qual instrumento de percussão (tambor, triângulo, claves) foi tocado. **3. "Coral de Brinquedo":** Cantar cantigas de roda e músicas infantis, explorando nuances como cantar forte, fraco, rápido e devagar.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 3º ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Instrumentos musicais (famílias), prática instrumental básica, estrutura musical (intro, verso, refrão).	Famílias de instrumentos (percussão, sopro, cordas), forma musical, repertório diversificado.	**1. "Orquestra de Sucata":** Construir instrumentos simples que representem as famílias (ex.: flauta de canudo - sopro; corda elástica esticada numa caixa - cordas; tambor de balde - percussão). **2. "Mapa Sonoro do Bairro":** Desenhar um mapa imaginário do bairro e associar sons e ritmos a cada lugar (o ritmo do trânsito, a melodia dos pássaros). **3. "Bandinha Rítmica**: Praticar um repertório simples com instrumentos de percussão, onde cada grupo é responsável por uma parte da música (base, ritmo, efeitos).

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 4° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Ritmos brasileiros, notação musical tradicional básica, prática de flauta doce ou similar.	Ritmos (samba, maracatu, frevo), pauta, claves, figuras rítmicas, técnica instrumental inicial.	**1. "Viagem pelo Brasil Sonoro":** Apresentar um ritmo brasileiro por semana. Ouvir, conhecer a história, os instrumentos típicos e aprender uma base rítmica corporal ou com instrumentos. **2. "Leitura Rítmica com Palavras":** Associar palavras à figuras rítmicas (ex.: "café" = semínima; "chá-vena" = duas colcheias). Criar sequências rítmicas com palavras do cotidiano **3. "Iniciação à Flauta Doce":** Aprender a posição das notas, a soprar corretamente e executar melodias simples e conhecidas ("Parabéns Pra Você", "Não Atire o Pau no Gato").

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 5° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Música e tecnologia, composição em grupo, história da música, performances.	Softwares de edição de áudio, elementos de composição, estilos musicais, ensaio para apresentação.	1. **"Produção de um Podcast Musical":** Os alunos escolhem um tema (o ritmo preferido da turma, a história de um instrumento), gravam a narração e incluem trilha sonora e efeitos sonoros editados em apps simples. 2. **"Composição Coletiva":** Em grupos, os alunos criam uma pequena peça musical com estrutura definida (Intro-Verso-Refrão-Ponte), usando instrumentos, corpo e voz. 3. **"Show de Talentos":** Organizar uma apresentação para outras turmas, onde os grupos performam suas composições ou covers de músicas ensaiadas durante o bimestre.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura do. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Pub. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 21/09/2026.

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA /ROBÓTICA 1° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer o que é a informação, que ela pode ser armazenada, transmitida como mensagem por diversos meios e descrita em várias linguagens.	Mundo digital Codificação da informação	O objetivo é fazer com que o aluno compreenda o conceito de informação, que uma mesma informação pode ser descrita de diversas formas (usando linguagem oral, imagens, sons etc.) e que tal descrição pode ser armazenada e transmitida. Por exemplo, a informação sobre a existência de um cachorro pode ser representada como uma imagem ou como o som de seu latido, que pode ser transmitida repassando a folha com a imagem para outra pessoa ou reproduzindo o som para outra pessoa (como na brincadeira telefone sem fio) e depois pode ser armazenada em uma pasta ou gravação. Transmitir uma palavra por 'telefone sem fio', enviar um desenho para um colega, gravar uma mensagem de áudio e reproduzi-la para um colega, entre outros.
Desenhar livremente figuras de robôs. Contar histórias inspiradas nos desenhos de robôs. Desenhar figuras de robôs a partir de imagens reais.	Desenhos de robôs. Expressão Artística e Imaginação	Estimular a criatividade ao desenhar livremente figuras de robôs, incentivando a imaginação ao criar histórias baseadas nesses desenhos. Ao desenhar robôs a partir de imagens reais, elas aprendem a observar detalhes e desenvolver

