



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

2º BIMESTRE

EDUCAÇÃO

INTEGRAL

DIVERSIFICADA

EDUCAÇÃO MUNICIPAL





ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DIRETORA PEDAGÓGICA

Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO

Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL E FORMAÇÃO

Luanna dos Anjos Lima

COORDENADORA DA EJA E ENSINO FUNDAMENTAL (ANOS FINAIS) E FORMAÇÃO

Lucilma Santana Ferreira da Silva

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL E FORMAÇÃO

Maria Martins de Moura

COORDENADORA DE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO

Angélica Alves da Silva Pugas

ORIENTADORA DE ESTUDO

Cheila Cásia Aires da Silva

Elizângela Sales Brito

Evanice das Graças Fernandes Próspero

Leonora Bandeira Miranda

Samara Caldas Franco

Sirlene Rodrigues Lima

Reijane Ferreira Ribeiro

Ramila da Silva Almeida

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DECONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS																
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma). -Leitura de imagens em narrativas visuais. -Leitura de tirinhas e história em quadrinhos.	- Trabalhar com fichas de sílabas, palavras e frases escritas em várias fontes e fazer o pareamento de uma mesma palavra, por exemplo, para comparar e identificar as variadas formas de escrevê-la. Outros jogos de: - esconde- esconde de letras de sílabas e palavras; bingo, pescarias, procurar e circular letras, sílabas e palavras em textos. ❖ OS PASSOS PARA A CONTEXTUALIZAÇÃO E A PRÁTICA DA CODIFICAÇÃO E DECODIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA GRAFOFONÊMICA. ❖ (SUGESTÕES) LISTA DE PALAVRAS EM ESTUDO PARA SEREM USADAS NO LETRAMENTO E NA ALFABETIZAÇÃO:																
		<table><tr><td>1 - TATU</td><td>18 A 22 DE MAIO</td><td>8 - BALEIA</td><td>24 A 28 DE AGOSTO</td></tr><tr><td>2 - PATA</td><td>25 A 29 DE MAIO</td><td>9 - NAVIO</td><td>25 A 29 DE AGOSTO</td></tr><tr><td>3 SAPO</td><td>01 A 05 - DIA 04 DE JUNHO</td><td>10 - JABUTI</td><td>31 DE AGOSTO 04 DE SETEMBRO</td></tr><tr><td>4 -VACA / VA</td><td>A 08 A 12 DE JUNHO</td><td>11- DADO</td><td>09 A 11 DE SETEMBRO</td></tr></table>	1 - TATU	18 A 22 DE MAIO	8 - BALEIA	24 A 28 DE AGOSTO	2 - PATA	25 A 29 DE MAIO	9 - NAVIO	25 A 29 DE AGOSTO	3 SAPO	01 A 05 - DIA 04 DE JUNHO	10 - JABUTI	31 DE AGOSTO 04 DE SETEMBRO	4 -VACA / VA	A 08 A 12 DE JUNHO	11- DADO	09 A 11 DE SETEMBRO
		1 - TATU	18 A 22 DE MAIO	8 - BALEIA	24 A 28 DE AGOSTO													
		2 - PATA	25 A 29 DE MAIO	9 - NAVIO	25 A 29 DE AGOSTO													
		3 SAPO	01 A 05 - DIA 04 DE JUNHO	10 - JABUTI	31 DE AGOSTO 04 DE SETEMBRO													
		4 -VACA / VA	A 08 A 12 DE JUNHO	11- DADO	09 A 11 DE SETEMBRO													



