ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

4º BIMESTRE

EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL
JORNADA AMPLIADA

1º AO 5º 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
Leonora Bandeira Miranda
Elizângela Sales Brito
Samara Caldas Franco
Reijane Ferreira Ribeiro
Maalalei de Almeida Silva Vieira

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

NÍVEL I

EQUIDADE NA EDUCAÇÃO:
ALICERCE PARA CONSTRUIR,
CRESCER E TRANSFORMAR!

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO NÍVEL 1 - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DECONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Identificação de semelhanças e diferenças de sílabas iniciais, mediais e finais. Comparação de palavras quanto às semelhanças sonoras.	- Promover momentos para que os estudantes possam cantar recitar e declamar em duplas e grupos. A habilidade favorece, ainda, a reflexão sobre o sistema de escrita, pois a busca pelas rimas propicia o ajuste entre aspectos sonoros e escritos. Gravar as recitações dos estudantes, parlendas, trava-língua, canções, analisando as diferentes formas que a voz aparece, de modo a constituir um repertório de recursos e condições que permitam um desempenho de melhor qualidade. - Use atividades lúdicas: Use atividades lúdicas, como jogos, cantigas e brincadeiras, para tornar o aprendizado mais divertido e interativo. - Formação de palavras: Peça que os alunos formem palavras a partir de sílabas dadas, por exemplo, "ca" + "sa" = casa. Enfatizar com muita atenção os três pontos principais da avaliação de fluência Leitora.
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕESPEDAGÓGICAS**
-Reconhecer que a escrita representa a linguagem oral. - Diferenciar desenho, letras, números e outros símbolos. - Reconhecer e nomear letras do alfabeto. - Identificar letras do próprio nome. -Perceber que palavras são formadas por letras.	NÍVEL PRÉ-SILÁBICO Relação estável entre fala e escrita - Diferença entre desenho, letras, números e outros símbolos.	**Características:** A criança ainda não estabelece relação estável entre fala e escrita. Pode utilizar desenhos, rabiscos, letras aleatórias ou escrever uma mesma sequência para palavras diferentes. **Atividades** - Bingo das letras. - Montagem do próprio nome com letras móveis. - Caça às letras no ambiente escolar. - Associar imagem e palavra. - Listas de nomes da turma. - Brincadeiras com rimas e cantigas. - Identificar palavras que começam com o mesmo som. - Organizar o alfabeto. - Jogo: "Qual letra começa?" - Escrita espontânea de nomes de objetos, brinquedos e animais

- Comparar palavras quanto ao tamanho e à quantidade de letras. - Desenvolver consciência fonológica, especialmente rimas e aliterações.	Palavras quanto ao tamanho e à quantidade de letras. consciência fonológica, rimas e aliterações.	

-Reconhecer que a escrita representa a linguagem oral. - Diferenciar desenho, letras, números e outros símbolos. - Reconhecer e nomear letras do alfabeto. - Identificar letras do próprio nome. -Perceber que palavras são formadas por letras. - Comparar palavras quanto ao tamanho e à quantidade de letras. - Desenvolver consciência fonológica, especialmente rimas e aliterações.	NÍVEL PRÉ-SILÁBICO Relação estável entre fala e escrita - Diferença entre desenho, letras, números e outros símbolos. Palavras quanto ao tamanho e à quantidade de letras. consciência fonológica, rimas e aliterações.	**Características:** A criança ainda não estabelece relação estável entre fala e escrita. Pode utilizar desenhos, rabiscos, letras aleatórias ou escrever uma mesma sequência para palavras diferentes. **Atividades** - Bingo das letras. - Montagem do próprio nome com letras móveis. - Caça às letras no ambiente escolar. - Associar imagem e palavra. - Listas de nomes da turma. - Brincadeiras com rimas e cantigas. - Identificar palavras que começam com o mesmo som. - Organizar o alfabeto. - Jogo: "Qual letra começa?" - Escrita espontânea de nomes de objetos, brinquedos e animais.

- Relacionar fonemas e grafemas. - Identificar sons iniciais, mediais e finais. - Reconhecer sílabas em diferentes posições. - Ampliar a consciência fonêmica. - Perceber que uma sílaba pode ser representada por mais de uma letra. - Ampliar o repertório de palavras estáveis.	NÍVEL SILÁBICO COM VALOR SONORO Relação entre a escrita e os sons da fala, utilizando geralmente uma letra para representar cada sílaba. Exemplo: **CAVALO → CVO**	Atividades Completar palavras: CA__A / BO__A / P__TO. Montagem de palavras com sílabas móveis. Caça ao som inicial. Bingo de palavras. Jogo "Forme a palavra". Escrever o nome das imagens. Observar o movimento da boca na produção dos sons. Comparar palavras: PATO/PAN O, BOLA/BOTA. Ditado de imagens. Troca de uma letra/sílaba para formar novas palavras.
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕESPEDAGÓGICAS**
- Aumentar a velocidade e a precisão. - Desenvolver fluência leitora. - Respeitar sinais de pontuação. - Utilizar entonação adequada. - Localizar informações explícitas. - Inferir informações simples. - Relacionar informações do texto às imagens e ao contexto.	- Palavras e frases.	**Atividades** Leitura repetida do mesmo texto. Leitura dramatizada. Leitura em duplas. Leitura gravada para autoavaliação. Leitura em eco. Leitura de textos curtos com acompanhamento da evolução. Perguntas de compreensão. Organizar frases ou parágrafos. Leitura de diálogos com diferentes entonações. Uma estratégia importante Para o trabalho com **fluência leitora**, você pode organizar a turma em três grandes grupos: **Grupo 1 – Ainda não lê:** consciência fonológica + letras + relação fonema/grafema + palavras estáveis. **Grupo 2 – Lê, mas ainda não apresenta fluência:** decodificação + leitura repetida + precisão + velocidade + prosódia.

		Grupo 3 – Lê com fluência: compreensão + inferência + interpretação + leitura expressiva + autonomia. Isso permite que o professor **não ofereça a mesma atividade para todos**, mas trabalhe com **agrupamentos produtivos e intervenções específicas para cada necessidade**.

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 1- 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DECONHECIMENTO**	**SUGESTÕESPEDAGÓGICAS**
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.	- Quantificação de elementos de uma coleção:	**Caça aos 100 Objetos** Dê a missão: “Vocês precisam reunir exatamente 100 objetos da sala.” Podem ser: lápis, tampinhas, blocos, giz, clipes, etc. Cada grupo registra: **Verbalmente:** “Temos 20 lápis, 15 clipes, 30 palitos...” **Simbolicamente:** desenham ou usam números para representar (tabelas, gráficos simples). **Dica:** apresentar sua "coleção" **Jogo dos Potinhos Surpresa** **Objetivo:** Estimar e depois contar objetos em coleções pequenas até 100. **Como fazer:** Prepare potinhos ou saquinhos com diferentes quantidades de objetos (de 10 a 100). Os alunos **fazem uma estimativa** de quantos objetos há em cada recipiente.
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.+	Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação.	

Depois, contam e **registram** a quantidade real.
Comparar estimativa x contagem real.
Varie: use palitos de picolé, grãos, botões, tampinhas.

Bingo da Contagem

Objetivo: Associar quantidades a numerais até 100.
Como fazer:
Prepare cartelas com números de 1 a 100 (sorteie até 50, por exemplo).
Sorteie quantidades com objetos (ex: mostra 43 tampinhas).
Os alunos devem marcar o número correspondente na cartela.
Variação: mostrar agrupamentos (dezenas + unidades) para trabalhar o sistema decimal.

Construindo o 100
Objetivo: Compor o número 100 com diferentes combinações.
Como fazer:
Distribua materiais variados: tampinhas, pecinhas, clipes, etc.
Os alunos devem **juntar 100 objetos**, registrando a contagem em agrupamentos:
grupos de 10 + 2 grupos de 25 = 100
Desenham ou escrevem as estratégias.
Dica: Excelente para introduzir noções de adição, multiplicação e decomposição.

Corrida até 100 (com dado)
Objetivo: Trabalhar a contagem progressiva e registro simbólico.
Como fazer:
Em duplas, os alunos jogam um dado (ou dois) e avançam marcadores em uma trilha até 100.
A cada jogada, registram verbalmente e com números o total

		somado. Ex: “Tirei 6. Já tenho 18. Agora tenho 24.” Pode-se usar uma **reta numérica** ou uma **tabela 10x10** como trilha.

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.

NÍVEL I– Acompanhamento Pedagógico – Linguagens		
Objetos do conhecimento	**Habilidades**	**Sugestõespedagógicas**
Compreensão em leitura com certa autonomia de receitas e instruções de montagem e / ou listas, agendas, calendários, avisos, convites (digitais e impressos) dentre outros.	Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a) ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando s	O trabalho com essa habilidade precisa considerar tanto o desenvolvimento de leitura, quanto as características de cada um dos gêneros do campo da vida cotidiana (organização interna; as marcas linguísticas; conteúdo temático, finalidade) e dos textos específicos a serem lidos. No que se refere à progressão da aprendizagem já implica o grau de autonomia do estudante (leitura em colaboração; leitura autônoma). Nas atividades de estudo, convém focalizar as características que forem importantes para compreensão do texto, articular essas características à finalidade do texto, prever um trabalho dialógico e reflexivo, assim como a comparação entre textos por semelhanças e diferenças. • **Leitura compartilhada de textos do cotidiano:** apresente diferentes gêneros (convites, receitas, listas, avisos, calendários e instruções) e promova a leitura coletiva, discutindo quem escreveu, para quem foi escrito e qual sua finalidade. • **Caixa dos gêneros textuais:** organize uma caixa com textos autênticos coletados pelos alunos e suas famílias. Em grupos, os estudantes identificam o gênero, sua função social e suas principais características. • **Jogo "Para que serve?":** distribua diferentes textos e peça que as crianças relacionem cada um à sua finalidade (informar, orientar, convidar, organizar, lembrar etc.). • **Receita na prática:** leia uma receita simples, identifique ingredientes, quantidades e modo de preparo. Se

		possível, realize o preparo da receita ou simule a sequência das etapas.
		• **Montagem de objetos:** utilize instruções de montagem de brinquedos, dobraduras ou blocos de encaixe para que os alunos percebam a importância da leitura sequencial das orientações.
		• **Calendário da turma:** construa um calendário coletivo com aniversários, datas comemorativas e eventos escolares, explorando sua organização e função.
		• **Produção de listas:** proponha a elaboração de listas de materiais, compras, livros da biblioteca ou tarefas da sala, discutindo quando e por que utilizamos esse gênero.
		• **Leitura de avisos e convites:** apresente avisos e convites reais da escola, identificando informações essenciais como data, horário, local, destinatário e objetivo.
		• **Circuito de leitura:** organize estações com diferentes gêneros textuais. Em cada estação, os alunos respondem perguntas como:
		  ○ Que texto é esse?
		  ○ Para que ele serve?
		  ○ Quem o utiliza?
		  ○ Como está organizado?
		
		Estratégias metodológicas
		
		• Leitura compartilhada e em duplas.
		• Rodas de conversa para levantamento de conhecimentos prévios.
		• Uso de textos autênticos do cotidiano.
		• Aprendizagem baseada em situações reais.
		• Trabalho colaborativo e atividades lúdicas.

Construção do sistema alfabético.	Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras e pontuações.	• **Cópia consciente:** proponha a cópia de pequenos textos (quadrinhas, parlendas, bilhetes, convites, poemas e cantigas), incentivando os alunos a observar letra maiúscula, pontuação, espaçamento e organização do texto.
		• **Jogo dos detetives da escrita:** antes da cópia, peça que os estudantes encontrem elementos como título, ponto final, vírgulas, letras maiúsculas e mudanças de linha.
		• **Complete a cópia:** entregue um texto com algumas palavras ou sinais de pontuação faltando para que os alunos consultem o original e completem corretamente.
		• **Cópia ilustrada:** após copiar um pequeno poema ou parlenda, os alunos fazem uma ilustração relacionada ao texto, valorizando a compreensão e o cuidado com a escrita.
		• **Texto embaralhado:** apresente um texto com linhas fora de ordem. Após organizá-lo, os alunos fazem a cópia respeitando a disposição original.
		• **Cópia em diferentes portadores:** utilize textos presentes em livros, cartazes, receitas, convites, listas, agendas ou bilhetes para mostrar que a escrita está presente em diferentes situações do cotidiano.
		• **Dupla revisora:** após a cópia, um colega compara o texto copiado com o original, verificando:
		  ○ espaçamento entre palavras;
		  ○ letras maiúsculas;
		  ○ pontuação;
		  ○ acentuação;
		  ○ organização das linhas.
		• **Caça aos erros:** apresente uma cópia com erros propositais e desafie os alunos a identificar e corrigir as diferenças em relação ao texto original.

		Estratégias metodológicas • Modelagem da atividade pelo professor. • Observação guiada antes da escrita. • Cópia com consulta permanente ao texto original. • Revisão em pares. • Feedback individual sobre aspectos gráficos da escrita.
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.	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 ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	• **Produção de recados:** proponha situações do cotidiano escolar (avisar sobre um passeio, lembrar uma tarefa ou comunicar uma reunião). Os alunos elaboram o recado em grupo e depois o apresentam oralmente ou gravam um áudio. • **Convite para um evento:** organize a produção coletiva de convites para uma atividade da escola (feira, festa ou apresentação). Após a escrita, os estudantes gravam um vídeo fazendo o convite. • **Receita em vídeo:** escolha uma receita simples. Os alunos planejam o texto, organizam os passos e gravam um áudio ou vídeo explicando o modo de preparo. • **Instruções de montagem ou brincadeiras:** em grupos, os estudantes escrevem instruções para montar um brinquedo ou ensinar uma brincadeira e, em seguida, apresentam oralmente para a turma. • **Jornal da sala:** produza pequenos avisos e notícias sobre acontecimentos da escola. Os alunos podem gravar um "telejornal" ou boletim em áudio.

		• **Mensagens de voz:** simule o envio de mensagens por aplicativo. Os estudantes planejam o que dizer, organizam as ideias e gravam recados claros e objetivos. • **Campanhas educativas:** produza cartazes sobre temas como higiene, preservação do meio ambiente ou convivência. Depois, cada grupo grava um áudio explicando a campanha. • **Rádio da turma:** organize momentos em que os alunos apresentem avisos, lembretes, aniversários ou curiosidades utilizando um microfone ou gravador. **Estratégias metodológicas** • Planejamento coletivo antes da produção. • Trabalho em duplas ou pequenos grupos. • Modelagem pelo professor. • Revisão dos textos antes da apresentação oral. • Uso de recursos digitais (gravador de áudio, celular ou tablet), quando disponíveis.
Construção do sistema alfabético e da ortografia, Leitura e escrita de palavras com e correspondências regulares contextuais (e e o, em posição átona no final da palavras).	Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavra).	• **Bingo das palavras:** elabore cartelas com palavras que contenham os grafemas **f, v, t, d, p, b, c e q**. O professor dita as palavras e os alunos identificam e marcam as correspondentes. • **Ditado interativo:** realize ditados de palavras e pequenas frases. Após a escrita, promova a correção coletiva, discutindo as regularidades entre sons e letras e incentivando os alunos a justificar suas escolhas ortográficas. • **Caça-palavras ortográfico:** proponha um caça-palavras com foco nas correspondências estudadas. Depois, os

		alunos classificam as palavras de acordo com a letra ou regularidade encontrada. • **Letras móveis:** utilize letras móveis para formar palavras, substituir letras e observar como a troca altera a pronúncia e o significado (por exemplo: *pato → gato*; *vela → fala*). • **Jogo "Complete a palavra":** apresente figuras e palavras incompletas para que os estudantes escolham a letra correta (f/v, p/b, t/d, c/qu). • **Famílias de palavras:** organize palavras com padrões semelhantes (faca, fada, feijão; casa, queijo; pato, panela) para que os alunos identifiquem regularidades na escrita. • **Leitura de listas e parlendas:** selecione textos curtos contendo diversas palavras com as correspondências estudadas e destaque essas palavras durante a leitura. • **Produção de frases:** proponha que os alunos criem frases utilizando palavras que apresentem os grafemas trabalhados, consolidando a relação entre leitura e escrita. **Estratégias metodológicas** • Jogos fonológicos e ortográficos. • Leitura e escrita diárias de palavras. • Uso de letras móveis e fichas ilustradas. • Comparação entre palavras com sons semelhantes. • Correção coletiva com reflexão sobre as regularidades da língua.