		habilidades de representação visual. Essas atividades ajudam a promover a expressão artística, a criatividade e a capacidade de contar histórias, tudo de forma divertida.
Desenhar livremente figuras de robôs. Contar histórias inspiradas nos desenhos de robôs. Desenhar figuras de robôs a partir de imagens reais.	Rotinas e Procedimentos Simples**.**	Propor atividades práticas onde elas sigam uma sequência de passos para realizar tarefas, ajudando a desenvolver a compreensão de que seguir uma ordem lógica ajuda a resolver problemas de forma eficiente.
Explorar diferentes materiais alternativos (sucata, material de reuso, reciclagem) para a construção de objetos sob demanda, ferramentas de uso, bem como de cenários para a atuação de um robô	Sustentabilidade e Educação Tecnológica**.**	Estimular às crianças a importância de reutilizar materiais, promovendo a consciência ambiental e o cuidado com o meio ambiente. Ao construir objetos e cenários para atuar com robôs, elas desenvolvem habilidades de criatividade, coordenação motora e noções básicas de construção e manipulação de materiais.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA /ROBÓTICA 2° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.	Pensamento computacional Modelagem de objetos	Um modelo é construído ao se identificar características essenciais de objetos. Modelos são importantes para classificar objetos e a escolha das características define os agrupamentos. O professor pode distribuir um conjunto de imagens de veículos como motos, bicicletas, automóveis, trens, aviões, caminhões, helicópteros, jet-skis, barcos a vela, lanchas etc., e solicitar que os alunos agrupem as imagens dos veículos que voam ou que possuem rodas, ou ainda os que possuem motor, entre outras características. Chamar a atenção de que diferentes características podem gerar diferentes agrupamentos.
Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais.	Cultura digital Segurança e responsabilidade No uso de tecnologia Computacional	Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a segurança ao usar Dispositivos como celular, tablets, computadores dentre Outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro De dados online quando da utilização de jogos por Exemplo etc.). O professor poderá criar um portfólio com alguns cuidados ao jogar nos dispositivos como celular, tablets.

Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.	Tecnologia no dia a dia. Convivência com dispositivos eletrônicos**.**	Ensinar os estudantes que os computadores, tablets, celulares e outros dispositivos são usados para aprender, brincar, comunicar e realizar as tarefas de casa, na escola e na comunidade. Desenvolver a compreensão de como a tecnologia faz parte da vida delas, promovendo o uso consciente e responsável desses recursos desde cedo.
Explorar diferentes materiais alternativos (sucata, material de reuso, reciclagem) para a construção de objetos sob demanda, ferramentas de uso, bem como de cenários para a atuação de um robô.	Sustentabilidade e Educação Tecnológica**.**	Estimular às crianças a importância de reutilizar materiais, promovendo a consciência ambiental e o cuidado com o meio ambiente. Ao construir objetos e cenários para atuar com robôs, elas desenvolvem habilidades de criatividade, coordenação motora e noções básicas de construção e manipulação de materiais.
Desenhar livremente figuras de robôs. Contar histórias inspiradas nos desenhos de robôs. Desenhar figuras de robôs a partir de imagens reais.	Desenhos de robôs. Expressão Artística e Imaginação	Estimular a criatividade ao desenhar livremente figuras de robôs, incentivando a imaginação ao criar histórias baseadas nesses desenhos. Ao desenhar robôs a partir de imagens reais, elas aprendem a observar detalhes e desenvolver habilidades de representação visual. Essas atividades ajudam a promover a expressão artística, a criatividade e a capacidade de contar histórias, tudo de forma divertida.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA /ROBÓTICA 3° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Construir e simular algoritmos, de forma independente ou em colaboração, que resolvam problemas simples e do cotidiano com uso de sequências, seleções condicionais e repetições de instruções.	Pensamento computacional Algoritmos com repetições Condicionais simples	Inclui ensinar os estudantes a seguir passos sequenciais para realizar tarefas, como montar uma rotina diária, organizar brincadeiras ou resolver pequenas situações do dia a dia usando instruções simples. Trabalhar repetições de forma lúdica. Assim, as crianças começam a entender como usar passos ordenadospara resolver problemas de forma divertida e prática!
Compreender que dados são estruturados em formatos específicos dependendo da informação armazenada.	Mundo digital Codificação da informação	A Computação emprega diferentes técnicas para organizar dados de forma estruturada para representar informação. Cada tipo de informação possui uma estratégia de representação. Textos podem ser representados como uma sequência de números decimais, onde cada número representa um caractere (como é feito com o uso da tabela ASCII), uma imagem pode ser representada como uma sequência de números decimais que definem a cor de cada elemento de um reticulado uniforme que divide a imagem (pixel) etc. Mostrar que para representar informação às vezes é necessário combinar diferentes tipos de

		dados. A informação sobre uma data pode ser recuperada pelo processamento de uma composição de dados de um dia, de um mês e de um ano em uma determinada ordem. Imagens podem ser representados por composições decores em determinados pontos (pixels) etc.
Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).	Mundo digital Interface física	Importante entender que o computador se comunica com o mundo exterior com dispositivos físicos próprios. Alguns dos dispositivos permitem fornecer informações para os computadores, os dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.), enquanto outros permitem que o computador transmita informações para o mundo exterior, os dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.). Exemplificar os diferentes tipos de dispositivos de entrada (teclado, mouse, microfone, sensores, antena etc.) e de dispositivos de saída (monitor, alto-falante, impressora etc.)
Desenhar livremente figuras de robôs. Contar histórias inspiradas nos desenhos de robôs. Desenhar figuras de robôs a partir de imagens reais	Desenhos de robôs. Expressão Artística e Imaginação	Estimular a criatividade ao desenhar livremente figuras de robôs, incentivando a imaginação ao criar histórias baseadas nesses desenhos. Ao desenhar robôs a partir de imagens reais, elas aprendem a observar detalhes e desenvolver habilidades de representação visual. Essas atividades ajudam a promover a expressão

Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais.	Cultura digital Uso de tecnologias Computacionais	artística, a criatividade e a capacidade de contar histórias, tudo de forma divertida. O objetivo desta habilidade é que o aluno possa explorar diversas ferramentas computacionais como jogos educacionais, programas de animação, ferramentas de desenho dentre outros, expressar ideias. O professor poderá utilizar uma ferramenta de desenho para os alunos criarem uma figura que represente suas férias ou algum evento importante.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA /ROBÓTICA 4° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações	Pensamento computacional Matrizes e registros	Informações podem ser organizadas em estruturas, denominadas estruturas de dados. Essas estruturas permitem uma melhor compreensão e também facilitam a manipulação das informações. Uma estrutura de dados esconde a particularidade de diferentes informações, permitindo que sejam vistas como objetos únicos, ou seja, é uma forma de abstração. Registros, que são agrupamentos de informações, são um tipo de estrutura de dados que possui um tamanho predefinido e os dados agrupados podem ser de diferentes tipos. Uma informação específica de um registro é acessada através de um identificador (ou nome) associado a ela. A ideia aqui é que os estudantes consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como registros e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar e alterar informações nos registros.

		Exemplos de objetos que podem ser caracterizados como registros: carteira de estudante, boletim, ficha de cadastro de aluno, descrição de qualquer objeto/pessoa (escolhendo um conjunto de atributos) etc. professor pode distribuir imagens de documentos de identidade de pessoas fictícias e solicitar que os estudantes identifiquem quais informações estão disponíveis nos documentos, como por exemplo nome, registro geral, filiação, naturalidade, data de nascimento etc. Pedir que os alunos separem os documentos cujas pessoas tenham nascido em um determinado ano ou tenham nascido em uma determinada cidade. O docente pode ainda solicitar que identifiquem qual é a cidade em que a maioria das pessoas nasceu. Outra atividade que pode ser feita é solicitar que os alunos, em grupos, criem um formulário para coletar informações anônimas sobre os colegas como características físicas, gostos sobre comida, time de futebol, jogo/brincadeira, filmes etc. Após distribuir aos colegas de grupos diferentes para que completem e devolvam ao grupo. De posse dos formulários preenchidos, os grupos devem identificar qual o colega que preencheu cada formulário.

Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet. Usar diferentes ferramentas computacionais para criação de conteúdo (textos, apresentações, vídeos etc.).	A Importância da Confiabilidade das Fontes; Evitar a propagação de fake news; Cultura digital Uso de tecnologias Computacionais	Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: O objetivo desta habilidade é que o aluno possa explorar diversas ferramentas computacionais como editor de texto, editor de imagem, editor de apresentações, programa de história em quadrinhos, animação dentre outros, para produzir conteúdo em projetos, atividades diversas. O professor poderá propor um projeto de criação de uma história digital ou um vídeo de curta duração, em que os alunos experimentam os recursos de um editor de texto ou de vídeo.
Reconhecer a importância de verificar a confiabilidade das fontes de informações obtidas na Internet.	Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia	Nesta habilidade espera-se que os alunos possam reconhecer que, ao se obter informações na Internet, é preciso identificar as suas fontes e se elas são seguras e a informação é confiável. O professor poderá organizar casos em que se precisa de determinadas informações e ao se deparar com elas, se verifica que muitas dessas informações estão equivocadas, comparando páginas que tratam do mesmo tema, mas com informações diferentes como por exemplo em uma biografia.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA /ROBÓTICA 5° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Reconhecer objetos do mundo real e digital que podem ser representados através de grafos que estabelecem uma organização com uma quantidade variável de vértices conectados por arestas, fazendo manipulações simples sobre estas representações.	Pensamento computacional Listas e grafos	Grafos são um tipo de estrutura usada para representar relações entre objetos. Eles são descritos por vértices (objetos) e arestas (relações). Os grafos também não têm um tamanho pré-definido, o que permite a resolução de problemas que tratam argumentos de diferentes tamanhos (Um algoritmo que encontra um caminho em um mapa pode ter como entrada tanto um mapa de uma região como um mapa de um país.). A ideia aqui é que os alunos consigam identificar objetos estruturados no mundo real que possam ser caracterizados como grafos e usem algum tipo de representação (podendo ser visual) para ilustrá-los. Além disso, devem realizar manipulações simples sobre essas representações como recuperar informações ou encontrar caminhos nos grafos. Exemplos de objetos que podem ser representados usando grafos: mapas, redes sociais, internet, redes de computadores, árvores genealógicas, chaveamento de times em um campeonato etc. O professor pode distribuir, para diferentes grupos os estudantes, mapas do bairro onde alguns prédios estão marcados. Pedir que eles