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		<table><tr><td>5- VACA / CA</td><td>15 A 19 DE JUNHO</td><td>12 - RATO</td><td>14 A 19 DE SETEMBRO</td></tr><tr><td>6 - LUA</td><td>22 A 30 DE JUNHO</td><td>13- MACACO</td><td>21 A 25 DE OUTUBRO</td></tr><tr><td>REVISÃO</td><td>03 A 06 DE AGOSTO</td><td>14 - FOCA</td><td>28 DE OUTUBRO A 02 DE OUTUBRO</td></tr><tr><td>REVISÃO</td><td>10 A 14 DE AGOSTO</td><td>15 - XALE</td><td>06,07,13, 14 DE OUTUBRO</td></tr><tr><td>7 GALO</td><td>17 A 21 DE AGOSTO</td><td>16 - ZEBU</td><td>19 A 23 DE OUTUBRO</td></tr></table>	5- VACA / CA	15 A 19 DE JUNHO	12 - RATO	14 A 19 DE SETEMBRO	6 - LUA	22 A 30 DE JUNHO	13- MACACO	21 A 25 DE OUTUBRO	REVISÃO	03 A 06 DE AGOSTO	14 - FOCA	28 DE OUTUBRO A 02 DE OUTUBRO	REVISÃO	10 A 14 DE AGOSTO	15 - XALE	06,07,13, 14 DE OUTUBRO	7 GALO	17 A 21 DE AGOSTO	16 - ZEBU	19 A 23 DE OUTUBRO
5- VACA / CA	15 A 19 DE JUNHO	12 - RATO	14 A 19 DE SETEMBRO																			
6 - LUA	22 A 30 DE JUNHO	13- MACACO	21 A 25 DE OUTUBRO																			
REVISÃO	03 A 06 DE AGOSTO	14 - FOCA	28 DE OUTUBRO A 02 DE OUTUBRO																			
REVISÃO	10 A 14 DE AGOSTO	15 - XALE	06,07,13, 14 DE OUTUBRO																			
7 GALO	17 A 21 DE AGOSTO	16 - ZEBU	19 A 23 DE OUTUBRO																			
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler globalmente, por memorização	Análise: linguística / semiótica (Alfabetização) - Leitura e memoriz ação de palavras	1. Cartões de Palavras Apresente palavras conhecidas, como o nome dos alunos ou objetos comuns da sala. Mostre repetidamente para que associem à imagem e ao significado. 2. Leitura de Listas Monte listas de palavras organizadas por tema (animais, brinquedos, alimentos). Incentive a repetição oral para reforçar a memória visual. 3. Livros com Repetição Escolha histórias com frases curtas e repetitivas. Ao longo da leitura, os alunos começam a antecipar e reconhecer palavras.																				
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e,	EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma). - Formação do leitor literário	1. Elementos da Narrativa Apresente os personagens, cenário, início, meio e fim da história.																				



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	- Formas de composição de narrativas. - Identificação dos elementos da narrativa.	Use exemplos simples para que os alunos identifiquem esses elementos em contos infantis.
Campo de Atuação: Artístico Literário. - Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo professor.	EIXO: Oralidade Contagem de história.	2. Criação de Narrativas Coletivas Cada aluno contribui com uma parte da história, construindo um enredo colaborativo. Escreva o início de uma história e peça que os alunos continuem.
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Buscar, selecionar e ler, com a mediação do (a) professor (a) (leitura compartilhada), textos que circulem em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.	EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma). Formação do leitor. Leitura e escuta de textos e livros literários. Formação do leitor. Leitura e escuta de textos e livros literários.	3. Sequência de Imagens Mostre uma série de ilustrações e peça que os alunos organizem na ordem correta. Depois, eles podem escrever frases ou pequenos textos para cada cena. 4. Dramatização Os alunos encenam histórias curtas para entender a estrutura da narrativa. Incentive a expressão corporal e oralidade. 5. Construção de Textos Ofereça palavras-chave ou personagens para que os alunos criem pequenas narrativas. Use diferentes gêneros, como fábulas, aventuras e histórias do cotidiano. 6. Reescrita de Contos Apresente um conto conhecido e incentive os alunos a criar uma versão diferente. Alterar finais ou incluir novos personagens estimula a criatividade. 7. Leitura e Interpretação Após a leitura de uma história, peça que os alunos recontam com suas próprias palavras. Estimule a percepção de detalhes importantes na narrativa.
CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida pública	EIXO: Leitura /escuta (compartilhada e autônoma).	1. Relatos de Experimentos Simples



- Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor enunciado de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, entre outros gêneros do campo investigativo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

Leitura e compreensão em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor enunciado de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas.