Protocolos de leitura Leitura com precisão na decodificação de palavras de uso frequente de receitas e manuais de montagem. Leitura	Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.	• **Leitura diária de palavras:** organize um mural com palavras de uso frequente (nome dos alunos, dias da semana, cores, números, objetos da sala) para leitura rápida e repetida. • **Jogo da memória de palavras:** confeccione cartões com palavras e figuras para que os alunos associem imagem e escrita, fortalecendo o reconhecimento visual das palavras. • **Caça-palavras:** elabore atividades com palavras conhecidas e palavras novas para desenvolver a percepção das letras e a decodificação. • **Leitura com letras móveis:** proponha que os alunos montem palavras com letras móveis, leiam em voz alta e criem novas palavras alterando apenas uma letra. • **Bingo de palavras:** distribua cartelas com palavras frequentes. O professor lê as palavras e os alunos as identificam, favorecendo a leitura global. • **Leitura de listas:** utilize listas de compras, materiais escolares, animais, frutas ou brinquedos para ampliar o repertório de palavras conhecidas. • **Cantigas, parlendas e poemas:** trabalhe textos conhecidos de memória, incentivando os alunos a acompanhar a leitura escrita enquanto recitam o texto, estabelecendo a relação entre oralidade e escrita. • **Leitura compartilhada:** durante a leitura de pequenos textos, destaque palavras novas, incentive a decodificação e retome palavras já conhecidas para leitura imediata. • **Jogo "Qual é a palavra?":** apresente uma figura e várias opções de palavras para que os alunos identifiquem a escrita correta.

		• **Sacola das palavras:** coloque cartões com palavras em uma sacola. Cada aluno retira uma palavra, faz a leitura e, se possível, utiliza-a em uma frase. **Estratégias metodológicas** • Rotina diária de leitura de palavras. • Uso de jogos e atividades lúdicas. • Leitura compartilhada e individual. • Trabalho com textos memorizados (cantigas, parlendas e poemas). • Exploração da relação entre fonemas e grafemas. • Ampliação gradual do vocabulário.

Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica. Leitura do Livro literario.	Relacionar texto com ilustrações e outros recursos graficos.	• **Leitura de livros ilustrados:** realize a leitura de histórias, explorando como as ilustrações complementam, antecipam ou ampliam as informações do texto.
		• **Observação antes da leitura:** apresente apenas a capa e as ilustrações do livro para que os alunos façam previsões sobre a história.
		• **Comparação entre texto e imagem:** após a leitura, questione:
		  ○ O que a imagem mostra que o texto não diz?
		  ○ A ilustração ajuda a entender a história?
		  ○ Como as expressões dos personagens revelam sentimentos?
		• **Leitura de histórias em quadrinhos:** explore a relação entre imagens, balões, expressões faciais, cenários e ações dos personagens.

		• **Sequência de imagens:** entregue ilustrações embaralhadas para que os alunos organizem a sequência da narrativa e justifiquem suas escolhas. • **Ilustrando histórias:** após ouvir uma história, os estudantes produzem uma ilustração representando uma cena importante e explicam por que a escolheram. • **Leitura de poemas ilustrados:** analise como as imagens dialogam com o poema e contribuem para a construção de sentidos. • **Produção de livros ilustrados:** em grupos, os alunos escrevem pequenos textos e criam ilustrações que complementem a narrativa. • **Caça aos detalhes:** incentive os estudantes a localizar elementos nas imagens que indiquem tempo, lugar, emoções ou acontecimentos da história. **Estratégias metodológicas** • Leitura compartilhada e dialogada. • Exploração de livros ilustrados e literatura infantil. • Rodas de conversa sobre a relação entre texto e imagem. • Uso de histórias em quadrinhos, tirinhas, cartazes e infográficos. • Produção de ilustrações e reconto oral das histórias.

NÍVEL I – EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA		
Objetosdo conhecimento	**Habilidades**	**Sugestõespedagógica**
Composição e decomposição de númerosnaturais.	Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.	**1. Material Dourado** • Forme números utilizando centenas, dezenas e unidades. • Solicite que os alunos representem um número e registrem sua decomposição (ex.: 243 = 200 + 40 + 3). • Proponha diferentes formas de compor o mesmo número (100 + 100 + 40 + 3). **2. Jogo "Monte o Número"** • Disponibilize cartões com centenas, dezenas e unidades. • Um aluno sorteia um número e o colega deve montá-lo com os cartões ou material manipulável. • Em seguida, registra a composição e a decomposição. **3. Ábaco** • Monte números no ábaco e peça aos estudantes que identifiquem quantas centenas, dezenas e unidades há. • Depois, escrevam a adição correspondente. **4. Dinheiro de Brinquedo** • Utilize cédulas e moedas para representar valores. • Exemplo: R$ 356 pode ser formado por: ○ R$ 300 + R$ 50 + R$ 6; ○ R$ 200 + R$ 100 + R$ 50 + R$ 6.

		5. Jogo "Quem Sou Eu?"
		
		• Dê pistas:
		  ○ "Tenho 4 centenas, 2 dezenas e 5 unidades."
		  ○ Os alunos descobrem o número (425) e registram sua decomposição.
		
		6. Trilha Numérica
		
		• Em cada casa da trilha, o aluno deve decompor ou compor um número para continuar avançando.
		
		7. Desafio das Diferentes Decomposições
		
		• Apresente um número (ex.: 378).
		• Os alunos devem encontrar o maior número possível de decomposições:
		  ○ 300 + 70 + 8
		  ○ 200 + 100 + 70 + 8
		  ○ 350 + 28
		  ○ 300 + 50 + 20 + 8
		
		8. Situações-problema
		
		• "Ana tem 245 figurinhas. Como podemos representar essa quantidade de maneiras diferentes?"
		• Incentive o uso de desenhos, material dourado e registros numéricos.

Problemas envolvendo significados de dobro, metade, triplos e terça parte.	Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.	**1. Dobro com material concreto**
		• Utilize tampinhas, palitos, blocos lógicos ou botões.
		• Entregue uma quantidade (ex.: 8 tampinhas) e peça que os alunos formem o dobro.
		• Registre com desenhos e números.
		
		2. Metade na prática
		• Distribua figuras de frutas, pizzas, barras de chocolate ou folhas de papel.
		• Peça que dividam em duas partes iguais e expliquem por que cada parte representa a metade.
		
		3. Jogo dos cartões
		• Prepare cartões com números (4, 6, 9, 12, 15...).
		• O aluno sorteia um cartão e responde:
		  ○ Qual é o dobro?
		  ○ Qual é a metade (quando possível)?
		  ○ Qual é o triplo?
		  ○ Qual é a terça parte (quando possível)?
		
		4. Situações-problema do cotidiano
		Exemplos:
		• Ana tem 7 balas. Quantas terá se ganhar o dobro?
		• João colheu 18 laranjas e dividiu igualmente entre 3 amigos. Quantas cada um recebeu?
		• Uma receita pede 12 morangos. Se fizer apenas a metade da receita, quantos morangos serão necessários?

		5. Dominó do dobro e da metade
		
		• De um lado da peça: "Dobro de 9".
		• Do outro: "18".
		• Os alunos relacionam as peças corretamente.
		
		6. Mercado da Matemática
		
		• Utilize dinheiro de brinquedo e produtos.
		• Proponha desafios:
		  ○ "Compre o dobro de maçãs."
		  ○ "Divida igualmente 12 biscoitos entre 3 crianças."
		
		7. Trilha Matemática
		Cada casa apresenta um desafio:
		
		• Faça o dobro de 11.
		• Descubra a metade de 20.
		• Encontre o triplo de 8.
		• Qual é a terça parte de 21?
		
		8. Produção de problemas
		Após resolver exemplos, os próprios alunos criam problemas envolvendo:
		
		• Dobro;
		• Metade;
		• Triplo;
		• Terça parte.
		
		Em seguida, trocam os problemas com os colegas para resolver.

Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera): reconhecimento e características.	Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionandoas com objetos do mundo físico.	**1. Caça às formas na sala**
		• Convide os alunos a observar a sala de aula e identificar objetos que correspondam aos sólidos geométricos.
		• Exemplos:
		  ○ Cubo: dado.
		  ○ Bloco retangular: caixa de sapato.
		  ○ Cilindro: lata.
		  ○ Esfera: bola.
		  ○ Cone: casquinha de sorvete.
		  ○ Pirâmide: enfeites decorativos.
		
		2. Caixa das descobertas
		• Coloque diversos objetos dentro de uma caixa.
		• Os alunos retiram um objeto, identificam a figura geométrica correspondente e explicam suas características.
		
		3. Construção de sólidos
		• Utilize massa de modelar e palitos para construir cubos, pirâmides e blocos retangulares.
		• Depois, comparem quais possuem faces planas, vértices e arestas.
		
		4. Jogo "Quem sou eu?"
		• Dê pistas como:
		  ○ "Eu rolo e não tenho vértices." (Esfera)
		  ○ "Tenho duas bases circulares." (Cilindro)
		  ○ "Tenho seis faces quadradas." (Cubo)

		5. Bingo das formas geométricas • As cartelas apresentam figuras espaciais. • O professor mostra objetos do cotidiano e os alunos marcam a figura correspondente. **6. Classificação de embalagens** • Leve caixas, latas, potes, tubos e bolas. • Os alunos organizam os objetos conforme sua forma geométrica e justificam a escolha. **7. Desenho e observação** • Após explorar os sólidos, peça que desenhem os objetos observados e escrevam o nome da figura geométrica correspondente. **8. Circuito das formas** Monte estações com desafios: • Identificar a figura. • Nomear. • Comparar com outra figura. • Relacionar com um objeto do cotidiano.

Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores.	Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.	**1. Mercadinho da sala**
		• Organize um mercadinho com embalagens e etiquetas de preços.
		• Utilize dinheiro de brinquedo.
		• Os alunos fazem compras, escolhem as cédulas e moedas para pagar e verificam o troco.
		
		2. Formando o mesmo valor
		• Proponha um valor (ex.: R$ 10,00).
		• Os estudantes devem representar esse valor de diferentes maneiras.
		  ○ Exemplo:
		  ▪ 1 nota de R$ 10,00;
		  ▪ 2 notas de R$ 5,00;
		  ▪ 1 nota de R$ 5,00 + 5 moedas de R$ 1,00.
		
		3. Jogo das equivalências
		• Distribua cartões com valores.
		• Os alunos encontram pares equivalentes.
		  ○ Exemplo:
		  ▪ R$ 2,00 ↔ duas moedas de R$ 1,00.
		  ▪ R$ 5,00 ↔ cinco moedas de R$ 1,00.
		
		4. Desafio do troco
		Apresente situações como:
		• "Um brinquedo custa R$ 12,00. Se você pagar com uma nota de R$ 20,00, quanto receberá de troco?"
		• Incentive diferentes estratégias de cálculo.

		5. Cofrinho Matemático
		
		• Cada grupo recebe moedas e cédulas fictícias.
		• O professor solicita um valor (R$ 18,00; R$ 27,00; R$ 35,00).
		• Os alunos montam esse valor utilizando diferentes combinações.
		
		6. Encarte de supermercado
		
		• Distribua encartes de lojas.
		• Proponha desafios:
		  ○ Comprar dois produtos.
		  ○ Descobrir quanto gastarão.
		  ○ Escolher a forma de pagamento.
		  ○ Calcular o troco.
		
		7. Bingo do dinheiro
		
		• As cartelas apresentam valores.
		• O professor mostra combinações de moedas e cédulas, e os alunos identificam o valor correspondente.
		
		8. Problemas do cotidiano
		Exemplos:
		
		• Maria possui R$ 15,00. Como ela pode formar esse valor usando diferentes cédulas e moedas?
		• Pedro comprou um lanche de R$ 8,00 e pagou com R$ 10,00. Quanto recebeu de troco?
		• Qual é a maior quantidade de formas diferentes para representar R$ 20,00?

Variável categórica ou Qualitativa: são as características que não possuem valor quantitativo, mas, ao contrario, são definidas por várias categorias como: sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária, etc.	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.	**1. Pesquisa da turma**
		• Realize uma pesquisa sobre temas do interesse dos alunos, como:
		  ○ fruta preferida;
		  ○ animal favorito;
		  ○ brincadeira preferida.
		• Organize os dados em uma tabela e, depois, em um gráfico de colunas.
		• Peça que comparem os resultados.
		
		2. Leitura de gráficos
		• Apresente gráficos simples.
		• Faça perguntas como:
		  ○ Qual coluna é a maior?
		  ○ Qual categoria teve menos votos?
		  ○ Quantos alunos escolheram cada opção?
		  ○ Qual a diferença entre duas categorias?
		
		3. Tabela de dupla entrada
		• Monte uma tabela com duas variáveis, por exemplo:
		  ○ Meninos × Meninas.
		  ○ Fruta preferida × Quantidade de alunos.
		• Oriente os estudantes a localizar e comparar informações.
		
		4. Jogo "Detetive dos Dados"
		• Entregue uma tabela ou gráfico.
		• Os alunos recebem desafios:
		  ○ Descubra o dado com maior quantidade.
		  ○ Encontre o menor valor.

		○ Compare duas categorias. **5. Construção de gráficos** • Após uma pesquisa na turma, cada grupo constrói um gráfico de colunas utilizando papel quadriculado ou blocos coloridos. **6. Pesquisa no cotidiano** • Investigue temas próximos da realidade dos estudantes, como: ○ meio de transporte utilizado para ir à escola; ○ esporte preferido; ○ cor favorita; ○ animais de estimação. • Organize os resultados e promova a comparação entre os dados. **7. Complete o gráfico** • Entregue uma tabela pronta e peça aos alunos que construam o gráfico correspondente. • Em seguida, proponha perguntas de interpretação. **8. Gráfico humano** • Faça uma pesquisa rápida (por exemplo: "Qual é a fruta preferida?"). • Os alunos formam colunas de acordo com suas respostas. • Depois, registrem o gráfico no caderno.

REFERÊNCIAS

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

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

NÍVEL II

NÍVEL II – Acompanhamento Pedagógico – Linguagens		
Habilidades	**Objetos do conhecimento**	**Sugestões pedagógicas**
(EF03LP25) Planejar e produzir textos para apresentar resultados de observações e de pesquisas em fontes de informações, incluindo, quando pertinente, imagens, diagramas e gráficos ou tabelas simples, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Planejamento e produção de resultado de observações e de pesquisas em fontes de observação.	Produção coletiva de relato de observação. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas. **"O Diário do Cientista da Natureza" (Observação Direta)** **O que fazer:** Leve as crianças para uma breve caminhada no pátio da escola para observar formigas, plantas ou o céu. Cada aluno escolhe um elemento para observar atentamente por 5 minutos. **Mão na massa:** Em folha de reforço estruturada, o aluno desenha o que observou (imagem) e completa frases guiadas: *O que eu observei:* _____ *Onde estava:* _____ *Uma característica interessante:* _____ **Foco:** Ligar o desenho à pequena frase descritiva correspondente. **Pesquisa Rápida e a "Tabela do Nosso Jeito" (Uso de Dados Simples)** **O que fazer:** Proponha um tema leve, como "Qual fruta ou animal de estimação é o preferido da turma?". Faça uma votação rápida levantando as mãos. **Mão na massa:** Ajude os alunos a montarem juntos uma tabelinha simples no papel preenchendo as colunas (Nome do animal/fruta e quantidade de votos). Depois, cada aluno escreve uma frase explicativa com base na tabela: *"O animal mais votado foi o cachorro, com 5 votos".* **Foco do reforço:** Ensinar a ler dados de uma tabela

		simples e transformá-los em texto escrito. **Montando um Mini-Cartaz Informativo (Planejamento Coletivo/Guiado)** **O que fazer:** Escolham um tema curioso já estudado (ex: "Como nasce uma borboleta" ou "O ciclo da água"). **Mão na massa:** Entregue recortes de imagens fora de ordem. O aluno deve colar as imagens na sequência correta (diagrama/linha do tempo simples) e escrever uma frase embaixo de cada imagem explicando aquela etapa. **Foco do reforço:** Estruturar a ordem dos acontecimentos (começo, meio e fim) combinando imagem e texto com apoio do professor.
(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.	**Campo da Vida Cotidiana:** Bilhetes, cartas pessoais, listas (de compras, de tarefas) receitas culinárias. **Campo Artístico-Literário:** histórias em quadrinhos, contos (fabulosos, de fadas, populares) lendas e mitos e Poemas e parlendas	Para esta habilidade o professor pode selecionar qual gênero textual necessita de maior atenção. **O Raio-X do Texto (Planejamento Guiado)** **Gênero sugerido:** O bilhete ou o convite (gêneros práticos do cotidiano do 3º ano). **Como fazer:** Entregue uma ficha colorida com perguntas diretas para preencherem antes de escrever: **Para quem vamos escrever?** (Ex: Para a diretora da escola) **O que queremos dizer?** (Ex: Pedir autorização para usar a quadra) **Onde vai ser lido?** (Ex: Entregue na secretaria) **Palavras mágicas que não podem faltar:** (Ex: "Por favor", "Obrigado") **Objetivo:** Fixar a estrutura da situação comunicativa de forma visual.

		A Tabela de Tópicos (De OndeVêm as Ideias?) **Gênero sugerido:** Pequeno relato de um passeio ou fato curioso (ex: "Meu animal favorito"). **Como fazer:** Desenhe uma tabela na lousa com três colunas: *O que eu sei*, *O que eu quero contar* e *como começa/meio/fim*. Ajude os alunos a pesquisarem uma curiosidade rápida em um livro didático ou informativo infantil e preencherem a tabela em forma de **tópicos** (palavras soltas ou frases curtas), e não o texto inteiro. **Objetivo:** Atender ao comando da habilidade de organizar os dados em tópicos antes da escrita final. **Detetives da Mensagem (Caixa Surpresa)** **Como fazer:** Leve diferentes texto para a aula (um convite de aniversário, uma receita culinária, uma placa de trânsito e uma carta). Distribua-os em duplas no reforço. Cada dupla deve descobrir e responder oralmente ou por desenho: *Quem escreveu isso? Para quem? Para que serve?* **Objetivo:** Desenvolver a percepção crítica sobre a finalidade e o suporte de cada texto do cotidiano.