		tracem linhas ligando esses prédios sempre que houver um caminho entre eles sem passar na frente de outro (dentre os marcados). Marcar na linha traçada o número de quadras de cada caminho considerado. Pedir que os grupos comparem seus grafos para verificar se todos têm as mesmas arestas ou não e qual o número de quadras dos caminhos encontrados. Depois pode-se construir conjuntamente a representação do grafo, considerando os menores caminhos encontrados dentre os resultados de cada grupo. Com a representação única pedir que tracem rotas passando por determinados prédios, calculando o número de quadras que se deve andar para chegar no destino. Voltar ao mapa e traçar as rotas identificadas no grafo, nas ruas do bairro.
Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, que incluam sequências, repetições e seleções condicionais para resolver problemas de forma independente e em colaboração.	pensamento computacional. funcionamento dos computadores e da programação. Jogos de Lógica Números e Quantidades. Sequências Numéricas	Introduza jogos como quebra-cabeças, sudoku e jogos de tabuleiro que exigem raciocínio lógico e no computador. Trabalhe com sequências numéricas, pedindo que os alunos identifiquem o número que vem antes, depois e entre outros números. Por exemplo, em uma sequência de 1 a 100, pergunte qual é o número que vem antes e qual vem depois e pede os alunos para digitar. O uso de recursos tecnológicos pode ser uma estratégia eficaz para desenvolver o raciocínio lógico.

		Utilize aplicativos ou jogos online que abordem adição e subtração, permitindo que os alunos pratiquem de uma forma interativa e lúdica
Desenhar livremente figuras de robôs. Contar histórias inspiradas nos desenhos de robôs. Desenhar figuras de robôs a partir de imagens reais.	Desenhos de robôs. Expressão Artística e Imaginação	Estimular a criatividade ao desenhar livremente figuras de robôs, incentivando a imaginação ao criar histórias baseadas nesses desenhos. Ao desenhar robôs a partir de imagens reais, elas aprendem a observar detalhes e desenvolver habilidades de representação visual. Essas atividades ajudam a promover a expressão artística, a criatividade e a capacidade de contar histórias, tudo de forma divertida.
Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.	Cultura digital Uso de tecnologias Computacionais	Espera-se que o aluno possa expressar-se crítica e criativamente por meio de dispositivos computacionais ou não, demonstrando compreensão das mudanças que as tecnologias trazem ao cotidiano, incluindo mundo do trabalho. Nessa habilidade, o aluno poderá criar uma animação em computador ou papel sobre alguma impressão que ele tenha sobre um impacto da tecnologia na sociedade, como por exemplo uso do celular para mandar mensagem de áudio ao invés de uma chamada, comum no cotidiano das pessoas

REFERÊNCIAS BIBLIOGÁFICAS https://www.torneiojrobotica.org/BNCC/ acesso 21 de Setembro de 2026.
https://www.google.com/search?q=Identificar+os+componentes+principais+de+um+computador acesso 21 de Setembro de 2026.

BNCC da computação.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 6° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Identificar e comparar diferentes usos da terra (agricultura, pecuária, extrativismo).	Espaço rural: características físicas e sociais.	Leia o texto abaixo:
	Paisagens rurais brasileiras e mundiais.	O espaço rural é formado por campos, florestas, rios, plantações e criações de animais. É nele que se desenvolvem atividades como a agricultura, a pecuária e o extrativismo. Além das características naturais, o espaço rural também é formado pelas pessoas que vivem e trabalham ali. Elas produzem alimentos, cuidam dos animais, usam máquinas e tecnologias e mantêm tradições culturais como festas, feiras e artesanato. Observe a descrição abaixo: A paisagem rural é formada por elementos naturais (rios, montanhas, vegetação, solo) e elementos transformados pelas pessoas (plantações, estradas, casas, currais, máquinas agrícolas).