Experiência do Feijão no Algodão – As crianças acompanham o crescimento do feijão e registram, com desenhos ou frases curtas, o que observam dia a dia.

Mistura de Cores – Explorar a combinação de tintas e pedir que os alunos relatem quais novas cores surgiram.

O que afunda e o que flutua – Testar objetos na água e anotar as descobertas.

2. Registro Passo a Passo

Incentive os alunos a descreverem o que fizeram em cada etapa de um experimento.

Use frases curtas e ilustrações para reforçar a compreensão.

3. Realização de Entrevistas

Entrevista com um amigo – Os alunos fazem perguntas simples uns para os outros e registram as respostas.

Entrevista com um funcionário da escola – Descobrir curiosidades sobre o trabalho de um porteiro, cozinheiro ou professor.

Entrevista com familiares – Perguntar sobre brincadeiras da infância ou hábitos da família.

4. Uso de Imagens e Recursos Visuais

Os alunos podem ilustrar suas entrevistas com desenhos ou colagens.

Criar uma pequena cartilha com os relatos coletados.

5. Apresentação para a Turma

Cada aluno compartilha seu experimento ou entrevista com os colegas.

Incentive a oralidade e a troca de ideias.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Campo de Atuação: Vida Pública

Identificar e reproduzir, em anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil (orais e escritos, digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive o uso de imagens.

EIXO: Análise linguística/semiótica (Alfabetização)

Formatação e diagramação específica de anúncios publicitários com a ajuda do professor.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Campo de Atuação: Vida Cotidiana. Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Leitura e compreensão de textos: cartazes e folhetos.	Correio da Sala Objetivo: Ler e entender bilhetes curtos. Como fazer: Prepare bilhetes simples: “Guarde o lápis.” / “Vá até a porta.” / “Desenhe um sol.” Coloque em envelopes com o nome das crianças. Cada aluno lê seu bilhete e realiza a ação. Depois pergunte: “O que o bilhete pediu?” para reforçar a compreensão. . Bilhete Misterioso Objetivo: Localizar informações no texto. Passo a passo: Entregue um bilhete curto. Faça perguntas: Quem escreveu? Para quem? O que precisa fazer? As crianças circulam no texto as respostas.
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação. (EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor 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	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) - Compreensão em leitura com certa autonomia de bilhetes.	



tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Caça ao Bilhete

Objetivo: Leitura com autonomia e interpretação.

Dinâmica:

Esconda bilhetes pela sala.

Cada criança encontra um, lê e conta para o grupo o que entendeu.

Pode ter pistas tipo: "Procure perto da janela."

Complete o Bilhete.

Objetivo: Entender sentido global.

Material:

Bilhetes com lacunas:

"Mamãe, fui para a _____. Volto às _____."

Ofereça palavras para escolher.

Verdadeiro ou Não?

Objetivo: Verificar compreensão.

Leia um bilhete.

Faça afirmações:

"O bilhete pede para guardar os brinquedos."

"O bilhete é para a professora."

As crianças levantam ou Dramatizando o Bilhete

Objetivo: Interpretar a mensagem.

A criança lê o bilhete.

Representa com gestos ou pequenas ações.

Os colegas dizem o que entenderam.

Monte o Bilhete (Quebra-cabeça)

Objetivo: Sequência e sentido.

Corte um bilhete em partes.