(EF03LP21) 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 deanúncios publicitários e / ou textos de campanhas de conscientização	**O que a Habilidade Propõe** **Autoria e Criatividade:** Transformar o aluno em um produtor ativo de mensagens persuasivas. **Comunicação Multimodal:** Ensinar como textos (verbal) e imagens/cores (não verbal) se unem para transmitir uma ideia. **Foco Social e Infantil:** Direcionar o conteúdo para temas do universo da criança (brinquedos, escovação de dentes, reciclagem, combate à dengue ou alimentação saudável). **"O Detetive de Cores e Letras" (Análise Prévia)** **Como fazer:** Apresente dois cartazes infantis prontos (ex: um anúncio de brinquedo e um cartaz de escovação de dentes). **O que fazer:** Peça para o aluno pintar de azul onde está a imagem mais chamativa e circular de vermelho o **slogan** (frase curta). **Objetivo no reforço:** Desenvolver a percepção visual antes da escrita autônoma. **Criando o Slogan Relâmpago** **Como fazer:** Dê um tema simples de conscientização, como "Lavar as mãos antes de comer". **O que fazer:** Ajude o aluno a criar uma frase de efeito com rima ou jogo de palavras (ex: *"Mão limpinha, saúdinha!"* ou *"Xô, sujeirinha!"*). Escrevam juntos em uma tira de papel com letras grandes e coloridas. **Objetivo :** Exercitar a síntese de ideias e o uso de rimas/frases curtas.

		O Mini-Cartaz do Brinquedo Inventado **Como fazer:** Peça para o aluno desenhar um brinquedo que ele gostaria de inventar (ou um objeto real que ele gosta). **O que fazer:** Oriente-o a colocar um título com letras grandonas, usar cores bem vivas e inventar uma frase para convencer o colega a comprar ou usar o brinquedo. **Objetivo:** Unir desenho, diagramação básica e escolha de palavras persuasivas na prática. **Campanha "Guardião da Água" ou "Escova Feliz" (Escrita Colaborativa)** **Como fazer:** O professor atua como "escrevente" (escreve no papel o que o aluno dita) para focar no conteúdo da conscientização. **O que fazer:** Defina uma causa (ex: economizar água). O aluno dita a frase de alerta, escolhe onde vai o desenho de uma gotinha triste ou feliz e define se a letra deve ser grande (para chamar atenção). **Objetivo:** Superar a dificuldade de planejamento textual com apoio direto do(a) educador(a).

NÍVEL II - EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA		
Habilidades	**Objetos do conhecimento**	**Sugestões pedagógicas**
(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração.	Estratégias de cálculo (mental e escrito).	**"Carrinho de Compras com Trocas"**: Atividade de simulação onde os alunos calculam totais de compras e troco, usando diferentes estratégias (decomposição, arredondamento) e registrando suas operações. **"O Desafio do Arredondamento" (Cálculo Mental)** **Objetivo:** Ensinar estratégias de cálculo mental por aproximação/arredondamento. **Como fazer:** Apresente contas do dia a dia onde os números são fáceis de arredondar para a dezena mais próxima. **Exemplo de Enunciado:** *Ana tinha R$ 48 e ganhou R$ 31 de seu tio. Para saber rápido se ela tem mais de R$ 70, podemos pensar: 48 está perto de 50, e 31 está perto de 30. Quanto é \(50 + 30\)? Agora calcule o valor exato.* **Foco da atividade:** Mostrar ao aluno que arredondar ajuda a estimar o resultado antes de fazer a conta exata. **"Decompondo para Somar e Subtrair" (Cálculo Escrito Alternativo)** **Objetivo:** Desenvolver o raciocínio sem depender apenas do algoritmo tradicional ("conta armada"). **Como fazer:** Propor adições ou subtrações separando centenas, dezenas e unidades. **Exemplo de Enunciado:** *Resolva a operação (145 + 132) separando os números em casas decimais (centenas, dezenas, unidades) / decomposição* 100 + 100 = 40 + 30 = 5 + 2 = *Some os resultados parciais para achar o total.* **Foco da atividade:** Fazer o aluno entender o valor posicional dos números.

		"O Jogo da Diferença" (Subtração por Comparação) **Objetivo:** Trabalhar a ideia de "quanto falta para..." ou "qual a diferença entre..." usando tampinhas, palitos ou desenhos. **Como fazer:** Crie uma mini gincana de pontos ou tampinhas colecionadas. **Exemplo de Enunciado:** *O João tem 76 pontos em um jogo e a Maria tem 43 pontos. Quantos pontos o João tem a mais que a Maria?* **Foco do reforço:** Ensinar que a subtração também serve para comparar quantidades, e que o aluno pode contar do menor para o maior (contagem complementar) para achar o resultado mentalmente. **"Detetive da Matemática" (Completando os Espaços)** **Objetivo:** Fixar o mecanismo de vai-um (reagrupamento) e empréstimo na adição e subtração com suporte visual. **Como fazer:** Dar operações armadas onde alguns números sumiram. **Exemplo de Enunciado:** *Descubra qual número está escondido pelo borrão:* **Foco do reforço:** Estimular a inversão lógica (usar a operação inversa para achar o termo desconhecido). 5■4 +231 765 Página de Atividades » Matemática Divertida acesso em 22/09/26 3º ano Matemática - Recursos de ensino acesso em 22/09/26
EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão.	Problemas de multiplicação e divisão.	**Supermercado da Sala (Multiplicação por Agrupamento)** **Objetivo:** Compreender a multiplicação como soma de parcelas iguais. **Como fazer:** Monte um "mercado" na sala com embalagens vazias (caixas de leite, latas, pacotes). Coloque preços em kits (ex: 3 caixas de suco por R$ 6,00 ou cartelas com 4 iogurtes). Dê dinheiro de mentira para os alunos.

		Resolução e Elaboração: Peça que os alunos calculem quanto gastariam se levassem 4 cartelas de iogurte. Depois, incentive-os a criar um probleminha para o colega resolver com base nas compras do mercadinho. **A Distribuição dos Lápis (Divisão por Repartição Equitativa)** **Objetivo:** Entender a divisão como a ideia de "repartir igualmente". **Como fazer:** Entregue quantidades exatas de tampinhas de garrafa ou palitos de picolé para pequenos grupos (ex: 24 palitos para dividir igualmente entre 4 alunos). **Resolução e Elaboração:** O desafio inicial é descobrir quantos palitos cada um vai receber sem sobrar nada. Em seguida, os grupos devem inventar uma história (um probleminha) sobre dividir balas entre amigos, figurinhas ou pedaços de pizza, registrando o problema no papel para outro grupo resolver. **O Desafio do Tabuleiro Humano (Jogo de Percurso)** **Objetivo:** Praticar o cálculo mental e o raciocínio rápido com multiplicação e divisão. **Como fazer:** Desenhe um grande tabuleiro no chão do pátio ou use um TNT quadriculado. Nas casas, coloque comandos como: *"Você comprou 3 caixas com 4 bolas cada. Quantas bolas? Avance 2 casas"* ou *"Divida 12 balas para 3 amigos. Quanto deu para cada? Fique na mesma casa se acertar"*. **Resolução e Elaboração:** Para avançar, o aluno não deve apenas responder, mas também explicar em voz alta como pensou (estratégia de cálculo). Na última rodada, cada aluno cria uma regra ou um desafio para incluir no tabuleiro do próximo grupo. **Bingo das Operações** **Objetivo:** Relacionar a situação-problema ao resultado numérico correspondente. **Como fazer:** Entregue cartelas de bingo em que, em vez de números soltos, há respostas de tabuadas ou quantidades

		resultantes de divisões (ex: o número 12). O professor lê pequenos problemas em voz alta, como: *"Ana tem 4 saquinhos e em cada um há 3 figurinhas. Quantas figurinhas ela tem no total?"*. **Resolução e Elaboração:** O aluno calcula mentalmente ou no rascunho e confere se tem o número 12 na cartela. Para tornar autoral, peça que cada aluno traga de casa um probleminha escrito em um cartão para ser o "número sorteado" da próxima rodada do bingo. Revisão de Matemática para 3º Ano: Atividades Lúdicas e Interativas - Skooly - IA para professores acesso em 22/06/26
(EF03MA11) Medir e estimar comprimentos, massas e capacidades.	Medidas convencionais.	**Comprimento (Metro, Centímetro e Milímetro)** **Caça ao Tesouro com Régua e Fita Métrica** **Objetivo:** Identificar instrumentos de medida e medir objetos reais. **Como fazer:** Entregue uma régua para cada aluno (ou fita métrica) e uma folha com uma lista de comandos. **Desafios para a folha:** Encontre um objeto que meça exatamente 15 centímetros. Meça a largura da sua mesa. Ela tem mais ou menos de 1 metro? Quantos centímetros mede o seu lápis de cor favorito? Estime o tamanho da lousa. Depois, use a fita métrica com o professor para ver quem chegou mais perto. **Estimativa vs. Medida Real** **Objetivo:** Desenvolver a capacidade de estimar tamanhos antes de medir. **Como fazer:** Monte uma tabela simples na lousa ou na folha dos alunos:

Objeto	Minha Estimativa (Acho que mede...)	Medida Real (Com a régua)
Estojo	_____ cm	_____ cm
Caderno	_____ cm	_____ cm
Borracha	_____ cm	_____ cm

Massa (Quilograma e Grama)

O Supermercado do Peso
Objetivo: Compreender a diferença visual e tátil entre gramas (g) e quilogramas (kg). **Como fazer:** Leve para a sala embalagens vazias (ou cheias) de produtos comuns: 1 kg de arroz, 1 kg de feijão, um pacote de biscoito de 150g, uma caixina de gelatinade 30g, um pacote de café de 500g.
Desafios: Ordenação: Peça para os alunos segurarem os produtos e organizá-los do mais leve para o mais pesado.
Classificação: Desenhe dois círculos no chão ou no papel: um escrito "Mais de 1 kg" e outro "Menos de 1 kg". Os alunos devem colar figuras ou separar os objetos nos círculos corretos.
Desafio matemático: Quantos pacotes de café de 500g eu preciso para registrar o mesmo peso de 1 kg de arroz?

De Olho na Balança (Problemas Ilustrados)
Como fazer**:** Apresente situações-problema com desenhos de balanças de pratos ou digitais.
Exemplo: "A melancia de João pesa 4 kg. Se ele partir a melancia ao meio em duas partes iguais, quantos quilos terá cada parte?"
Exemplo: "Um gatinho pesa 3 kg e um cachorrinho pesa 7 kg. Quantos quilos os dois pesam juntos?"
Capacidade (Litro e Mililitro)
Enchendo os Recipientes
Objetivo: Visualizar a equivalência de capacidades (L e ml).
Como fazer: Utilize uma garrafa pet de 1 Litro vazia e copos

		plásticos descartáveis (ou copos medidores) de 200 ml ou 250 ml. Se puder usar água (em uma área externa ou com cuidado), a atividade fica mais rica. Se não, use grãos ou faça de forma puramente visual com embalagens. **Desafios:** Pergunte aos alunos: "Quantos copos de 250 ml vocês acham que precisamos para encher essa garrafa de 1 Litro?" Faça o teste prático despejando o conteúdo para comprovar que 4 copos de 250 ml formam 1000 ml (1 Litro). **O Enigma da Geladeira** **Objetivo:** Associar o produto à sua unidade de medida padrão. **Como fazer:** Mostre imagens ou nomes de produtos (leite, refrigerante, suco de caixinha, copo de água, perfume, xarope). **Desafios:** Peça para classificarem o que compramos em embalagens de **Litro (L)** e o que compramos em embalagens menores de **Mililitro (ml)**. *Exemplo:* O xarope de remédio é medido em L ou ml? E a água da piscina? **Dica de Ouro para o Reforço: "O Jogo das Unidades"** Para revisar as três grandezas de forma lúdica no final do atendimento de reforço: Faça cartões com as letras **m** (metro), **kg** (quilo) e **L** (litro). Fale em voz alta o nome de um objeto ou situação (ex: "Suco de uva", "Distância da porta até a janela", "Um saco de batatas"). Os alunos devem levantar o cartão com a unidade de medida correta para aquela situação. Quem acertar ganha um ponto. Isso ajuda o professor a diagnosticar rapidamente quem ainda confunde os conceitos. ATIVIDADES MEDIDAS DE COMPRIMENTO, MASSA E CAPACIDADE – Criar Recriar Ensinar acesso em 22/09/26

(EF03MA22) Realizar pesquisa, organizar dados em tabelas e gráficos de colunas.	Pesquisa estatística.	**Formulação da Pergunta e Coleta de Dados (Pesquisa)** **Proponha um tema real:** Escolha algo do interesse da turma, como "Qual é o sabor de suco favorito?", "Qual o animal de estimação preferido?" ou "Qual o esporte mais praticado?". **Defina o universo:** Mantenha a contagem em até 50 elementos/alunos para facilitar a contagem e o agrupamento. **Coleta ativa:** Peça para cada aluno registrar sua resposta em um papel ou fazer uma votação no quadro usando marcas de contagem (risquinhos agrupados de 5 em 5). **Organização em Tabelas Simples** **Construção conjunta:** Ensine os alunos a passarem os dados da contagem bruta para uma tabela organizada. **Elementos da tabela:** Mostre que a tabela precisa de um **título** claro e de **duas colunas principais** (uma para a categoria — ex: "Sabor de suco" — e outra para a quantidade — ex: "Número de votos"). **Construção do Gráfico de Colunas** **Eixos do gráfico:** Explique o papel dos eixos: **Eixo horizontal (base):** Onde entram as categorias (os sabores do suco). **Eixo vertical (altura):** Onde entram os números/quantidades, começando sempre do zero. **Pintura em malha quadriculada:** Distribua papel quadriculado. Para cada voto de uma categoria, os alunos pintam um quadradinho para cima, formando a coluna correspondente. **Título e legenda:** Reitere a importância de colocar um título no gráfico para que qualquer pessoa entenda o que ele representa à primeira vista

		Leitura e Interpretação **Análise visual:** Faça perguntas orientadoras para a turma extrair informações do gráfico pronto: *"Qual foi a coluna mais alta? Qual é o favorito da turma?" / "Qual coluna é a mais baixa?" / "Há algum empate (colunas da mesma altura)?"/ "Quantas pessoas participaram da pesquisa no total?"* **Uso de materiais concretos:** Antes do papel, use tampinhas de garrafa ou blocos de montar para simular as colunas tridimensionais no chão ou na carteira. **Tecnologia:** Se houver disponibilidade de computadores ou tablets, utilize planilhas simples (como o Excel ou Google Planilhas) para mostrar como o computador gera o gráfico de colunas automaticamente após digitarmos a tabela. Atividades de Matemática 3º ano – Pesquisa e Organização de Dados acesso em 22/09/2026

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.

.

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

NÍVEL III

EQUIDADE NA EDUCAÇÃO:
ALICERCE PARA CONSTRUIR,
CRESCER E TRANSFORMAR!

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO		
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL 3 - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Ler e compreender diferentes tipos de textos, identificando informações explícitas e implícitas.	Textos narrativos, informativos e poéticos; interpretação de texto.	**Atividades:** 1. Ler pequenas histórias ou poemas e responder perguntas de compreensão. 2. Completar frases com informações do texto. 3. Identificar personagens, lugares, tempo e acontecimentos principais. 4. Fazer um desenho que represente o texto lido.
Escrever palavras e frases aplicando corretamente a ortografia.	Uso de letras maiúsculas, acentuação, palavras com “ch”, “x”, “s”, “z” etc.	**Atividades:** 1. Ditado de palavras e pequenas frases. 2. Corrigir erros em frases escritas pelo professor ou colegas. 3. Jogos de soletração (ex.: bingo de palavras). 4. Completar cruzadinhas e caça-palavras com palavras trabalhadas.

Produzir pequenos textos coerentes e coesos, respeitando a sequência lógica.	Estrutura do texto narrativo e descritivo (início, meio, fim).	**Atividades:** 1. Escrever um pequeno conto a partir de uma imagem. 2. Reescrever uma história conhecida com um final diferente. 3. Produzir um bilhete ou carta para um colega ou familiar. 4. Criar um diário de bordo sobre uma experiência do dia a dia.
Reconhecer e utilizar substantivos, adjetivos, verbos e pronomes.	Classes de palavras e suas funções nas frases.	**Atividades:** 1. Substituir palavras destacadas em frases por sinônimos ou antônimos. 2. Identificar substantivos, adjetivos e verbos em frases. 3. Completar frases usando palavras de uma lista fornecida. 4. Criar frases coletivas usando um verbo ou substantivo específico.