		Cada região pode ter uma paisagem rural diferente, dependendo do clima, do relevo, do tipo de cultivo e da forma como as pessoas utilizam o espaço. Atividade de interpretação de imagem (opcional): (O professor pode mostrar uma foto ou projeção de uma paisagem rural). Identifique na imagem: Um elemento natural Um elemento construído pelo ser humano Uma atividade econômica que você consegue perceber
Analisar a relação entre elementos naturais (relevo, clima, solo) e as atividades no campo.	Atividades econômicas rurais (agricultura, pecuária, extrativismo).	**Leia com atenção:** No espaço rural, as pessoas realizam várias atividades para produzir alimentos e outros produtos: **Agricultura:** cultivo de plantas, como milho, feijão, soja, arroz, frutas e hortaliças. **Pecuária:** criação de animais, como bois, galinhas, porcos, cabras e ovelhas. **Extrativismo:** retirada de produtos da natureza, como madeira, frutos, látex (borracha) e peixes. **O que é agricultura? Dê dois exemplos de produtos agrícolas.** b) O que é pecuária? Cite dois animais criados no campo. c) O que é extrativismo? Dê um exemplo de produto extraído da natureza.

		d) Por que essas atividades são importantes para as pessoas que vivem nas cidades?
Diferenciar agricultura de subsistência e comercial, entendendo seus impactos sociais e ambientais.	Agricultura de subsistência x agricultura comercial.	**A agricultura de subsistência** é praticada principalmente por famílias ou pequenos grupos de pessoas que plantam para seu próprio consumo. **-É comum em áreas pequenas.** **-A produção é variada:** milho, feijão, mandioca, hortaliças. -O uso de máquinas é raro; o trabalho é feito de forma manual ou com ferramentas simples. -Quando sobra produção, pode ser trocada ou vendida em pequenas feiras. **A agricultura comercial** é feita para venda em grande escala, com o objetivo de gerar lucro. -Ocorre em grandes fazendas (latifúndios). -A produção geralmente é de um só produto (monocultura), como soja, cana-de-açúcar, café, algodão. -Utiliza tratores, colheitadeiras, sistemas de irrigação e muita tecnologia. -Grande parte da produção é vendida para indústrias ou exportada para outros países.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 7° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Analisar as relações de trabalho e produção no campo, incluindo agricultura familiar e agronegócio.	Agricultura no Brasil e no mundo: monocultura, policultura, agricultura familiar.	Entregue um pequeno texto explicativo sobre monocultura, policultura e agricultura familiar. **Mostre imagens de:** -Uma grande plantação de soja (monocultura) -Uma horta diversificada (policultura) -Uma família trabalhando na roça (agricultura familiar) **Peça que os estudantes:** -Identifiquem qual tipo de agricultura está representado. -Listem dois impactos positivos e dois impactos negativos de cada prática. **Divida a turma em grupos e peça que pesquisem:**
		-Onde a monocultura é mais praticada no Brasil (ex.: soja no Centro-Oeste, cana no Sudeste). -Quais são os principais países que praticam agricultura familiar no mundo. -Exemplos de regiões que utilizam policultura como forma de conservação do solo.

		Depois, os grupos apresentam os resultados em cartazes ou slides.
Discutir impactos ambientais da produção agrícola e da pecuária.	Questões ambientais no campo: uso de agrotóxicos, erosão, desmatamento.	No campo, a produção de alimentos pode causar problemas ambientais quando não é feita de forma responsável: -**Uso de agrotóxicos:** quando usado em excesso, contamina o solo, a água e prejudica a saúde das pessoas. -**Erosão do solo:** acontece quando a terra perde sua camada fértil por causa do desmatamento ou do cultivo inadequado, dificultando o plantio.
		-**Desmatamento:** retirada de árvores para ampliar áreas de plantio ou criação de animais, causando perda da biodiversidade e mudanças no clima. Esses problemas afetam não apenas quem vive no campo, mas também as cidades, pois a natureza é interligada. Faça um cartaz ou desenho alertando sobre um desses problemas ambientais (agrotóxicos, erosão ou desmatamento) e mostrando uma possível solução.
Relacionar avanço tecnológico à produção de alimentos e às desigualdades no campo.	Tecnificação do campo (máquinas, biotecnologia, transgênicos).	Com o avanço da tecnologia, o trabalho no campo mudou muito. -**Máquinas agrícolas:** tratores, colheitadeiras e sistemas de irrigação facilitaram o plantio e a

		colheita, tornando a produção mais rápida e em maior quantidade. -**Biotecnologia:** uso da ciência para melhorar as plantas e os animais, tornando-os mais resistentes a pragas e doenças. .-**Transgênicos:** alimentos modificados geneticamente para aumentar a produtividade e resistir a pragas (como milho e soja transgênicos). Essas inovações ajudaram a produzir mais alimentos, mas também trouxeram discussões sobre o impacto ambiental, o desemprego no campo e a saúde da população. a) Cite **duas vantagens** do uso de máquinas nocampo. b) O que é biotecnologia? c) O que são transgênicos e para que servem? d) Quais são os **impactos positivos e negativos** da tecnificação do campo?