Em duplas, organizam na ordem correta e leem



Campo de Atuação: Vida Pública. Identificar e reproduzir, em anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil (orais e escritos, digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive o uso de imagens.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Identificação da formatação e diagramação de cartazes e folhetos.	Trabalhar a leitura e escrita de palavras com sílabas CVC (consoante – vogal - consoante) e CCV (consoante - consoante-vogal) no 2º ano do Ensino Fundamental ajuda os alunos a desenvolverem consciência fonológica e fluência na leitura. Aqui estão algumas sugestões práticas: 1. Cartões de palavras Apresente palavras com sílabas CVC e CCV, como sol, mar, pé, flor, prato . Peça que os alunos leiam e separem as sílabas oralmente. 2. Jogo da memória. Crie pares de palavras CVC e CCV com figuras correspondentes. Os alunos devem combinar palavra e imagem ao encontrar o par certo. 3. Completar palavras Forneça palavras incompletas, como _ol (sol) ou _lor (flor) . Os alunos devem preencher com a sílaba que falta. 4. Caça-palavras Faça um caça-palavras com termos que tenham sílabas CVC e CCV. Incentive os alunos a identificar os padrões das palavras. 5. Produção de frases Após aprenderem algumas palavras, incentive os alunos a formar frases curtas. Exemplo: "O sol brilha forte." / "A flor é bonita." 6. Jogos de segmentação Dite palavras para que os alunos as separem em sílabas.
Campo de Atuação: Todos os Campos de atuação Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com sílabas CVC, CCV.	
Campo de Atuação: Prática de Estudo e Pesquisa Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), enunciados de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas verbetes de enciclopédia infantil, entre outros gêneros do campo investigativo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Leitura e compreensão do gênero textual entrevista.	
Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Pesquisa referente ao tema investigado. Exploração de textos informativos nos ambientes digitais.	



		Depois, peça que montem novas palavras usando as sílabas já conhecidas. 7. Escrita com imagens Apresente figuras e peça que os alunos escrevam palavras correspondentes. Destaque a estrutura fonética ao longo da atividade.
Campo de Atuação: Artístico Literário Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Formação do leitor literário. Leitura e compreensão de livros literários, de forma autônoma e/ou com a ajuda do professor	1. Criação de Pequenos Livros - Peça que os alunos escrevam e ilustrem suas próprias histórias. Monte uma "biblioteca da turma" para que leiam as criações uns dos outros. 2. Dramatização de Histórias - Os alunos podem encenar trechos de livros lidos, explorando a oralidade e expressão corporal. Isso torna a leitura mais envolvente e interativa. 3. Rodas de Conversa sobre Livros - Após a leitura, incentive debates sobre os personagens, emoções e lições da história. - Estimule comparações entre diferentes narrativas. 4. Indicações Literárias Os alunos podem recomendar livros para os colegas, explicando por que gostaram da leitura. Isso fortalece o senso de comunidade e troca de experiências literárias. 5. Exploração de Diferentes Gêneros Apresente textos variados, como poesias, lendas, fábulas e aventuras. Mostre como cada gênero tem características próprias.
Campo de Atuação: Artístico Literário Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo (a) professor (a).	EIXO: Oralidade - Contagem de história.	



		6. Visitas a Bibliotecas Se possível, organize uma visita à biblioteca da escola ou da cidade. Ensine sobre a organização dos livros e como escolher um título.
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação (EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	EIXO: Oralidade Escuta atenta.	1. Leitura em Grupo (Colaborativa) Divida os alunos em grupos e entregue trechos de diferentes lendas brasileiras (Curupira, Saci-Pererê, Iara, Boitatá). Cada grupo lê e compartilha com os colegas o que entendeu, destacando os elementos principais (personagens, cenário, ensinamentos). Incentive debates sobre semelhanças entre os mitos de diferentes regiões.
Campo de Atuação: Artístico Literário. Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) - Leitura colaborativa e autônoma de lendas e mitos - regionais/ nacionais.	2. Leituras Dramatizadas Os alunos escolhem uma lenda e transformam em uma pequena encenação ou narração expressiva. Isso torna a leitura mais dinâmica e reforça a interpretação de texto. 3. Produção de Resumos Visuais Após a leitura, os alunos podem criar mapas mentais ou esquemas ilustrados com os principais elementos da lenda. Podem também montar cartazes e compartilhar com a turma. 4. Criação de Versões Alternativas Incentive os alunos a reescrever uma lenda com um final diferente ou incluindo novos personagens. Isso estimula a criatividade e compreensão do enredo.