DOCUMENTO CURRICULAR: MATEMÁTICA		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL 3 - 4º BIMESTRE		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Resolver problemas envolvendo adição e subtração com números naturais.	Estratégias de cálculo, propriedades da adição e subtração, problemas contextualizados.	**Atividades:** 1. Resolver problemas do cotidiano envolvendo dinheiro ou quantidade de objetos. 2. Completar tabelas de adição e subtração. 3. Jogos de “bingo” ou “domino” de somas e subtrações. 4. Criar pequenos desafios para colegas com operações a resolver.
Resolver problemas e realizar cálculos de multiplicação e divisão.	Tabuada, multiplicação e divisão com números naturais, relação entre as operações.	**Atividades:** 1. Memorizar e completar tabuadas. 2. Resolver problemas envolvendo grupos e partições (divisão e multiplicação). 3. Jogos de cartas ou dados para formar operações.

		4. Resolver desafios “quantos pacotes de 5 lápis são necessários para 35 lápis?”.
Compreender e utilizar números naturais, ordinais e decimais.	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números.	**Atividades:** 1. Colocar números em ordem crescente e decrescente. 2. Escrever números por extenso e identificar erros em textos. 3. Representar números em linhas numéricas. 4. Jogos de “quem tem mais?” ou “maior/menor”.
Medir e comparar comprimentos, massas, capacidades e tempos.	Unidades de medida convencionais e não convencionais, instrumentos de medida.	**Atividades:** 1. Medir objetos da sala com régua, fita métrica ou palmos. 2. Comparar quantidades e registrar resultados em tabelas. 3. Resolver problemas com tempo, dinheiro ou medidas de massa.

		4. Criar gráficos simples com medições coletadas.
Reconhecer e representar figuras geométricas e sólidos, identificar posições e relações espaciais.	Figuras planas (quadrado, triângulo, círculo), sólidos geométricos (cubo, esfera), simetria, lateralidade.	**Atividades:** 1. Identificar figuras geométricas no ambiente. 2. Montar figuras com tangram ou blocos de montar. 3. Desenhar objetos usando coordenadas ou posições relativas. 4. Dobrar papéis para observar simetria e espelhamento.

REFERÊNCIAS

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO	
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL III - 4º BIMESTRE	
HABILIDADES	**OBJETO DE CONHECIMENTO**
Leitura e compreensão de regras de jogos, receitas e cardápios, 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.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Jogue se entender!)

Organize a turma em pequenos grupos e entregue a cada um jogo simples acompanhado de suas regras: jogo da memória, trilha, dominó, jogo de cartas ou outro disponível. O desafio é diferente: o professor não explica como jogar. A equipe recebe a missão: “Vocês têm 5 minutos para descobrir como esse jogo funciona. A única ajuda disponível são as regras.” Depois, começam a jogar. Durante a partida, entregue algumas cartas-surpresa: “Quem começa o jogo?” “Quantos jogadores podem participar?” “O que é preciso fazer para vencer?” “Encontre uma palavra que indique uma ação que o jogador deve realizar.”

Os estudantes precisam voltar ao texto para encontrar a informação.

Depois, destaque comandos presentes nas regras:

jogue – avance – escolha – retire – coloque – embaralhe – espere.

Faça uma rodada chamada “Regra maluca”: retire ou altere propositalmente uma informação importante das regras. Os grupos precisam descobrir o que está impedindo a compreensão do jogo.

Fechamento: para que servem as regras e como esse gênero precisa ser organizado para orientar adequadamente o jogador?

(MasterChef da leitura.)

Agora o desafio envolve receita. Organize os estudantes em equipes e entregue uma receita simples que possa ser preparada sem fogo, como salada de frutas, sanduíche natural ou espetinho de frutas. Caso não seja possível utilizar alimentos, a preparação pode ser simulada com imagens dos ingredientes. Porém, algumas receitas estarão “embaralhadas”: ingredientes, quantidades e etapas do modo de preparo aparecem fora de ordem.

Missão 1 – “Salve a receita!”

Os estudantes precisam separar: título, ingredientes, quantidades e modo de preparo.

Missão 2 – “Coloque a cozinha em ordem!”

Organizar as etapas do preparo na sequência correta.

Missão 3 – “Caça aos comandos”

Circular ou retirar do texto palavras como: corte – misture – acrescente – coloque – sirva.

Pergunte: “O que essas palavras estão orientando o leitor a fazer?”

Missão final – “Mãos à obra!”

Se houver condições, as equipes executam a receita seguindo exclusivamente as orientações do texto. Aqui fica evidente a finalidade comunicativa: compreender corretamente a receita é necessário para conseguir realizar uma ação.

(Restaurante maluco)

Transforme a sala em um pequeno restaurante fictício. Distribua funções entre os estudantes: clientes, atendentes e responsáveis pelo cardápio. Cada grupo recebe um cardápio contendo nome dos pratos, bebidas, acompanhamentos e preços.

Os “clientes” recebem missões secretas: “Você possui R$ 30,00. Escolha um prato e uma bebida sem ultrapassar esse valor.” “Encontre o prato mais barato.” “Você não quer bebida. Quais opções de comida estão disponíveis?” “Escolha uma refeição que custe menos de R$ 25,00.”

Para conseguir realizar os pedidos, precisam localizar informações explícitas e compreender como o cardápio está organizado. Depois, trocam-se os papéis.

Introduza o “Cliente Confuso”, que faz perguntas cuja resposta está claramente disponível no cardápio. O atendente deve localizar a informação e mostrá-la ao cliente. No fechamento, compare os três textos trabalhados:

Regras → orientam como participar de um jogo.

Receita → orienta como preparar algo.

Cardápio → apresenta opções para informar e possibilitar escolhas.

Finalize com o desafio “Que texto me salva?”. Apresente situações rápidas e os estudantes levantam uma placa: REGRA, RECEITA ou CARDÁPIO.

- “Quero saber quantas pessoas podem jogar.” → REGRA.
- “Quero saber quanto custa um suco.” → CARDÁPIO.
- “Preciso descobrir quanto tempo algo deve ser preparado.” → RECEITA.
- “Quero saber o que fazer primeiro em um jogo.” → REGRA.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Planejamento e produção regras de jogo, dentre outros semelhantes, 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.

O QUE A HABILIDADE PROPÕE? A habilidade propõe que o estudante avance da leitura para a produção de textos instrucionais, especialmente regras de jogos, considerando para quem escreve, com qual finalidade e em que situação o texto será utilizado.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Bingo literário) Selecione previamente um conto adequado à turma e realize a leitura. Dependendo da autonomia dos estudantes, a leitura pode ser individual, em duplas ou compartilhada. Entregue uma cartela de bingo com campos como: personagem que gostei; personagem que não gostei; lugar da história; parte engraçada; momento de suspense; problema enfrentado; atitude importante de um personagem; parte que mais chamou atenção; frase marcante; acontecimento inesperado; ensinamento/mensagem; final da história.

As cartelas podem ter os mesmos elementos distribuídos em posições diferentes, para que os estudantes não completem o bingo simultaneamente. Prepare uma caixa com pistas relacionadas aos campos da cartela. Em vez de simplesmente anunciar "personagem", por exemplo, diga: "Marque o espaço que corresponde a quem participa dos acontecimentos da história e que mais chamou sua atenção".

Ao ouvir a pista, cada estudante procura na cartela o campo correspondente e pensa em uma resposta relacionada ao conto. Para marcar "lugar da história", por exemplo, ele precisa conseguir identificar onde os acontecimentos ocorreram. Para "momento de suspense", precisa reconhecer uma passagem que tenha provocado expectativa ou curiosidade.

Quando alguém completar uma linha, coluna ou a cartela inteira, anuncia "Bingo Literário!". Antes de confirmar a vitória, o professor escolhe algumas casas marcadas e pede ao estudante que explique suas escolhas utilizando informações do texto. Se o estudante marcou "personagem que gostei", poderá dizer quem foi e explicar o motivo. Se marcou "parte que mais chamou atenção", deverá contar brevemente qual foi. Para "mensagem da história", a resposta não precisa ser idêntica entre os estudantes. O importante é que consigam justificar sua interpretação com elementos da narrativa.

Desafio extra: algumas casas podem ter uma estrela. Quando uma delas for sorteada, o estudante precisa voltar ao texto e localizar um trecho que ajude a comprovar sua resposta.

(Boliche da leitura) Após a leitura do conto, organize a turma em pequenos grupos. Coloque os 10 pinos numerados à frente da turma. Cada grupo joga uma vez por rodada. O estudante lança a bola e escolhe um dos pinos que conseguiu derrubar. O número do pino indica o desafio que deverá ser respondido. A equipe pode conversar rapidamente antes de apresentar a resposta. Algumas questões podem exigir que os estudantes retornem ao texto para localizar uma informação ou encontrar uma pista que justifique a interpretação.

Desafios dos 10 pinos: **"Como a história começa?"** O estudante apresenta personagens ou situação inicial sem precisar recontar todo o texto. **"Quem são os personagens principais?"** Além de identificá-los, deve explicar brevemente sua participação na história. **"Onde e quando a história acontece?"** Explora espaço e, quando houver pistas, o tempo da narrativa. **"Qual problema ou conflito aparece na história?"** O estudante identifica a situação que movimenta os acontecimentos. **"Qual acontecimento foi importante para mudar o rumo da história?"** Estimula a percepção dos acontecimentos centrais do enredo. **"O que aconteceu por causa desse acontecimento?"**

Trabalha relações de causa e consequência dentro da narrativa. **"Como o problema foi resolvido?"** O estudante explica o desfecho relacionado ao conflito. **"Qual é o tema principal da história?"** Pode envolver amizade, respeito, coragem, preconceito, solidariedade, preservação ambiental etc., conforme o texto escolhido. **"Que mensagem ou reflexão a história pode provocar?"** Aqui podem existir respostas diferentes, desde que justificadas com base no texto. **"Prove com o texto!"**

O professor apresenta uma afirmação ou pergunta, e o grupo precisa localizar um trecho ou uma pista que sustente sua resposta.

Pontuação: Resposta adequada → 1 ponto. Resposta acompanhada de explicação → 2 pontos. Resposta justificada com informações ou pistas do texto → 3 pontos.

Uma regra interessante é não considerar apenas a rapidez. A equipe ganha mais pontos quando consegue explicar "como sabe" a resposta. Isso evita que o boliche se transforme apenas em uma brincadeira de perguntas.

Rodada especial – "Derrubou, reconstruiu!"

Ao final, coloque cinco pinos identificados como: INÍCIO → ACONTECIMENTOS → CONFLITO → RESOLUÇÃO → DESFECHO.

Cada grupo derruba um pino e precisa explicar aquela parte da narrativa. As respostas dos grupos, juntas, reconstroem oralmente o enredo.

(Quebra-cabeça do enredo) O professor confecciona seis peças principais, identificadas com: PERSONAGENS | NARRADOR | TEMPO | ESPAÇO | CONFLITO | DESFECHO. Além delas, prepara peças menores com informações retiradas ou elaboradas a partir da narrativa. Por exemplo, considerando uma história fictícia sobre uma criança que se perde durante uma viagem:

PERSONAGENS → Ana, avó, motorista.

NARRADOR → narrador que conta os acontecimentos sem participar da história.

TEMPO → durante uma viagem nas férias.

ESPAÇO → rodoviária e cidade visitada.

CONFLITO → Ana se separa da avó.

DESFECHO → Ana consegue reencontrar a avó com a ajuda de outras pessoas.

Como jogar: Organize a turma em grupos de 4 ou 5 estudantes. Entregue a cada grupo um envelope com as peças embaralhadas. Os estudantes retiram todas as peças e observam as informações. Primeiro, precisam encontrar as seis peças principais. Depois, procuram as informações que correspondem a cada elemento da narrativa. As peças só podem ser encaixadas quando o grupo conseguir justificar a associação.

Por exemplo: "Esta peça pertence ao ESPAÇO porque apresenta o lugar onde os acontecimentos ocorreram." "Esta pertence ao CONFLITO porque mostra o problema que desencadeou os principais acontecimentos." "Esta pertence ao DESFECHO porque apresenta como a situação foi finalizada."

Desafio das peças intrusas: Inclua algumas peças que não pertencem à história ou que apresentam informações modificadas.

Exemplos: “Os acontecimentos ocorreram em uma floresta”, quando o texto indica uma cidade. “O personagem resolveu o problema sozinho”, quando recebeu ajuda. “Quem conta a história é Ana”, quando o narrador não participa dos acontecimentos.

Quando encontrar uma peça intrusa, o grupo coloca-a em um espaço chamado “NÃO ENCAIXA” e precisa explicar o motivo. Essa etapa é importante porque obriga o estudante a consultar e compreender o texto, em vez de montar o quebra-cabeça apenas pelo formato das peças.

Desafio final – “A peça que faltou”

Depois que o quebra-cabeça estiver completo, retire secretamente uma das peças principais. O grupo deverá descobrir: “Qual elemento da narrativa está faltando?”

Depois, deverá explicar o que aconteceria se não tivéssemos aquela informação. Por exemplo: “Sem conhecer o conflito, seria mais difícil compreender qual problema movimenta a história.” “Sem identificar o espaço, não saberíamos onde os acontecimentos ocorreram.”

Para finalizar, cada grupo utiliza o quebra-cabeça montado como apoio para recontar brevemente a história, seguindo a estrutura:

QUEM? → QUEM CONTA? → QUANDO? → ONDE? → QUAL PROBLEMA? → COMO TERMINOU?

(Batata Quente) Escolha uma narrativa adequada ao nível de leitura da turma. Organize um momento inicial de leitura autônoma. Cada estudante pode ler o texto completo ou, se for mais extenso, uma parte previamente definida. Avise que não é necessário decorar a história. O objetivo é compreender os acontecimentos. Depois da leitura, recolha ou peça que fechem os textos para iniciar o jogo.

Organize os estudantes em círculo. Coloque uma música enquanto a “batata” passa de mão em mão. Quando a música parar, quem estiver com a batata retira um desafio. O professor lê o desafio e o estudante responde oralmente, sem consultar o texto nesse primeiro momento. Os colegas podem complementar a resposta, mas somente depois que o estudante terminar. Em seguida, a turma abre o texto e verifica se a resposta está de acordo com a narrativa.

Exemplos de desafios: Continue: “No início da história...” “O que aconteceu depois que o personagem...?” “Qual acontecimento veio antes de...?” “O que aconteceu logo depois do problema principal?” “Qual personagem apareceu nesse momento da história?” “Onde aconteceu essa parte da narrativa?” “O que o personagem fez para tentar resolver o problema?” “Qual acontecimento mudou o rumo da história?” “Como o conflito foi resolvido?” “Conte como a história terminou.”

Para aumentar o desafio, inclua algumas cartas especiais: “VOLTE NO TEMPO” – conte o que aconteceu antes da situação apresentada. “AVANCE NA HISTÓRIA” – diga o que aconteceu depois. “QUEM ESTAVA LÁ?” – identifique os personagens envolvidos naquele acontecimento. “DETETIVE DO TEXTO” – depois de responder, encontre no texto uma informação que confirme sua resposta. “PASSA A VEZ” – escolha um colega para complementar sua resposta.

Um ponto importante: não elimine quem errar. A proposta é desenvolver compreensão leitora, não premiar apenas quem memoriza melhor. Quando houver dúvida, transforme-a em investigação: “Vamos conferir no texto?” Depois da conferência, o estudante pode reformular a resposta.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Escrita de palavras com regras de correspondência fonema grafema e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.	Aplicar corretamente as correspondências entre fonemas e grafemas na escrita de palavras, considerando as regularidades ortográficas e contextuais da língua portuguesa. Escrever corretamente palavras de uso frequente, reconhecendo e utilizando convenções ortográficas regulares e irregulares em diferentes situações de produção escrita.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Bingo ortográfico) Entregar cartelas com palavras que apresentem diferentes dificuldades ortográficas: R/RR, S/SS, C/Ç, G/J, M/N, entre outras. O professor pronuncia a palavra ou apresenta uma frase como pista. Os estudantes identificam e marcam a grafia correta na cartela. Ao completar o bingo, o estudante lê as palavras marcadas e explica a escrita de algumas delas.

Finalizar registrando as palavras que apresentam regularidades e aquelas cuja grafia precisa ser memorizada.

(Boliche ortográfico) Numerar os pinos e associar cada número a um desafio ortográfico. O estudante lança a bola e realiza o desafio correspondente ao pino derrubado. Os desafios podem envolver: completar palavras, escolher a grafia correta, corrigir palavras, utilizar R/RR, S/SS, C/Ç ou G/J e escrever palavras de uso frequente. A equipe conquista um ponto pela grafia correta e outro quando consegue explicar a escolha.

Finalizar com a produção de frases utilizando algumas das palavras trabalhadas nos desafios.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.	Desenvolver a leitura autônoma e a compreensão de textos literários de diferentes gêneros e extensões, identificando informações e sentidos construídos no texto. Reconhecer e expressar preferências por gêneros, temas e autores, justificando suas escolhas a partir das experiências de leitura.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Roleta literária) Disponibilizar diferentes textos literários: contos, fábulas, poemas, crônicas e lendas. Após a leitura autônoma, cada estudante gira uma roleta com desafios: “Qual é o tema?”, “Conte a parte que mais chamou sua atenção”, “Quem são os personagens?”, “Você indicaria esse texto?”, “Qual gênero você prefere?”. O estudante responde ao desafio e justifica sua resposta com base na leitura.