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 8° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Discutir a questão agrária brasileira e os conflitos no campo.	Questões agrárias no Brasil: latifúndio, minifúndio, conflitos de terra	**Texto explicativo** No Brasil, a terra é distribuída de forma desigual desde o período colonial. Isso gerou diferentes formas de propriedade rural: - **Latifúndio:** grandes propriedades rurais, geralmente voltadas para a produção em larga escala (agricultura comercial ou pecuária). - **Minifúndio:** pequenas propriedades, muitas vezes usadas apenas para a subsistência da família. - **Conflitos de terra:** ocorrem quando grupos sociais (como movimentos de trabalhadores sem-terra ou comunidades tradicionais) reivindicam terras para produzir ou preservar seu modo de vida.
		Esses conflitos são consequência da concentração de terras nas mãos de poucos proprietários. **Questões de compreensão** a) O que é latifúndio? b) O que é minifúndio? c) Por que existem conflitos de terra no Brasil?

		d) Como a Reforma Agrária poderia ajudar a reduzir esses conflitos? **Análise de charges ou imagens** Mostre uma charge ou imagem sobre conflitos de terra ou Reforma Agrária (pode ser uma foto de ocupação ou manifestação pacífica). Peça aos estudantes: - O que a imagem quer mostrar? - Qual é o problema social representado? - Há solução para esse problema? Qual?
		Debate em sala Promova um pequeno debate: **"A concentração de terras no Brasil é justa ou injusta? Por quê?"** Depois, faça um **resumo coletivo** no quadro com os argumentos dos dois lados.
Relacionar produção agroindustrial ao abastecimento das cidades e à exportação.	Reforma agrária e movimentos sociais do campo (MST, sindicatos rurais).	**Texto explicativo** A **Reforma Agrária** é uma política pública que busca redistribuir a terra de forma mais justa, garantindo acesso à terra para quem deseja produzir e viver no campo. No Brasil, ela é importante para reduzir a desigualdade e apoiar a agricultura familiar.

		Diversos **movimentos sociais** lutam pelos direitos no campo: -**MST (Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra):** organiza ocupações e reivindica terras
		improdutivas para assentamentos de famílias. -**Sindicatos rurais:** defendem os direitos dos trabalhadores do campo, como melhores salários, condições de trabalho e acesso à educação e saúde. Esses movimentos ajudam a promover justiça social e mudanças nas políticas públicas do campo. **Questões de compreensão** a) O que é Reforma Agrária e qual seu objetivo principal? b) Qual é a função do MST? c) Quais são os principais objetivos dos sindicatos rurais? d) Por que a luta por terra é importante para o desenvolvimento do país e para a vida das famílias rurais? **Divida a turma em dois grupos e proponha a discussão:**

		"Por que ainda existem conflitos de terra no Brasil, mesmo com a Reforma Agrária?" Cada grupo apresenta seus argumentos, e depois o professor faz um resumo coletivo com os principais pontos. **Produção criativa** Peça aos estudantes para criar um **cartaz ilustrativo** mostrando: -A luta pela terra (ocupação de MST ou assentamento) -Trabalhadores rurais e sindicatos -Uma pequena legenda explicando a importância desses movimentos
Avaliar políticas públicas voltadas ao campo (reforma agrária, crédito rural).	Agroindústria e redes de comercialização.	**Texto explicativo** A **agroindústria** é o setor que transforma os produtos do campo em alimentos, bebidas e outros produtos industrializados. Por exemplo: o leite vira queijo e iogurte, o milho vira farinha ou ração animal, e o café é torrado e embalado As **redes de comercialização** são os caminhos pelos quais esses produtos chegam ao consumidor. Elas podem ser: -**Locais:** feiras, mercados municipais, pequenos supermercados.

		-**Nacionais:** grandes supermercados, distribuidoras e indústrias que vendem para todo o país. -**Internacionais:** exportação de produtos para outros países. A agroindústria e as redes de comercialização ajudam a gerar empregos e renda, mas também podem causar impactos sociais e ambientais, como concentração de terras, uso de agrotóxicos e perda de produção familiar . **Atividade prática** Peça aos alunos que escolham **um produto do campo** (como milho, café, frutas ou leite) e descrevam o **caminho que ele faz até chegar à mesa do consumidor**, incluindo: 1. Produção no campo 2. Transformação na agroindústria 3. Distribuição e venda (local, nacional ou internacional)

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 9° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Avaliar propostas de desenvolvimento sustentável no campo.	Agricultura sustentável e agroecologia.	**Texto explicativo** A **agricultura sustentável** busca produzir alimentos de forma eficiente, sem prejudicar o meio ambiente e respeitando os recursos naturais. Ela prioriza: - Uso racional da água e do solo - Redução ou eliminação de agrotóxicos - Preservação da biodiversidade A **agroecologia** é um modelo de agricultura que aplica princípios ecológicos e sociais: -Combina técnicas agrícolas com respeito à natureza - Incentiva a diversidade de plantas e animais (policultura)
		- Valoriza o trabalho da agricultura familiar - Busca fortalecer a economia local e preservar tradições