Campo de Atuação: Artístico Literário.

Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)

- Leitura colaborativa e autônoma de lendas e mitos - regionais/ nacionais.

5. Leitura Autônoma e Registro

Deixe um **cantinho da leitura** com livros de mitos e lendas disponíveis.

Os alunos podem escolher histórias, ler no próprio ritmo e registrar o que acharam mais interessante.

6. Comparação com Mitos Internacionais

Apresente mitos de diferentes culturas (grega, egípcia, japonesa) e compare com os brasileiros.

Pergunte quais elementos são parecidos e quais são únicos das lendas do Brasil.

Campo de Atuação: Todos os campos de atuação

- Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e o, em posição átona em final de palavra).

Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)

- Construção do sistema alfabético e da ortografia.

- Leitura e escrita de palavras com correspondências regulares contextuais (c e q).

Trabalhar a leitura e escrita de palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas e correspondências regulares contextuais pode ser muito eficaz com atividades interativas e dinâmicas. Aqui estão algumas sugestões práticas:

1. **Consciência fonêmica** – Jogos que exploram os sons das letras, como separar palavras em sílabas ou identificar sons iniciais e finais (exemplo: qual palavra começa com “f”?).

2. **Ditado fonético** – Criar listas de palavras que contêm os fonemas específicos (f, v, t, d, p, b) e fazer um ditado, ajudando os alunos a perceber as relações som-grafia.

3. **Atividades de correspondência** – Jogos de pareamento de palavras com imagens ou sílabas para reforçar a correspondência letra-som.

4. **Caça-palavras e cruzadinhas** – Incorporar palavras com essas correspondências em desafios lúdicos para fortalecer a associação entre som e escrita.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		5. Cartões de memória – Criar cartões com palavras que seguem as regras regulares, agrupando-as de acordo com padrões específicos. 6. Exploração de palavras em contexto – Trabalhar textos curtos e destacar palavras que têm essas correspondências contextuais (como “c” e “q”, ou “o” e “e” em posição átona no final da palavra). 7. Criação de palavras – Incentivar os alunos a formar palavras com sílabas previamente apresentadas, reforçando a lógica das correspondências fonêmicas.
Campo de Atuação: Vida Cotidiana - 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	EIXO: Oralidade - Produção de texto oral de relatos de experiências pessoais e/ ou observações de processos e fatos.	
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).	EIXO: Oralidade Relato oral. Registro formal e informal. Relato de experiências pessoais.	



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Campo de Atuação: Todos os campos de atuação

Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.

EIXO: Oralidade

Oralidade pública/ Intercâmbio
conversa acional em sala de aula

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 3º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Campo de Atuação: da Vida Cotidiana (EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem etc.), com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Leitura e compreensão de texto injuntivos: receitas e instruções de montagem.	Textos injuntivos, como receitas e instruções de montagem, têm o objetivo de orientar o leitor sobre como realizar uma ação específica. Para trabalhar a compreensão desse tipo de texto, você pode usar atividades práticas e envolventes: Exploração de estrutura – Apresente diferentes textos injuntivos e peça que os alunos identifiquem elementos-chave, como título, lista de materiais/ingredientes, modo de preparo ou sequência de passos. Sequenciamento – Forneça trechos de receitas ou instruções fora de ordem e peça que os alunos organizem corretamente. Execução prática – Os alunos podem seguir uma receita simples ou montar um objeto, verificando se compreendem cada etapa corretamente.