Finalizar com uma votação dos gêneros e temas preferidos pela turma.

(Caixa misteriosa da leitura)

Colocar em uma caixa diferentes textos literários, sem revelar previamente gênero, autor ou tema. Cada estudante sorteia um texto e realiza a leitura de forma autônoma. Depois, retira um desafio da caixa: “Dê três pistas sobre o texto”, “Conte sem revelar o final”, “Apresente o autor”, “Diga o que mais gostou”, “Para quem você indicaria?”. Os colegas tentam descobrir o gênero ou tema a partir das pistas.

Finalizar com cada estudante escolhendo o texto que despertou maior interesse e explicando sua preferência.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Leitura e compreensão de crônicas e minicontos, 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.	Identificar, em crônicas e minicontos, os elementos da estrutura narrativa — enredo, tempo, espaço, personagens e narrador — compreendendo como se articulam na construção dos sentidos do texto. Reconhecer e diferenciar o discurso direto e o discurso indireto, analisando sua função na apresentação das falas e ações das personagens.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Detetives da narrativa) Após a leitura compartilhada de uma crônica ou de um miniconto, organize a turma em equipes e entregue a cada uma um “kit de investigação” com cartões: QUEM?, ONDE?, QUANDO?, QUEM CONTA?, O QUE ACONTECEU? e COMO TERMINOU?. Os grupos deverão localizar no texto pistas sobre personagens, espaço, tempo, narrador, enredo e desfecho, registrando cada descoberta em seu cartão. Em seguida, realize a rodada “Pista intrusa”: leia afirmações verdadeiras e falsas sobre a narrativa; ao identificar uma pista falsa, a equipe levanta a placa “NÃO ENCAIXA” e justifica sua resposta com informações do texto. Para finalizar, cada grupo organiza os cartões na sequência dos acontecimentos e faz um reconto-relâmpago da história. A equipe marca pontos quando identifica corretamente o elemento narrativo e explica como ele contribui para a compreensão do texto.

(Central de transformação das falas) Prepare cartões com trechos curtos retirados ou adaptados da crônica ou do miniconto, alguns em discurso direto e outros em discurso indireto. Em duplas, os estudantes sorteiam um cartão, classificam a fala e entram na "central de transformação": se estiver em discurso direto, deverão reescrevê-la em discurso indireto; se estiver em discurso indireto, deverão transformá-la em discurso direto, empregando pontuação e verbos de enunciação adequados, como disse, perguntou, respondeu, contou e exclamou. Depois, uma dupla dramatiza a versão em discurso direto, enquanto outra assume o papel de narrador e apresenta a mesma situação em discurso indireto. A turma confere se o sentido principal foi mantido e identifica o que mudou na forma de apresentar a fala. Como desafio final, cada equipe recebe uma "fala misteriosa" e conquista pontos ao transformá-la corretamente e explicar as marcas que permitem reconhecer cada tipo de discurso.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
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.	Planejar e produzir narrativas ficcionais com autonomia progressiva, organizando os acontecimentos em sequência coerente e utilizando detalhes descritivos e imagens que contribuam para a construção dos sentidos do texto. Empregar adequadamente marcadores de tempo e espaço e recursos de introdução das falas das personagens, garantindo clareza, continuidade e coerência à narrativa.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Fábrica de histórias malucas) Organize a turma em equipes e prepare três caixas com cartões: PERSONAGEM, LUGAR e ACONTECIMENTO INESPERADO. Cada grupo sorteia um cartão de cada caixa e recebe seis quadros em branco, como uma história em quadrinhos. A missão é planejar uma narrativa com início, desenvolvimento, conflito, solução e desfecho, distribuindo os acontecimentos nos quadros e acrescentando detalhes que ajudem o leitor a imaginar personagens e cenários.

Os estudantes podem desenhar ou colar imagens e escrever pequenas legendas. No meio da produção, entregue uma carta-surpresa, como "apareceu um objeto misterioso" ou "o personagem precisou mudar de plano", que deverá ser incorporada sem quebrar a coerência da história. Ao final, as equipes apresentam suas narrativas, e a turma confere se a sequência dos eventos está clara e se imagens e descrições sustentam o sentido do texto.

(Trilha dos marcadores narrativos) Monte uma trilha no chão com casas identificadas por TEMPO, ESPAÇO, FALA e DESAFIO. Em duplas, os estudantes lançam o dado e retiram uma carta conforme a casa em que pararem. Nas cartas de TEMPO, acrescentam à história expressões como "naquela manhã", "depois de algum tempo" e "de repente"; nas de ESPAÇO, indicam ou alteram o lugar dos acontecimentos; nas de FALA, criam uma intervenção de personagem usando travessão, aspas ou verbo de enunciação; e, nas de DESAFIO, precisam ligar sua

contribuição ao trecho anterior sem perder a coerência. Cada dupla registra as contribuições em uma folha coletiva, formando uma narrativa encadeada. Na rodada final, os estudantes revisam o texto, destacam os marcadores utilizados e acrescentam detalhes descritivos ou uma imagem para tornar a história mais clara e envolvente. A turma ganha o desafio quando consegue ler a narrativa completa sem encontrar saltos na sequência, mudanças inexplicadas de lugar ou falas sem identificação.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
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.	Reconhecer e diferenciar o discurso direto e o discurso indireto em textos narrativos, analisando os efeitos de sentido produzidos por verbos de enunciação, como afirmar, perguntar, exclamar, sussurrar e ordenar. Identificar e explicar o uso de variedades linguísticas nas falas das personagens, relacionando-as ao contexto comunicativo e compreendendo sua contribuição para a caracterização dos personagens e das situações narradas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Teatro dos verbos falantes) Prepare cartões com pequenas falas e outros com verbos de enunciação, como disse, perguntou, exclamou, sussurrou, ordenou, reclamou e respondeu. Em equipes, um estudante sorteia uma fala e um verbo e deve representá-la de acordo com o efeito indicado. A turma identifica o verbo e explica como ele modifica o sentido da fala. Depois, cada grupo recebe um trecho em discurso direto e o transforma em discurso indireto, mantendo o efeito de sentido do verbo; em seguida, realiza o caminho inverso. Como desafio, troque apenas o verbo de enunciação e peça aos estudantes que expliquem o que mudou na cena. A equipe marca pontos quando diferencia corretamente os discursos e justifica o efeito produzido pelo verbo escolhido.

(Rádio das personagens) Organize a turma em grupos e distribua fichas com personagens e situações comunicativas variadas, como uma conversa entre amigos, um diálogo em família, uma entrevista ou uma cena em uma feira. Cada grupo cria um pequeno programa de rádio com narrador e personagens: o narrador apresenta parte da situação em discurso indireto, e as personagens entram com falas em discurso direto, usando formas de falar adequadas ao contexto. Após cada apresentação, a turma identifica as marcas do discurso direto e indireto, os verbos de enunciação utilizados e as variedades linguísticas presentes. Conduza a análise sem classificar modos de falar como certos ou errados, destacando sua relação com o contexto e com a caracterização das personagens. Na rodada “Troca de contexto”, o grupo sorteia uma nova situação e adapta a mesma fala, explicando quais escolhas linguísticas foram alteradas e por quê.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Identificar a expressão de presente, passado e futuro em tempos verbais do modo indicativo.	Reconhecer e classificar formas verbais do modo indicativo que expressam ações ou estados no presente, no passado e no futuro, relacionando-as ao momento em que os fatos ocorrem. Empregar adequadamente verbos nos tempos presente, passado e futuro do modo indicativo em frases e textos orais e escritos, mantendo a coerência temporal dos acontecimentos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

(Máquina do tempo verbal) Organize três espaços na sala identificados como PASSADO, PRESENTE e FUTURO. Prepare cartões com frases, como “Ontem visitei minha avó”, “Agora faço a atividade” e “Amanhã participarei do jogo”. Um estudante sorteia e lê uma frase; os colegas devem dirigir-se ao espaço correspondente e explicar quais pistas indicam o tempo da ação, destacando o verbo e, quando houver, o marcador temporal. Em seguida, o estudante aciona a “máquina do tempo” e transforma a frase para os outros dois tempos verbais. A equipe marca pontos quando classifica corretamente e realiza as transformações mantendo o sentido da frase.

(Repórteres do ontem, hoje e amanhã) Divida a turma em equipes e entregue a cada uma situação divertida, como passeio escolar, campeonato, festa ou descoberta de um objeto misterioso. Os grupos produzem três notícias curtas sobre a mesma situação: “Ontem aconteceu...”, “Hoje acontece...” e “Amanhã acontecerá...”. Depois, apresentam um telejornal no qual cada participante assume um tempo verbal. A turma ouve, identifica os verbos e levanta placas de PASSADO, PRESENTE ou FUTURO. Na rodada “Notícia embaralhada”, o professor troca propositalmente um verbo de tempo; a equipe precisa localizar a incoerência e reescrever a frase para restabelecer a sequência temporal.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Flexionar, adequadamente, na escrita e na oralidade, os verbos em concordância com pronomes pessoais/nomes sujeitos da oração.	Concordância nominal e verbal. Substantivos. Pronomes. Oração: sujeito e predicado. Verbos e advérbios.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Concordância nominal e verbal — (Agência dos erros fugitivos) Espalhe pela sala cartões com frases que contenham concordâncias adequadas e inadequadas, como “As meninas brincaram no pátio” e “Os cachorro pequeno correu”. Em equipes, os estudantes atuam como

investigadores: localizam um cartão, decidem se a frase está correta e, quando necessário, fazem os ajustes. Cada correção deve ser justificada pela relação entre substantivo, artigo, adjetivo, sujeito e verbo. Na rodada final, cada grupo cria uma frase com um erro proposital para desafiar outra equipe.

Substantivos — (Caça ao nome secreto) Organize uma caça ao tesouro com pistas que descrevam pessoas, animais, lugares, objetos e sentimentos sem apresentar seus nomes. Ao descobrir a resposta, a equipe registra o substantivo e o classifica conforme os critérios em estudo, como próprio ou comum, concreto ou abstrato. Exemplo: “É um sentimento que aparece quando conseguimos algo difícil” — alegria. Vence a equipe que encontrar mais nomes secretos e explicar corretamente suas classificações.

Pronomes — (Detetive da repetição) Entregue pequenos textos engraçados com repetições excessivas de nomes, como “Pedro levou a mochila de Pedro porque Pedro viajaria”. Em duplas, os estudantes substituem as repetições por pronomes adequados, sem deixar o texto confuso. Depois, leem as duas versões e explicam como os pronomes ajudaram a retomar os referentes. A turma atribui pontos quando a substituição mantém a clareza e evita ambiguidades.

Oração: sujeito e predicado — (Quebra-cabeça das orações) Prepare cartões de duas cores: uma para sujeitos e outra para predicados. Os grupos sorteiam uma parte de cada cor e montam orações, inclusive combinações inesperadas, como “O robô da escola” + “preparou pipoca para a turma”. Em seguida, identificam quem ou o que realiza ou recebe a ação e o que se declara sobre esse elemento. Na rodada “Predicado perdido”, cada equipe recebe apenas o sujeito ou o predicado e inventa a parte que falta, mantendo sentido e concordância.

Verbos e advérbios — (Mímica turbinada) Coloque verbos de ação em uma caixa e advérbios ou locuções adverbiais em outra, como rapidamente, silenciosamente, ontem, aqui e com cuidado. O estudante sorteia um cartão de cada caixa e representa a combinação sem falar, por exemplo, “caminhar lentamente” ou “procurar aqui”. A equipe descobre o verbo e o advérbio e explica que informação foi acrescentada: modo, tempo ou lugar. Para fechar, os grupos escrevem frases com as combinações sorteadas e trocam o advérbio para observar a mudança de sentido.

DOCUMENTO CURRICULAR MATEMÁTICA: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL III - 4º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Identificar e representar frações (menores e maiores que a unidade), associando-as ao resultado de uma divisão ou à ideia de parte de um todo, utilizando a reta numérica como recurso. Identificar frações equivalentes. Comparar e ordenar números racionais positivos (representações fracionária e decimal), relacionando-os a pontos na reta numérica. 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.	Representação fracionária dos números racionais: reconhecimento, significados, leitura e representação na reta numérica. Comparação e ordenação de números racionais na representação decimal e na fracionária utilizando a noção de equivalência. Cálculo de porcentagens e representação fracionária.

Pensando na progressão da aprendizagem, analisamos as habilidades, da seguinte forma::

- ***Primeiro*** *o estudante precisa compreender o que é uma fração, seus diferentes significados e como representá-la.*
- ***Depois*** *de compreender e representar frações, pode perceber que frações diferentes podem representar a mesma quantidade, como 1/2 = 2/4 = 3/6.*
- ***Em seguida****, há um avanço: o estudante utiliza sua compreensão das frações para comparar valores, estabelecer maior/menor e ordená-los, além de relacionar frações e decimais.*
- ***Por último****, amplia-se a compreensão dos números racionais para a representação percentual, estabelecendo relações entre fração, decimal e porcentagem.*

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

CONSIDERANDO A PROGRESSÃO QUE ORGANIZAMOS, SUGERIMOS UMA SEQUÊNCIA DE AULAS:

IDENTIFICAR E REPRESENTAR: Organize pequenos grupos e entregue tiras de papel do mesmo tamanho. Uma tira ficará inteira e as demais deverão ser dobradas e recortadas em metades, terços, quartos, sextos etc.

Depois, apresente desafios:

- “Construa 3/4.” “Mostre uma fração menor que 1.”
- “Construa uma fração maior que 1.”
- “Quantos pedaços de 1/4 são necessários para formar 1 inteiro?”
- “É possível representar 5/4? Como?”

Em seguida, faça uma reta numérica grande no chão, utilizando fita adesiva. Distribua cartões com frações e desafie os estudantes a posicioná-los no lugar correspondente.

Produto da aula: reta numérica coletiva com as frações posicionadas.

Intervenção do professor: observar principalmente estudantes que ainda confundem numerador e denominador ou acreditam que toda fração precisa ser menor que 1.

IDENTIFICAR: Utilize as próprias tiras produzidas na aula anterior. Os estudantes devem sobrepor diferentes peças e procurar combinações que ocupem exatamente o mesmo espaço.

Por exemplo:

- 1/2 e 2/4
- 1/2 e 3/6
- 2/3 e 4/6

A proposta não começa com uma regra de multiplicar numerador e denominador. Primeiro eles precisam enxergar e comprovar a equivalência.

Depois, transforme a descoberta em um jogo de memória. Em vez de procurar duas cartas iguais, o estudante precisa encontrar duas representações equivalentes.

Exemplo: uma carta apresenta 1/2; outra apresenta 3/6. O estudante só fica com o par se conseguir justificar por que representam a mesma quantidade.

Produto da aula: painel “Frações diferentes que valem a mesma coisa”.

COMPARAR E ORDENAR: Faça novamente uma grande reta numérica, agora de 0 a 2. Prepare cartões misturando representações:

- 1/2
  0,5
  3/4
  0,25
  1
  1,5

5/4
0,75 etc.

Cada estudante sorteia um cartão e precisa se posicionar fisicamente no local correspondente da reta. A parte mais importante vem depois: a turma precisa verificar a ordem formada. Questione: “Quem está mais próximo de zero?” “Quem está entre 0,5 e 1?” “1/2 e 0,5 deveriam ocupar posições diferentes?” “Quem está representando o maior número?” “Como podemos provar?”

Depois, em grupos, entregue conjuntos de 4 ou 5 cartões para que organizem do menor para o maior.

Essa aula também permite perceber se o estudante compreendeu a equivalência entre representações, e não apenas aprendeu procedimentos de comparação.

ASSOCIAR: Monte um pequeno mercadinho fictício com embalagens, imagens de produtos ou cartões. Utilize inicialmente preços que facilitem o cálculo mental, como R$ 20, R$ 40, R$ 80 e R$ 100.

Prepare cartões de desconto:

- 10%
- 25%
- 50%
- 75%
- 100%

Os grupos sorteiam um produto e um cartão de desconto e precisam descobrir o valor correspondente. Por exemplo:

- Produto: R$ 40
- Desconto: 50%

O estudante pode pensar: 50% = metade → metade de 40 = 20.

- Em outro desafio:
- Produto: R$ 80
- Desconto: 25%
- 25% = 1/4 → 80 ÷ 4 = 20.

O objetivo não é introduzir fórmulas de porcentagem, mas fazer com que percebam relações como:

- 10% ↔ décima parte
- 25% ↔ 1/4
- 50% ↔ 1/2
- 75% ↔ 3/4
- 100% ↔ inteiro.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Ler, escrever e ordenar números racionais na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a composição e decomposição e a reta numérica. Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos. 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.	Números racionais expressos na forma decimal e sua representação na reta numérica. Problemas: adição e subtração de números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita. Problemas: multiplicação e divisão de números racionais cuja representação decimal é finita por números naturais.