		Essas práticas ajudam a garantir alimentos saudáveis, proteger o meio ambiente e reduzir os impactos da agricultura convencional. Proponha a discussão: “ **A agricultura convencional ou a agroecológica é mais eficiente? Por quê?”** Divida a turma em grupos, cada um defendendo um lado, e depois faça um **resumo coletivo** no quadro com os argumentos.
Analisar a relação entre produção agrícola, fome e segurança alimentar no Brasil e no mundo.	Produção de alimentos no contexto global: fome, segurança alimentar e comércio internacional.	**Texto explicativo** No mundo, a produção de alimentos é desigual: alguns países produzem muito mais
		do que consomem, enquanto outros enfrentam **fome e insegurança alimentar**. - **Fome:** situação em que as pessoas não têm acesso suficiente a alimentos para se nutrir adequadamente. - **Segurança alimentar:** quando toda a população tem acesso regular a alimentos suficientes, nutritivos e de qualidade. - **Comércio internacional:** permite que países que produzem excedentes vendam alimentos para países que não conseguem produzir o suficiente, mas também pode gerar desigualdades e dependência econômica.

		O desafio é produzir alimentos de forma **sustentável** e justa, garantindo que todos tenham acesso a uma alimentação adequada. **Atividade de análise** Mostre um **mapa mundial** com índices de fome e produção de alimentos. Peça aos alunos que:
		- Identifiquem países com **alta produção** e países com **alta fome**. - Tentem explicar por que existem essas desigualdades
-Discutir o papel da agroecologia e de práticas sustentáveis na preservação ambiental. -Interpretar dados e gráficos sobre produção agrícola, exportações e impactos socioambientais.	Biomas brasileiros e uso sustentável do solo. Futuro do campo: mecanização, novas tecnologias, agricultura de precisão.	**Texto explicativo** O Brasil possui diversos **biomas**, cada um com clima, solo, vegetação e fauna específicos. Os principais biomas são: - **Amazônia:** floresta tropical úmida, grande biodiversidade, solos pobres em nutrientes. - **Cerrado:** savana brasileira, solos ácidos e ricos em minerais, clima seco e chuvoso. - **Caatinga:** vegetação adaptada à seca, clima semiárido, solo raso. - **Mata Atlântica:** floresta tropical, solo fértil, grande diversidade de espécies. - **Pampa:** campos sulinos, clima subtropical, solo fértil.

		- **Pantanal:** planície alagável, solo rico em matéria orgânica, grande biodiversidade. O **uso sustentável do solo** significa produzir alimentos e recursos naturais sem degradar o ambiente. Isso inclui: - Rotação de culturas - Plantio direto e cobertura do solo - Agroflorestas - Conservação de áreas nativas O objetivo é **preservar o solo, a água e a biodiversidade**, garantindo produção para o presente e para o futuro. **Atividade de análise** Mostre um **mapa dos biomas brasileiros** e peça aos estudantes que: - Localizem cada bioma - Indiquem qual bioma possui maior risco de desmatamento ou degradação do solo -Sugiram uma prática sustentável adequada para cada bioma

		Peça aos estudantes que escolham **uma cultura agrícola** (ex.: milho, soja, café) e descrevam **como as tecnologias modernas poderiam ser aplicadas** para melhorar a produção de forma sustentável.

COMPONENTE CURRICULAR – SABERES E FAZERES DO CAMPO

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

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

Observação importante:

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

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: NOÇÕES de BOMBEIROS e CIVISMO 3° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Prevenção em Casa: Identificação de riscos e números de emergência. **Civismo Básico:** Símbolos Nacionais.	Riscos de incêndio e acidentes domésticos, número 193, Hino Nacional, Bandeira do Brasil.	**1. "Caça aos Riscos":** Em grupos, os alunos recebem imagens de cômodos de uma casa e devem circular os possíveis riscos (tomada baixa, panela no fogo com cabo pra fora, vela acesa perto da cortina). **2. "Simulando a Chamada de Emergência":** Praticar como ligar para o 193 em um telefone desligado. O que dizer: nome, endereço, o que está acontecendo. **3. "Concurso de Desenho da Bandeira":** Conhecer o significado das cores e da estrutura da bandeira. Cada aluno cria sua própria versão, respeitando os elementos essenciais, e explica o significado.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: NOÇÕES de BOMBEIROS e CIVISMO 4° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Prevenção na Escola e na Rua: Primeiros Socorros básicos, evacuação. **Civismo:** Hinos e Símbolos Estaduais/Municipais.	Plano de Abandono de Área, primeiros socorros (curativos, imobilização), Hino da Independência, Bandeira do Estado.	**1. "Elaboração do Plano de Fuga da Sala":** Em grupo, os alunos desenham a planta baixa da sala e traçam as melhores rotas de fuga em

		caso de emergência, definindo um ponto de encontro seguro. **2. "Estação de Primeiros Socorros":** Oficina prática com um profissional da saúde ou bombeiro (convidado) para aprender a lavar um ferimento, fazer um curativo e imobilizar um braço com tala improvisada. **3. "Pesquisa sobre os Símbolos Locais":** Pesquisar a história da bandeira do município e do estado. Produzir um cartaz informativo para ser fixado na escola

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: NOÇÕES de BOMBEIROS e CIVISMO 5° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Prevenção na Comunidade: Noções de combate a incêndio, cidadania digital. **Civismo:** Deveres e Direitos da Criança e do Adolescente.	Uso correto do extintor (teórico), vazamento de gás, Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA - noções), cidadania.	**1. "Palestra com Bombeiro Mirim":** Trazer um bombeiro ou participar de um projeto como o Bombeiro Mirim para uma palestra interativa sobre prevenção e demonstração de equipamentos. **2. "Gincana da Cidadania":** Gincana com provas sobre conhecimentos de civismo (hinos, símbolos), primeiros socorros e prevenção. Pode incluir uma prova prática de evacuação. **3. "Debate sobre o ECA":** Ler em conjunto artigos simples do ECA (sobre direito à

		educação, ao lazer, à dignidade). Promover um debate sobre como esses direitos e deveres se aplicam no dia a dia da escola e da comunidade

REFERÊNCIAS

Observações Gerais:

_ **Parcerias:** Para as atividades de Bombeiros e Civismo, é fundamental buscar parcerias com o Corpo de Bombeiros local, Defesa Civil ou Secretaria de Saúde para palestras e workshops.

_**Material Concreto:** Priorize o uso de materiais reais (extintor vencido para demonstração, kit de primeiros socorros) para dar maior realismo às atividades.

_ **Culminância:** Organize eventos ao final do bimestre ou semestre para que os alunos apresentem o que aprenderam (ex.: uma mostra de artes com os instrumentos de sucata, uma demonstração de evacuação para a escola).

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura do. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Pub. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 21/09/2026.
TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Linguagens. SEDUC: Palmas, 2019.
_____, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins – DCT:** Ciências Humanas e Ensino Religioso. Palmas: SEDUC, 2019.
_____, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. **Documento Curricular do Tocantins –DCT:** Ciências da Natureza e Matemática. Palmas: SEDUC, 2019.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 1º e 2° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Compreender o conceito básico de xeque e xeque-mate de forma lúdica Desenvolver a atenção e a concentração na reta final de uma partida simplificada. Consolidar o respeito às regras, aos colegas e à troca de turnos. Expressar sentimentos e aprendizados vivenciados ao longo das aulas de xadrez do ano letivo.	O Xeque-Mate Desafios Finais Fechamento e Socialização	**Contar a história do "Cerco ao Castelo":** use analogias simples para explicar que o objetivo do jogo não é machucar a peça principal, mas sim encurralá-la (o xeque-mate). **Minidesafios de xeque em um lance:** propor tabuleiros reduzidos onde os alunos precisam dar o mate usando poucas peças). **Festival de Xadrez Lúdico:** organizar tabuleiros gigantes no chão ou tabuleiros de papelão criados pela turma para que os alunos coloquem em prática tudo o que aprenderam durante o ano. **Roda de Conversa Final:** promover um momento de reflexão onde cada aluno compartilha qual foi sua peça favorita, o que aprendeu sobre ganhar e perder, e como aplicou o respeito e o fair play com os colegas.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 3° ao 5° ANO - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Aplicar táticas elementares de xeque-mate em finais de partida. Desenvolver o pensamento computacional e estratégico por meio de resolução de problemas e tabuleiros interativos. Consolidar a autonomia nas tomadas de decisão durante as partidas. Promover a inclusão e a cooperação por meio de torneios integrados.	Finais Básicos Estratégia e Resolução de Problemas Torneio Final	**Xeque-mate com Torre e Rei / Dama e Rei:** ensinar os padrões fundamentais de mate para que os alunos consigam encerrar uma partida quando tiverem vantagem material. **Torneio Interno de Encerramento:** realizar um minitorneio garantindo que todos os alunos joguem várias rodadas, promovendo a integração, o respeito aos adversários e a aplicação prática das regras aprendidas. **Análise Coletiva de Partidas:** selecionar jogadas dos próprios alunos para projetar ou montar no tabuleiro gigante, estimulando a metacognição com a pergunta: "Qual era o seu plano estratégico neste lance?". **Roda de Conversa Final:** promover um momento de reflexão onde cada aluno compartilha qual foi sua peça favorita, o que aprendeu sobre ganhar e perder, e como aplicou o respeito e o fair play com os colegas.

REFERÊNCIAS

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