Pensando na progressão da aprendizagem, analisamos as habilidades, da seguinte forma::

- ***Antes de operar*** *com números decimais, o estudante precisa compreender esses números: reconhecer o valor posicional, ler, escrever, compor, decompor, comparar e localizar na reta numérica.*
- ***Depois*** *de compreender os números decimais, o estudante passa a utilizá-los em operações mais acessíveis: adição e subtração.*
- ***Finalizamos*** *com um avanço em relação à anterior, pois envolve estruturas multiplicativas, geralmente mais complexas que as estruturas aditivas.*

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

LER, ESCREVER E ORDENAR *(em equipes)*: Antes da aula, esconda pela sala ou pelo pátio envelopes com pistas. Cada equipe recebe uma primeira pista:

- “Procurem o número que possui: 2 unidades; 5 décimos; 3 centésimos.”
  A equipe precisa descobrir 2,53 e procurar pela sala o cartão correspondente. Ao encontrar, recebe outra missão:
- “Agora encontre um número maior que 2,53 e menor que 3.”
  As pistas vão ficando mais desafiadoras:

- “Sou maior que 4,2 e menor que 4,5.” “Tenho 3 unidades, 7 décimos e 5 centésimos.” “Sou formado por 5 + 0,6 + 0,08.” “Quem sou eu?”

No final, cada equipe recebe vários números encontrados durante a caça e precisa formar uma “fila humana” do menor para o maior. Aqui a reta numérica deixa de ser uma atividade de papel: os próprios estudantes são os números. Fechamento: cada equipe cria uma pista enigmática para desafiar outra equipe.

RESOLVER DE ADIÇÃO E SUBTRAÇÃO (*competição entre equipe)*: Transforme a aula em um programa de auditório. Apresente ou mostre objetos conhecidos pelos estudantes com preços fictícios. Por exemplo:

- bola – R$ 27,80
- mochila – R$ 48,50
- jogo – R$ 35,90.

Mas não peça simplesmente para somar. Faça rodadas.

Rodada “Cabe no bolso?” “Vocês têm R$ 70,00. Conseguem comprar a bola e o jogo?”

As equipes levantam: **SIM ou NÃO.**

Primeiro precisam responder por estimativa. Depois conferem pelo cálculo.

Rodada “Troco relâmpago” “Custou R$ 37,50. Paguei com R$ 50,00.” A equipe que descobrir o troco pega rapidamente uma placa ou toca um objeto colocado no centro da mesa.

Rodada “Preço misterioso” “O brinquedo e a bola juntos custam R$ 62,40. A bola custa R$ 27,80. Quanto custa o brinquedo?”

Rodada “Professor errou!”

Apresente propositalmente uma conta incorreta: 25,70 + 13,50 = 38,20. As equipes precisam gritar “ERRO!” quando perceberem e explicar onde está o problema. Essa última rodada costuma gerar bastante envolvimento porque os estudantes passam a procurar o erro do professor.

RESOLVER PROBLEMAS DE MULTIPLICAÇÃO E DIVISÃO *(percurso no chão)*: Desenhe um caminho com fita adesiva ou giz: INÍCIO → 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → CHEGADA.

Cada equipe escolhe um representante como “peão humano”. Para avançar, precisa cumprir uma missão sorteada. Há três tipos de cartas.

- **Carta “Multiplique”** “Cada ingresso custa R$ 4,50. Quanto custam 3 ingressos?” Acertou: avance 2 casas.
- **Carta “Divida”** “R$ 24,60 serão divididos igualmente entre 3 pessoas. Quanto cada uma receberá?” Acertou: avance 2 casas.
- **Carta “Pegadinh**a” “Uma caixa custa R$ 8,50. Quanto custam 4 caixas?” Antes de calcular, a equipe recebe três possibilidades: R$ 12,50; R$ 34,00; R$ 85,00.

Precisa eliminar rapidamente os resultados impossíveis usando estimativa. E entram cartas especiais:

- **"Turbo:** resolva mentalmente e avance 3."
- "**Desafie** outra equipe."
- "**Roube** uma casa se explicar duas maneiras de chegar ao resultado."
- "**Salve** sua equipe: escolha cálculo mental ou algoritmo."

Assim, multiplicação e divisão deixam de aparecer como uma lista de problemas.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
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. Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.	Plano cartesiano: coordenadas cartesianas (1º quadrante) e representação de deslocamentos no plano cartesiano.

Pensando na progressão da aprendizagem, analisamos as habilidades, da seguinte forma::

- *O estudante **começa desenvolvendo** a noção de localização e referência espacial em situações mais concretas e familiares: mapas, quadrículas, células de planilhas, coordenadas geográficas etc. O objetivo é construir as primeiras noções necessárias para compreender coordenadas cartesianas.*
- ***Em seguida**, o estudante precisa utilizar efetivamente coordenadas no 1º quadrante e interpretar e descrever deslocamentos, incluindo direção, sentido e giros.*

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

COMPREENDER: *(Caça tesouro em equipes de 3 ou 4 estudantes)**:*** Antes da aula, o professor prepara um mapa quadriculado simples da escola, sala ou de uma "ilha do tesouro". As colunas podem ser identificadas por letras e as linhas por números.
Exemplo: A1, B3, D5 etc.

Cada equipe recebe uma primeira pista: **"O próximo envelope está em C4." Ao chegar ao local indicado no mapa, encontra outra pista: "Procure duas células à direita de B2." "Vá para a célula que está abaixo de D3." "Qual objeto está localizado em E5?"**

Cada resposta correta libera a pista seguinte. No último ponto estará o "tesouro".

Para aumentar o desafio, algumas pistas podem apresentar uma localização errada, e os estudantes precisam descobrir e corrigir o erro.
Fechamento: “O que precisamos saber para encontrar exatamente um lugar no mapa?”
O objetivo é fazê-los perceber que são necessárias duas referências para determinar uma posição.

AVANÇAR *(Batalha naval em duplas)***:** Faça um plano cartesiano simples apenas no 1º quadrante. Antes do jogo, retome rapidamente:
primeiro número → deslocamento no eixo horizontal;
segundo número → deslocamento no eixo vertical.

Cada dupla recebe dois planos cartesianos. Em um deles, posiciona secretamente seus “tesouros” em pontos como: (2,3); (4,1); (5,4).

Começa a batalha. Um estudante diz: “**Minha tentativa é (3,4).”** O adversário responde: “**Água!” ou “Tesouro!”** Se acertar, marca o ponto.

Depois, coloque cartas especiais no jogo: “Jogue novamente.” “Dê uma coordenada com x = 4.” “Descubra um ponto que tenha y = 3.” “Seu adversário colocou um tesouro em (5,2). Mostre onde ele está.”

Vence quem localizar primeiro todos os tesouros do adversário. Aqui o estudante começa a utilizar coordenadas cartesianas de verdade, mas dentro de uma situação de jogo.

INTERPRETAR E DESCREVER *(robô humano)***:** Essa aula pode acontecer no pátio. Faça no chão uma malha grande com giz ou fita adesiva e marque os eixos. Um estudante será o “robô”. Outro será o “programador”. O robô só pode se movimentar obedecendo aos comandos. Exemplo: **“Parta de (2,2).” “Avance duas posições para a direita.” “Suba três.” “Gire 90° para a direita.” “Avance uma posição.”**

A turma precisa descobrir onde o robô terminou. Depois inverta a situação. Mostre o ponto inicial e o ponto final: Início: **(1,1); Destino: (5,4).**

Agora as equipes precisam criar uma sequência de comandos capaz de levar o robô ao destino. Para deixar mais divertido, coloque obstáculos na malha: **VULCÃO, RIO, PAREDE, BURACO...**

O programador terá que criar um caminho que leve o robô ao destino sem passar pelos obstáculos. A equipe pode ganhar um ponto extra se encontrar um caminho mais curto.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.	Medidas de comprimento. Medidas de área. Medidas de capacidade.
Concluir, por meio de investigações, que figuras de perímetros iguais	Áreas e perímetros de figuras poligonais: algumas relações.

podem ter áreas diferentes e que, também, figuras que têm a mesma área podem ter perímetros diferentes. Reconhecer volume como grandeza associada a sólidos geométricos e medir volumes por meio de empilhamento de cubos, utilizando, referencialmente, objetos concretos.	Noções de volume.

Pensando na progressão da aprendizagem, analisamos as habilidades, da seguinte forma::

- ***Primeiro,*** *o estudante trabalha diferentes grandezas, reconhece unidades de medida, realiza medições, compara resultados e resolve situações envolvendo transformações.*
- ***Aprofundando,*** *O estudante deixa de apenas medir e calcular para investigar relações entre duas grandezas diferentes:* ***perímetro*** *→* ***medida do contorno*** *para* ***área*** *→* ***medida da superfície.***
- ***Avançando,*** *o estudante passa de medidas relacionadas a objetos e superfícies para a compreensão do espaço ocupado por sólidos.*

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

RESOLVER E ELABORAR *(detetives)***:** A proposta será uma gincana de missões pela sala ou pelo pátio.

Divida a turma em pequenas equipes. Cada grupo recebe um "Passaporte do Detetive" e precisa cumprir desafios espalhados pelo ambiente. Em vez de entregar contas prontas, disponibilize objetos e instrumentos reais: fita métrica, régua, balança, recipientes graduados, garrafas, relógio/cronômetro e outros materiais disponíveis.

As equipes sorteiam missões como: "**Encontre um objeto que tenha aproximadamente 1 metro. Meça para conferir." "Descubra qual destes objetos é mais pesado. Depois use a balança para verificar." "Temos uma garrafa de 2 L. Quantos recipientes de 500 mL são necessários para enchê-la?" "Quanto tempo sua equipe leva para percorrer determinado trajeto? Primeiro estime e depois cronometre." "Meça o comprimento e a largura desta mesa." "Qual recipiente parece ter maior capacidade? Teste sua hipótese."**

Inclua algumas cartas **"Pegadinha da Medida": "Para medir a quantidade de água de uma garrafa, usamos kg, L ou m?" "2 L correspondem a 2.000 mL ou 200 mL?"**

Acertou a missão, a equipe conquista um selo no passaporte. Para finalizar, cada equipe inventa uma missão envolvendo uma das grandezas e desafia outra equipe. Assim, além de resolver problemas, os estudantes também começam a elaborá-los.

INVESTIGAR: Evitar começar com cálculos. A ideia é fazer os estudantes descobrirem a relação. Leve a turma para um espaço maior e entregue barbantes de mesmo comprimento para as equipes. Lance a missão: **"Vocês são construtores. Cada equipe recebeu exatamente a mesma quantidade de cerca. Construam no chão o maior terreno que conseguirem."**

Os grupos utilizam o barbante para formar diferentes figuras. Depois vem a provocação: **“Todos receberam cercas do mesmo tamanho. Então todos os terrenos têm o mesmo espaço interno?”**

Os estudantes podem usar quadrados de papel, peças de EVA ou uma malha quadriculada para investigar a área interna. A descoberta esperada é: mesmo perímetro não significa necessariamente mesma área.

Segunda rodada**: “Agora vocês receberão a mesma quantidade de pisos.”** Entregue, por exemplo, 12 quadradinhos iguais para cada equipe. Desafio: **“Construam terrenos diferentes usando todos os 12 pisos.”**

Podem aparecer organizações como: 3 × 4; 2 × 6; 1 × 12. Todos possuem a mesma área, porque utilizam 12 quadradinhos, mas os perímetros são diferentes. Para deixar mais divertido, faça o “Duelo dos Construtores”: uma equipe apresenta uma construção e desafia outra a produzir uma figura com a mesma área, mas perímetro diferente.

Fechamento oral: **“Mesmo perímetro garante mesma área?” “Mesma área garante mesmo perímetro?”** A conclusão deve surgir da investigação dos próprios estudantes.

RECONHECER VOLUME: Nesta aula, a turma vira uma equipe de arquitetos. Disponibilize cubinhos de encaixe, blocos, dados, cubos confeccionados em papel ou outro material cúbico disponível.

Primeira missão: **“Copie a construção.”** Faça uma pequena estrutura utilizando, por exemplo, 8 cubos. As equipes precisam reproduzi-la. Pergunte: **“Quantos cubos foram necessários?”** Explique apenas o necessário para reforçar que estamos medindo o espaço ocupado pela construção utilizando cubos como unidade. Depois começa o jogo “Arquiteto secreto”. Uma equipe recebe uma carta: **“Construa um prédio com volume de 12 cubos.”** Ela faz a construção sem contar aos demais quantos cubos utilizou.

As outras equipes precisam descobrir o volume. A dificuldade aumenta: “**Construa um sólido com volume 16 cubos.” “Faça uma construção diferente que tenha o mesmo volume.” “Construa dois prédios de formatos diferentes, mas que utilizem exatamente 20 cubos.”**

Aqui aparece uma descoberta importante: sólidos com formatos diferentes podem apresentar o mesmo volume. Para finalizar, faça o “Desafio do prédio escondido”. Monte uma estrutura em que alguns cubos fiquem escondidos atrás ou embaixo de outros. Os estudantes não poderão desmontá-la. Pergunte: **“Quantos cubos existem nessa construção?”** Agora eles terão que raciocinar sobre camadas, inclusive considerando os cubos que não conseguem visualizar diretamente.

HABILIDADES	OBJETO DE CONHECIMENTO
Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.	Espaço amostral: análise de chances de eventos aleatórios.
Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios, quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de	Cálculo de probabilidade de eventos equiprováveis (que apresenta as mesmas chances de ocorrer).

ocorrer (equiprováveis).

Pensando na progressão da aprendizagem, analisamos as habilidades, da seguinte forma::

- ***Primeiro,*** *o estudante constrói a base da ideia de probabilidade. Ele precisa identificar o espaço amostral, ou seja, perceber quais resultados podem acontecer antes de calcular qualquer probabilidade.*
- ***Na segunda habilidade****, há um avanço. O estudante utiliza o conhecimento anterior para quantificar a chance de determinado acontecimento.*

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

RECONHECER *(cara ou coroa)***:** Organize os estudantes em duplas e entregue uma moeda para cada dupla. Antes de começar, pergunte: “Se lançarmos a moeda, quais resultados podem aparecer?” “É possível saber com certeza qual deles aparecerá?” “Algum tem mais chance?”

Cada dupla escolhe cara ou coroa e realiza 20 lançamentos, marcando os resultados com tracinhos ou tampinhas. A diversão pode entrar como uma disputa: um estudante representa “cara” e o outro “coroa”. Cada ocorrência vale um ponto. Ao final, compare os resultados entre as duplas. Uma dupla poderá obter 12 caras e 8 coroas; outra, 9 caras e 11 coroas.

Lance a provocação:

“Se cara e coroa têm a mesma chance, por que não obtivemos exatamente 10 de cada?”

A intenção é perceber que resultados equiprováveis não significam que aparecerão exatamente a mesma quantidade de vezes em poucos lançamentos.

Desafio final: “Se lançarmos novamente, quem consegue garantir o resultado?”

A resposta esperada é que não podemos garantir, pois se trata de um experimento aleatório.

IDENTIFICAR *(roleta misteriosa):* Prepare duas roletas.

Roleta A: quatro partes iguais, numeradas 1, 2, 3 e 4.

Roleta B: dividida em partes de tamanhos diferentes.

Antes de girar, cada equipe precisa fazer uma previsão: “Quais são todos os resultados possíveis?” “Na Roleta A, todos possuem a mesma chance?” “E na Roleta B?” “Em qual resultado vocês apostariam que a seta cairá mais vezes?”

Sem envolver qualquer prêmio ou aposta real, cada equipe escolhe sua previsão e recebe um ponto quando a previsão se confirma. Depois, realizam vários giros e registram rapidamente os resultados. Inclua cartas-surpresa: “Qual número ainda não apareceu?” “Um resultado que ainda não apareceu deixou de ser possível?” “Qual resultado parece mais provável?” “Todos os resultados desta roleta são equiprováveis?” “Modifique a roleta para que determinado resultado tenha maior chance de aparecer.”

Essa última missão é especialmente interessante porque o estudante deixa de apenas observar e passa a construir uma situação probabilística.

DETERMINAR *(missão: descubra a chance)***:** Organize um circuito rápido com três jogos: dado, saquinho-surpresa e roleta. No desafio do dado, a equipe recebe um dado comum.
Missões: “Qual a chance de sair 5?” “Qual a chance de sair um número par?” “Qual a chance de sair um número maior que 4?”

Os estudantes podem manipular o dado e identificar os seis resultados possíveis antes de responder. No saquinho-surpresa, coloque, por exemplo, 8 fichas iguais numeradas de 1 a 8. Sem olhar, o estudante retira uma ficha.
Desafios: “Qual a chance de retirar o número 3?” “Qual a chance de retirar um número par?” “Qual a chance de retirar um número maior que 6?”

No desafio da roleta, utilize uma roleta dividida em quatro partes iguais. Por exemplo: AZUL | VERDE | AMARELO | VERMELHO. Pergunte: “Qual a probabilidade de parar no verde?”

Depois altere para: AZUL | AZUL | VERDE | VERMELHO. Agora pergunte: “Qual a probabilidade de parar no azul?”

Aqui os estudantes começam a perceber a relação: probabilidade = quantidade de resultados favoráveis em relação à quantidade total de resultados possíveis.

Para finalizar de maneira divertida, cada grupo cria seu próprio “Desafio da Probabilidade” usando dado, fichas ou roleta e desafia outra equipe a resolvê-lo.

ASSIM, AS TRÊS ATIVIDADES APRESENTAM UMA PROGRESSÃO CLARA:

Cara ou coroa → experimentar o acaso e compreender resultados possíveis.

Roleta misteriosa → comparar possibilidades e distinguir situações equiprováveis e não equiprováveis.

Missão: descubra a chance → determinar efetivamente a probabilidade de ocorrência de um resultado.

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



EDUCAÇÃO AMBIENTAL

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

EQUIDADE NA EDUCAÇÃO:
ALICERCE PARA CONSTRUIR,
CRESCER E TRANSFORMAR!

DOCUMENTO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA		
COMPONENTES CURRICULARES: EDUCAÇÃOAMBIENTAL NÍVEL 1, 2 E 3 - 4º BIMESTRE 2026		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas.	Microrganismos: • Indústrias e o processo de decomposição; • Características e sintomas de doenças; • prevenção de doenças.	Relacionar doenças infecciosas aos agentes causadores (cólera, gripe, malária, dengue, diarreia bacteriana). - Identificar as características de doenças comuns na região como: gripe, dengue, diarreia bacteriana e malária dentre outras. - Propor ações preventivas com relação a essas doenças. **Atividades sugeridas:** 1. Microrganismos e o processo de decomposição **Atividade: "Quem está trabalhando no solo? "** • Apresentar imagens de frutas, folhas e restos de alimentos em diferentes estágios de decomposição. • Conversar sobre o que acontece com esses materiais ao longo do tempo. • Explicar, de maneira simples, que **microrganismos participam da decomposição da matéria orgânica**. • Fazer uma experiência com dois pedaços de fruta: um colocado em recipiente aberto e outro protegido, observando as mudanças durante alguns dias. • Os alunos podem registrar em uma tabela: **data, aparência, cheiro e mudanças observadas**.

		Objetivo: compreender a participação dos microrganismos no processo de decomposição e sua importância para a natureza. 2. Características e sintomas de doenças **Atividade: "Detetives das doenças"** Prepare cartões com situações envolvendo doenças causadas por vírus, bactérias ou protozoários, por exemplo: • Dengue; • Gripe; • COVID-19; • Tuberculose; • Leptospirose; • Doença de Chagas. Em grupos, os alunos deverão descobrir, a partir de pistas, **qual é a doença**, identificando seus principais sintomas e a forma de transmissão. Depois, podem organizar as informações em um quadro: **Doença** | **Microrganismo** | **Sintomas** | **Transmissão** Dengue | Vírus | Febre, dor no corpo | Mosquito

Gripe	Vírus	Febre, tosse, dor de garganta	Gotículas respiratórias
Chagas	Protozoário	diferentes manifestações	Inseto vetor

Objetivo: reconhecer algumas doenças relacionadas aos microrganismos e identificar características e formas de **Transmissão e Prevenção.**

3. Prevenção de doenças

Atividade: "Agentes da prevenção"

Divida a turma em pequenos grupos e entregue situações-problema:

"Uma família deixou água acumulada em vasos e pneus no quintal. O que pode acontecer? O que essa família deve fazer? "

Outras situações podem envolver:

- Não lavar as mãos antes das refeições;
- Compartilhar objetos de uso pessoal;
- Deixar alimentos descobertos;
- Não conservar corretamente os alimentos;
- Jogar lixo em locais inadequados;
- Não manter os ambientes limpos;

		• Tossir ou espirrar sem proteger boca e nariz. Cada grupo deverá apresentar **o problema, o risco e a atitude preventiva**. **Objetivo:** desenvolver atitudes de prevenção relacionadas à higiene, alimentação, ambiente e formas de transmissão de doenças. --- 4. Campanha “Microrganismos: conhecer para prevenir” Como atividade de fechamento, cada grupo poderá criar **cartazes educativos** sobre uma doença. O cartaz deverá apresentar: **DOENÇA → COMO É TRANSMITIDA → PRINCIPAIS SINTOMAS → COMO PREVENIR** Depois, faça uma pequena **exposição dos cartazes na escola**. Essa atividade é especialmente interessante porque transforma o conhecimento da habilidade **EF04CI08** em uma ação de conscientização para outras crianças.

		🗣️ Uma atividade que eu acho que combina muito com esta proposta. **“Verdadeiro ou falso: posso pegar uma doença assim?”** Você apresenta frases e os alunos levantam placas de **VERDADEIRO** ou **FALSO**: • “Lavar as mãos ajuda a prevenir algumas doenças.” ✅ • “Todo microrganismo causa doença.” ❌ • “Alguns microrganismos participam da decomposição.” ✅ • “Água parada pode favorecer a reprodução do mosquito da dengue.” ✅ • “Podemos tomar antibiótico sempre que estamos gripados.” ❌ É simples, movimenta a turma e permite verificar rapidamente se eles compreenderam o conteúdo.

Relacionar a participação de fungos e bactérias no processo de decomposição, reconhecendo a importância ambiental deste processo.	**1. Fungos e bactérias** O que são fungos e bactérias. Onde podem ser encontrados. Características básicas desses seres vivos. Fungos e bactérias presentes no ambiente. **2.Processo de decomposição** O que é decomposição. Participação de fungos e bactérias na decomposição. Transformação de restos de plantas e animais. Tempo de decomposição de diferentes materiais.	Sugestões de atividades 1. 🍎 “O que aconteceu com a fruta?” Coloque pedaços de frutas em recipientes adequados e observe as mudanças durante alguns dias. Os alunos podem registrar: **Dia → aparência → cheiro → textura → mudanças observadas.** Depois, converse sobre a participação dos microrganismos na decomposição. **Objetivo:** perceber que a matéria orgânica sofre transformações e compreender a participação de fungos e bactérias. --- 2. 🔍 “Detetives da decomposição” Leve imagens ou exemplos de materiais em diferentes estágios de decomposição: folha seca, fruta estragada, madeira, restos de alimentos etc. Pergunte: • O que aconteceu com esse material?

	3.Importância ambiental da decomposição Reciclagem de nutrientes no ambiente. Formação e enriquecimento do solo. Retorno da matéria orgânica à natureza. Relação entre decomposição, solo, plantas e meio ambiente. **4.Decomposição e ação humana** Lixo orgânico e resíduos. Compostagem. Separação de resíduos. Cuidados com o descarte do lixo.	• Para onde ele está indo? • Quem participa desse processo? • Por que a decomposição é importante? **Objetivo:** identificar evidências do processo de decomposição. --- 3. 🌿 “Quem limpa a natureza?” Faça uma dinâmica em que cada criança recebe um cartão representando: **folha 🍃 | fruto 🍎 | animal 🐾 | fungo 🍄 | bactéria □ | solo 🌱 | nutrientes** As crianças deverão montar uma sequência mostrando: **restos de seres vivos → ação de fungos e bactérias → decomposição → nutrientes → solo → plantas.** **Objetivo:** compreender a relação entre decomposição e ciclo de nutrientes. ---

		4. 🍄 “Fungos: amigos ou inimigos?” Apresente diferentes situações: • Cogumelo na floresta; • Pão com bolor; • Fungos utilizados na produção de alimentos; • Fungos decompondo folhas; • Fungo causando doença. Os alunos deverão identificar se o fungo está relacionado à **decomposição, alimentação, produção ou doença**. 🎯 **Objetivo:** perceber que os fungos desempenham diferentes funções e que nem todos são prejudiciais. --- 5. ♻️ “Compostagem na escola” Se houver possibilidade, monte uma **pequena composteira** utilizando restos vegetais, folhas secas e outros materiais orgânicos apropriados. Os alunos podem acompanhar semanalmente as transformações.

		🎯 **Objetivo:** relacionar a decomposição à produção de matéria orgânica e à redução de resíduos. --- 6. 🎨 “O ciclo da decomposição” Cada grupo recebe imagens para organizar na ordem correta: 🍃 **restos de seres vivos** → 🍄 **fungos e** 🦠 **bactérias** → **decomposição** → 🌱 **nutrientes no solo** → 🌿 **crescimento das plantas.** Depois, os grupos podem produzir um **cartaz explicativo**. 🎯 **Objetivo:** representar visualmente o processo de decomposição e sua importância ambiental. --- ⭐ Atividade de fechamento: “Se não existissem decompositores...” Faça a pergunta para a turma: **“O que aconteceria com o planeta se fungos e bactérias não realizassem a de composição?”**

		Deixe as crianças levantarem hipóteses e depois peça que façam um pequeno desenho mostrando **um mundo com e sem decomposição**. Essa atividade é ótima para chegar à ideia principal da habilidade: **fungos e bactérias participam da decomposição e esse processo é essencial para a manutenção do equilíbrio ambiental.**
Descrever e destacar semelhanças e diferenças entre o ciclo da matéria e o fluxo de energia entre os componentes vivos e não vivos de um ecossistema.	**Ações inteligentes e sustentáveis:** Consumo consciente; Redução do desperdício; Reutilização e reciclagem; Economia de água; Economia de energia; Separação dos resíduos; Preservação da fauna e da flora; Uso responsável dos recursos naturais; Poluição e seus impactos; Pequenas atitudes que contribuem para a sustentabilidade.	Sugestões de atividades **1. “Minha atitude faz diferença”** Apresente situações para as crianças: Deixar a torneira aberta enquanto escova os dentes. Jogar papel no chão. Apagar a luz ao sair da sala. Reutilizar uma garrafa. Desperdiçar comida. Os alunos deverão classificar cada atitude como: □ **Ação sustentável** ● **Ação que prejudica o ambiente**

		Depois, deverão explicar como poderiam transformar as atitudes negativas. --- **2. ♻️ Desafio dos 5 Rs** Apresente os **5 Rs da sustentabilidade**: **Repensar – Recusar – Reduzir – Reutilizar – Reciclar.** Divida a turma em grupos e entregue diferentes situações. Cada grupo deverá escolher qual dos 5 Rs pode ser aplicado e explicar sua escolha. --- **3. 💧 "Fiscal da água"** Durante um dia, os alunos deverão observar a escola e identificar situações de desperdício de água. Depois, a turma poderá elaborar uma lista: **"10 atitudes para economizar água na nossa escola."** ---

		4. 🗑️ “Para onde vai o meu lixo?” Disponibilize imagens de diferentes resíduos: papel, garrafa PET, casca de fruta, lata, vidro etc. Os alunos deverão separar os materiais em: **reciclável | orgânico | rejeito** Depois, conversem sobre **redução, reutilização e reciclagem**. --- **5. 🌳 “Problema ambiental → solução sustentável”** Entregue cartões com problemas: • Desmatamento; • Desperdício de água; • Poluição dos rios; • Excesso de lixo; • Desperdício de alimentos; • Queimadas. Cada grupo deverá propor **uma ação inteligente e sustentável** para aquele problema.

		⭑ Uma atividade que combina muito com esse conteúdo **“A escola que queremos”** Divida a turma em grupos e peça que imaginem que são responsáveis por tornar a escola **mais sustentável**. Cada grupo deverá apresentar propostas para: 💧 economizar água 💡 economizar energia ♻️ diminuir o lixo 🌳 cuidar das plantas 🍎 evitar desperdício de alimentos 🐾 proteger os animais No final, a turma poderá criar um **“Plano de Ações Sustentáveis da Turma”**, com atitudes que realmente poderão ser colocadas em prática.

Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.	1. Aquecimento global e mudanças climáticas • O que é aquecimento global; • Diferença entre tempo e clima; • Aumento da temperatura média do planeta; • Relação entre atividades humanas e mudanças ambientais. 2. O calor no Tocantins • Características do clima do Tocantins; • Períodos de maior calor e menor umidade; • Como o calor interfere no cotidiano das pessoas; • Cuidados necessários durante períodos muito quentes. 3. Ação humana e aumento do calor • Desmatamento; • Queimadas;	Sugestões de atividades 1. ☀️ “Por que sentimos tanto calor?” **Comece perguntando:** **“Por que o Tocantins é conhecido pelas altas temperaturas? O que podemos fazer para tornar nosso dia mais confortável?”** Registre as respostas no quadro. Depois, apresente imagens de uma área **com árvores** e outra **com muito concreto e pouca vegetação**. Peça que os alunos comparem: • Qual parece mais fresca? • Onde encontramos mais sombra? • Onde o solo consegue absorver melhor a água? • Qual espaço seria mais agradável em um dia quente? **Objetivo:** compreender a importância da vegetação para o conforto térmico e para a qualidade ambiental.

	• Redução da vegetação; • Impermeabilização do solo; • Crescimento das cidades; • Importância das árvores e áreas verdes. 4. Como amenizar o calor no cotidiano • Plantio e preservação de árvores; • Criação e conservação de áreas verdes; • Economia de água; • Evitar queimadas; • Redução do desperdício de energia; • Aproveitamento da ventilação natural; • Uso de roupas leves e proteção solar; • Hidratação e cuidados em períodos de calor intenso.	2. 🌳 “Cidade quente x cidade verde” Divida a turma em grupos. Cada grupo recebe uma folha dividida ao meio: **CIDADE COM POUCA VEGETAÇÃO | CIDADE MAIS VERDE** Os alunos desenham os dois ambientes e acrescentam elementos como: 🏢 prédios 🛣️ asfalto 🌳 árvores 🌱 áreas verdes 💧 água 🏠 casas Depois, discutem: **“O que poderíamos mudar na nossa cidade para amenizar o calor?”** _____

		3. 🌡 “Diário do calor” Durante uma semana, os alunos podem observar as condições do ambiente em diferentes horários. Registrar: **Dia Manhã Meio do dia Tarde Como estava o ambiente?** Não é necessário fazer medições científicas sofisticadas. O objetivo é **observar e comparar** as condições do ambiente. Depois, conversem sobre quais horários são mais quentes e quais atitudes ajudam a enfrentar o calor. --- 4. 💧 “Kit contra o calor” Cada grupo deverá montar um **“Kit de cuidados para os dias quentes”**. Podem incluir: 💧 água 🧢 boné ou chapéu 👕 roupas leves 🌳 sombra

		□ proteção solar □ hidratação □ ambiente ventilado Depois, cada grupo explica suas escolhas. --- 5. 🌳 “Árvore: nossa aliada contra o calor” Leve os alunos para observar a escola. Eles deverão identificar: • Onde existem árvores? • Onde há sombra? • Existem lugares muito quentes? • Onde seria possível plantar árvores? • Como podemos cuidar das plantas existentes? Como conclusão, a turma pode produzir um **Mapa Verde da Escola**, indicando as áreas arborizadas e os locais que poderiam receber mais vegetação. --- 6. 🔥 “Queimadas: o que acontece com o nosso ambiente?” Apresente uma situação-problema:

		“Durante um período de seca, uma área próxima à cidade sofre uma queimada. O que pode acontecer com o solo, os animais, as plantas, o ar e a temperatura do ambiente?” Os alunos fazem uma sequência: **QUEIMADA → perda da vegetação → fumaça/poluição → perda de habitat → impactos ambientais** Depois, apresentam **ações para prevenir queimadas**. --- 🌎 Atividade de fechamento: “Tocantins mais fresco e sustentável” Peça que os alunos imaginem: **“Se pudéssemos transformar nossa escola ou nosso bairro para deixá-lo mais agradável durante os dias quentes, o que mudaríamos?”** Eles deverão criar um desenho ou maquete contendo propostas como: 🌳 mais árvores 🌱 áreas verdes 💧 preservação da água

		♻ menos lixo 🔥 prevenção de queimadas 🏠 espaços com sombra 🚶 áreas para caminhar 🌬 ambientes mais ventilados Ao final, cada grupo apresenta suas propostas. **Produto final: "Tocantins mais fresco e sustentável"** – elaboração coletiva de propostas de ações para melhorar os espaços da escola e da comunidade.

Identificar as características das paisagens naturais e antrópicas (relevo, cobertura vegetal, rios etc.) no ambiente em que vive, bem como a ação humana na conservação ou degradação dessas áreas.	**Ações inteligentes e sustentáveis”** Preservação ambiental; Desmatamento; Poluição; Conservação dos rios; Cuidado com a vegetação; Ações humanas positivas e negativas; Transformação da paisagem.	**1. “A paisagem mudou!”** Apresente imagens de um mesmo lugar antes e depois da intervenção humana. Os alunos identificam as mudanças e respondem: **O que mudou? Por que mudou? A mudança foi positiva ou negativa para o ambiente?** **2. “Atitude inteligente”** Apresente situações como: • jogar lixo no rio; • plantar árvores; • desperdiçar água; • preservar uma nascente; • realizar queimadas; • separar o lixo. Os alunos classificam as atitudes em **“Cuida da natureza”** ou **“Prejudica a natureza”** e justificam. **3. “Guardiões do ambiente”** Os alunos observam a escola e identificam problemas ambientais. Depois, elaboram **propostas sustentáveis** para solucioná-los. **4. “Antes e depois”** Os estudantes desenham uma paisagem **degradada** e, ao lado, a mesma paisagem depois de receber **ações de preservação e cuidado**.

		5. 🌎 Campanha “Eu posso fazer a diferença” Cada aluno escolhe uma ação sustentável que pode realizar no cotidiano e produz um pequeno cartão ou cartaz com a frase: **“Para cuidar do lugar onde vivo, eu posso...”** Essa última fica excelente para fechar o conteúdo, porque leva a criança da **observação do problema para a prática de atitudes sustentáveis**. 💚

REFERÊNCIAS:

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

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

Dicas adicionais:

- Adapte as atividades ao nível de habilidade e à idade dos participantes.
- Priorize a segurança durante a prática do handebol, futebol,voleibol e futsal.
- Incentive a participação e o trabalho em equipe.
- Divirta-se!

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



ESPORTE/BRINCADEIRAS E JOGOS

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

EQUIDADE NA EDUCAÇÃO:
ALICERCE PARA CONSTRUIR,
CRESCER E TRANSFORMAR!

DOCUMENTO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA		
COMPONENTES CURRICULARES: ESPORTE/BRINCADEIRAS E JOGOS NÍVEL 1, 2 E 3 - 4º BIMESTRE 2026		
HABILIDADES	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**SUGESTÕES PEDAGÓGICAS**
Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	• Brincadeiras e jogos populares do Brasil.	**Atividades sugeridas:** 1. Experimentação e Fruição (Vivência Prática) • **Estações de Jogos Tradicionais:** Organize a quadra ou pátio em "estações" simultâneas. Cada estação representa uma região do Brasil com um jogo típico: ○ **Sul/Sudoeste:** Amarelinha, Cinco Marias (Saco de Areia). ○ **Norte/Nordeste:** Barra-Bandeira (Pega-Bandeira), Queimada (Cemitério/Baleado). ○ **Centro-Oeste:** Pula-Corda (com variações de cantigas e ritmos). • **Oficina de Brinquedos Populares:** Confeccionar brinquedos tradicionais utilizando materiais recicláveis, como: ○ **Petição e Vai-Vem:** Garrafas PET, cordas e EVA.

		○ **Perna de Pau ou Perna de Lata:** Latas grandes de leite/achocolatado com cordas trançadas. 2. Recriação e Modificação (Autonomia e Criatividade) • **Jogo das Novas Regras:** Escolha um jogo clássico (ex: *Pega-pega* ou *Queimada*) e peça para a turma propor modificações nas regras, tais como: ○ Mudar a forma de locomoção (só saltando, em duplas de mãos dadas). ○ Criar novos papéis (ex: "salvadores" com poderes especiais). ○ Alterar as dimensões do campo ou os objetos utilizados. • **Mistura de Brincadeiras:** Divida a turma em grupos e solicite que fundam duas brincadeiras conhecidas em uma só (ex: fundir *Amarelinha* com *Pula-Corda* ou *Cinco Marias* com *Esconde-Esconde*).

		3. Valorização do Patrimônio Histórico e Cultural • **Resgate Familiar e Comunitário (Pesquisa de Campo):** Passar uma tarefa para os alunos entrevistarem pais, avós ou vizinhos sobre as brincadeiras da infância deles. ○ Em sala, organize a **"Roda da Memória"**, onde os alunos compartilham as histórias registradas e ensinam as regras aprendidas aos colegas. • **Mapa Ilustrado das Brincadeiras:** Criação de um painel ou mapa do Brasil na parede da sala/escola, onde as crianças colam desenhos, fotos e regras das brincadeiras vivenciadas, relacionando-as com suas origens culturais (indígena, africana, europeia). • **Festival ou Dia da Brincadeira Antiga:** Organizar um evento na escola aberto a outras turmas ou familiares, onde os alunos atuam como monitores, ensinando e mediando as brincadeiras recriadas por eles.

Experimentar e recriar brincadeiras e jogos do folclore brasileiro, desenvolvendo habilidades motoras básicas e valorizando a cultura popular.	• Brincadeiras e jogos folclóricos brasileiros. • Movimentos corporais básicos (correr, saltar, lançar e equilibrar-se).	**Atividades Sugeridas:** 1. Vivência Motor-Cultural (Desenvolvimento de Habilidades Básicas) • **Amarelinha Africana e Tradicional (Saltar e Equilibrar):** ○ **Como fazer:** Desenhe a amarelinha tradicional e a versão africana (Minho/Teca em grade de quadros). ○ **Habilidades:** Salto unipodal e bipodal, ritmo e equilíbrio dinâmico. ☞ **Unipodal = uma perna.** ○ ☞ **Bipodal = duas pernas/dois pés.** ○ **Exploração:** Varie as formas de execução (saltar de costas, com um olho fechado, transportando um objeto sem deixar cair). • **Circuito do Folclore (Correr, Salvar e Rolar):** ○ **Como fazer:** Monte um circuito temático na quadra com estações inspiradas em lendas e jogos folclóricos:

		▪ *Caminho do Saci:* Corrida de um pé só desviando de cones. ▪ *Fuga do Curupira:* Caminhar de costas mantendo a coordenação. ▪ *Petição do Guaraní:* Lançamento de peteca em alvos a diferentes distâncias. ▪ *Mula sem Cabeça:* Galopar e saltar pequenos obstáculos de espuma. 2. Recriação e Modificação (Trabalho Cognitivo e Criativo) • **Barra-Bandeira com Elementos da Fauna/Flora Populares:** ○ **Como fazer:** Em vez da tradicional bandeira, utilize elementos simbólicos do folclore (ex: uma bumba meu boi de pano ou uma peteca). ○ **Recriação:** Deixe que a turma proponha novas regras de "salvamento" (ex: para libertar o colega preso, é preciso realizar

		um movimento motor específico, como dar 3 giros ou fazer um salto).
		• **Laboratório da Peteca (Confecção e Manejo):**
		  ○ **Como fazer:** Confeccione petecas utilizando TNT, jornal, palha de milho ou penas.
		  ○ **Desafio Motor:** Executar passes em duplas e trios utilizando apenas as mãos, depois testar rebater com outras partes do corpo (ombros, pés e joelhos), observando o ajuste de força e controle espacial.
		
		3. Integração Cultural e Valorização da Tradição
		
		• **Roda de Cantigas em Ação (Ritmo e Coordenação Motora Geral):**
		  ○ **Como fazer:** Pratique jogos de roda e brincadeiras cantadas clássicas (*Escravos de Jó*, *Ciranda Cirandinha*, *Teresinha de Jesus*).
		• **Feira dos Jogos Antigos (Saber Compartilhado):**
		  ○ **Como fazer:** Solicite que os alunos pesquisem uma

		brincadeira folclórica com familiares ou na comunidade local. ○ **Execução:** Cada grupo fica responsável por reapresentar a brincadeira para a turma, explicando suas origens, adaptando o espaço e orientando os colegas nas regras.
Reconhecer atitudes de respeito, inclusão, trabalho em equipe e fair play durante a realização de atividades esportivas.	• **Jogo de regras** • Regras básicas dos esportes. • Respeito às diferenças e inclusão no esporte.	Os jogos de regras vêm contribuir para a compreensão da vida em sociedade e suas regras estabelecidas, levando à reflexão e planejamento de estratégias e novas regras para a participação de todos durante a prática. Podendo as habilidades motoras serem mais complexas nessa fase. **Atividades sugeridas:** **Semáforo do Respeito**: Utilize cartões nas cores verde, amarelo e vermelho. Apresente atitudes comuns nos esportes e os alunos classificam: Verde: atitude respeitosa. Amarelo: precisa melhorar. Vermelho: atitude inadequada.

		Roda de Conversa: "Somos Diferentes, Somos uma Equipe": Debate sobre respeito às diferenças, inclusão e amizade no esporte. Os alunos compartilham experiências e sugerem atitudes que promovam a participação de todos. **Esporte para Todos:** Organize jogos adaptados (futebol com bola leve, vôlei com balão, corrida em dupla). Os estudantes experimentam diferentes formas de participação, valorizando a inclusão de todos.
Experimentar e fruir jogos de regras, recriando e valorizando a importância desses jogos para o desenvolvimento de habilidades motoras e do convívio em sociedade. Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos de regras.	• Jogos de regras com habilidades motoras. • Ex: rebater, arremessar, correr etc.	1. Corrida do revezamento • Divida a turma em equipes. • Cada aluno corre até um ponto determinado, contorna um cone e volta para entregar um objeto ao colega. • **Habilidades:** correr, mudar de direção e coordenação motora. • **Regra:** só pode sair quando receber o objeto.

		2. Acerte o alvo • Coloque cones, bambolês ou caixas como alvos. • Os alunos devem arremessar bolas tentando acertá-los. • **Habilidades:** arremessar, mirar e coordenar movimentos. • **Regra:** cada aluno tem 3 tentativas. 3. Rebater e correr • Um aluno rebate uma bola com as mãos ou com uma raquete/bastão adaptado. • Após rebater, deve correr até um cone e voltar. • **Habilidades:** rebater, correr e percepção espacial. • **Regra:** o próximo aluno só começa quando o anterior retornar. 4. Derruba-cones • Distribua cones ou garrafas PET a uma determinada distância. • Os alunos lançam a bola tentando derrubar o maior número possível. • **Habilidades:** arremessar, precisão e força.

		• **Regra:** cada participante realiza duas ou três jogadas. . Circuito motor Monte um circuito com estações: 1. Correr entre cones; 2. Saltar dentro dos bambolês; 3. Arremessar a bola no alvo; 4. Rebater uma bola; 5. Correr até a linha de chegada. **Regra:** cada aluno deve completar todas as etapas seguindo a ordem. 6. Bola ao alvo • Forme equipes. • Cada equipe tenta acertar um alvo usando uma bola. • Depois de arremessar, o aluno vai para o final da fila. • **Habilidades:** lançar, arremessar, mirar e receber.

		7. Pega-pega com desafios Escolha um aluno para ser o pegador. Para escapar, os demais precisam cumprir um desafio determinado, como: • dar 3 saltos; • correr até um cone; • arremessar uma bola dentro de um bambolê. **Regra:** quem for pego passa a ser o novo pegador. 8. Boliche adaptado • Coloque garrafas PET como pinos. • Cada aluno rola uma bola tentando derrubar os pinos. • **Habilidades:** lançar, controlar força e coordenação. • **Regra:** cada jogador tem duas tentativas.
Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	• Danças do Brasil. Ex: dança do pezinho, dança da fita, carimbó, Boi bumbá, catira, dentre outras	Os estudantes podem identificar e experimentar as danças das diferentes regiões do Brasil, podendo fruir ou desfrutar da própria prática ou da apreciação de outras pessoas dançando, por meio de vídeos

		sobre essas danças. O professor não precisa ser um dançarino e sim um mediador que dá oportunidade para que os estudantes experimentem e recriem as diferentes danças do Brasil, comparando os elementos que as constituem: ritmo, espaço e gestos, observando quais são comuns e quais são diferentes nas danças populares do Brasil. Atividades sugeridas: 1. Dança do Pezinho • Apresente os movimentos básicos da dança. • Organize os alunos em duplas ou em círculo. • Pratique os passos acompanhando uma música. • **Objetivos:** desenvolver ritmo, coordenação motora e interação com os colegas. 2. Dança das Fitas • Entregue uma fita colorida para cada aluno. • Ao som de uma música, os alunos movimentam as fitas para cima, para

		baixo, fazendo círculos e desenhos no ar. • Depois, podem formar uma roda e realizar movimentos coletivos. • **Objetivos:** trabalhar coordenação, ritmo, criatividade e percepção espacial. 3. Boi-Bumbá • Conte brevemente a história do Boi-Bumbá. • Divida a turma em personagens, como boi, vaqueiros e demais participantes. • Os alunos podem criar movimentos e realizar uma pequena apresentação ao som de músicas do Boi-Bumbá. • **Objetivos:** valorizar a cultura popular e desenvolver expressão corporal. 4. Carimbó • Apresente alguns passos característicos do carimbó. • Forme uma roda e ensine movimentos simples de pés, braços e giros. • As crianças podem acompanhar o ritmo com palmas.

		• **Objetivos:** desenvolver ritmo, equilíbrio, coordenação e conhecer manifestações culturais brasileiras. 5. Catira • Organize os alunos em duas fileiras. • Trabalhe movimentos simples de bater palmas e pés, acompanhando o ritmo. • Pode-se criar uma sequência curta de movimentos para toda a turma repetir. • **Objetivos:** desenvolver ritmo, coordenação motora e expressão corporal. 6. Conhecendo as danças brasileiras Faça uma atividade de **rodízio cultural**: • Grupo 1: Pezinho; • Grupo 2: Carimbó; • Grupo 3: Catira; • Grupo 4: Boi-Bumbá; • Grupo 5: Dança das Fitas. Cada grupo aprende movimentos básicos de uma dança e, depois, apresenta aos colegas.

		7. Adivinhe a dança • Coloque pequenos trechos de músicas relacionadas às danças brasileiras. • Os alunos tentam identificar a dança. • Depois, todos realizam um movimento característico daquela manifestação. • **Objetivos:** estimular percepção musical, memória, ritmo e conhecimento da cultura brasileira. 8. Mapa das danças do Brasil • Apresente um mapa do Brasil. • Mostre de qual região são algumas danças, como **Carimbó (Norte), Boi-Bumbá (Norte), Catira (Centro-Oeste/Sudeste)** e **Pezinho (Sul)**. • Depois, os alunos podem escolher uma dança e representá-la com movimentos. 9. Criação de uma dança brasileira • Divida a turma em pequenos grupos. • Cada grupo escolhe uma dança brasileira como inspiração. • Os alunos criam uma pequena sequência de 4 a 8 movimentos. • Ao final, apresentam para a turma.

		• **Objetivos:** estimular criatividade, expressão corporal, cooperação e valorização da cultura brasileira.
Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos recreativos reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	• Brincadeiras e jogos recreativos. • Brincadeiras tradicionais • Brincadeiras de roda • Jogos cooperativos • Recriação de brincadeiras • Respeito às diferenças • Regras e convivência	As brincadeiras e os jogos recreativos podem, também, contribuir no desenvolvimento do esporte: atletismo, realizado de forma lúdica. 🤾‍♀️ Atividades práticas **1. Amarelinha diferente** Monte uma amarelinha e, depois, convide as crianças a criarem novas formas de brincar: pulando com os dois pés, alternando os pés, levando um objeto etc. 👉 Trabalha equilíbrio, coordenação e criatividade. **2. Circuito dos desafios** Organize estações com diferentes desafios: 🤾 correr → ⭕ passar pelo bambolê → 🦘 saltar → ⚽ lançar a bola → 🧍 equilibrar-se. Cada criança realiza no seu próprio ritmo. **3. Pega-pega cooperativo** Em vez de eliminar quem for pego, a criança fica "congelada" e pode ser libertada por um colega.

		☞ Trabalha cooperação e mostra que **todos podem contribuir**. **4. Recrie a brincadeira** ⭐ Escolha uma brincadeira conhecida, como **pega-pega**, e pergunte: *"Como podemos mudar essa brincadeira para que todos consigam participar?"* As crianças sugerem novas regras e experimentam a versão criada pela turma. **5. Bola viajante** Em círculo, as crianças passam a bola de diferentes maneiras: por cima da cabeça, entre as pernas, pelo lado do corpo e rolando pelo chão. Depois, podem criar uma nova forma de passar. **6. Corrida do jeito de cada um** Faça uma corrida em que o objetivo não seja chegar primeiro. Cada criança deve cumprir um pequeno percurso respeitando seu próprio ritmo. Ao final, converse sobre as diferentes formas e tempos de realização. **7. Estátua musical** ♪ Enquanto a música toca, todos se movimentam livremente. Quando parar, devem ficar imóveis. Depois, acrescente

		desafios: estátua em dupla, em grupo ou imitando animais. **8. Desafio "Ninguém fica de fora"** ♥ Proponha um jogo conhecido e entregue à turma a missão: **"Vamos criar regras para que todos possam brincar?"** Depois da experiência, converse sobre como podemos adaptar as brincadeiras para colegas que possuem diferentes níveis de habilidade. Uma sequência de aulas que pode ficar muito boa **Aula 1:** Brincadeiras tradicionais — experimentar e fruir. **Aula 2:** Jogos recreativos — correr, saltar, lançar e equilibrar. **Aula 3:** Jogos cooperativos — ajudar e respeitar o colega. **Aula 4:** Recriação de uma brincadeira — modificar regras e materiais. **Aula 5:** "Ninguém fica de fora" — adaptar uma brincadeira pensando nas diferenças da turma.

		Frase para fechar a aula **“Na brincadeira, o mais importante não é quem chega primeiro, mas que todos tenham a oportunidade de participar. ”** ❤□

REFERÊNCIAS:

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

Dicas adicionais:

- Adapte as atividades ao nível de habilidade e à idade dos participantes.
- Priorize a segurança durante a prática do handebol, futebol,voleibol e futsal.
- Incentive a participação e o trabalho em equipe.
- Divirta-se!