		Criação de textos injuntivos – Incentive os alunos a escreverem suas próprias receitas ou instruções de montagem, reforçando o uso de verbos no imperativo e linguagem objetiva. Caça-palavras temático – Introduza vocabulário relacionado a instruções, como "misture", "aqueça", "encaixe", e peça que os alunos encontrem as palavras no contexto. Atividade de correção – Apresente um texto injuntivos com erros e peça que os alunos identifiquem e corrijam os problemas de clareza ou estrutura. Comparação de textos – Mostre diferentes formas de instruções (textos escritos, infográficos, vídeos) e discuta qual é mais eficaz dependendo do público-alvo.
Campo de Atuação: Todos os campos de atuação (EF12LP02) Buscar, selecionar e ler, com a mediação do (a) professor (a) (leitura compartilhada), textos que circulem em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.	Eixo: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) - Formação do leitor. Leitura e escuta de cartazes e folhetos.	Trabalhar a formação do leitor por meio da leitura e escuta de cartazes e folhetos é uma excelente estratégia para desenvolver habilidades de compreensão e interpretação. Aqui estão algumas sugestões: Exploração inicial – Apresente diferentes cartazes e folhetos e peça que os alunos observem os elementos visuais, como cores, imagens e disposição do texto. Propósito do texto – Discuta com os alunos a função de cada material. É um cartaz publicitário? Um aviso institucional? Um folheto informativo? Leitura dirigida – Oriente a leitura destacando palavras-chave, títulos e informações principais. Atividades de escuta – Apresente áudios de textos publicitários ou informativos e peça que os alunos relacionem o que ouviram com cartazes e folhetos semelhantes.



		Análise crítica – Pergunte quais elementos tornam um cartaz ou folheto mais eficaz e quais podem dificultar a compreensão. Produção de textos – Incentive os alunos a criarem seus próprios cartazes e folhetos, aplicando técnicas de clareza e objetividade na escrita. Interpretação e debate – Promova discussões sobre a intenção do autor e o impacto da mensagem no público.
Campo de Atuação: Artístico Literário Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores	Eixo: Formação do leitor literário/ Leitura/Multissemiótica.	1. Leitura e Interpretação de Textos Exploração de gêneros textuais diversos (fábulas, contos, poemas, notícias, instruções). Identificação de ideias principais e detalhes. Atividades de inferência para ajudar os alunos a deduzirem informações implícitas. Uso de textos curtos e ilustrações para estimular a compreensão. 2. Escrita e Produção de Textos Oficinas de escrita criativa, incentivando a construção de pequenas narrativas. Reescrita de textos conhecidos para reforçar estrutura e coesão. Uso de rascunhos para ensinar planejamento e revisão. Trabalhos com listas, bilhetes, convites e outros textos do cotidiano. 3. Consciência Fonêmica e Ortográfica Atividades para reforçar correspondências regulares entre letras e fonemas. Jogos de formação de palavras e sílabas. Ditados interativos com foco em dificuldades ortográficas.



		4. Textos Injuntivos (Receitas e Instruções) Leitura de receitas simples, seguida da produção de textos semelhantes. Montagem de pequenos objetos usando instruções. Criação de manuais ilustrados para reforçar compreensão. 5. Leitura de Cartazes e Folhetos Identificação de informações essenciais em cartazes publicitários e institucionais. Discussão sobre elementos gráficos e textuais que facilitam a compreensão. Produção de cartazes pelos alunos. 6. Estratégias Lúdicas • Trabalhos com teatro e dramatização para incentivar expressão oral. • Caça-palavras e cruzadinhas com vocabulário relevante. • Uso de músicas e rimas para memorização.
Campo de Atuação: Artístico Literário Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	Leitura de imagens em narrativas visuais, de histórias em quadrinhos e tirinhas.	ATIVIDADES DE LETRAMENTO INDISPENSÁVEIS O processo de letramento requer o conhecimento teórico e prático sobre a linguagem, portanto, é fundamental propor atividades que estimulem as habilidades dos alunos, como: ► Projetos de leitura com a participação dos alunos em rodas de conversas; ► Produção de textos inicialmente orais e depois escritos; ► Interpretação de textos orais e depois escritos;
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.	Formação do leitor literário. Leitura Multissemiótica de história em quadrinhos e tirinhas.	
Reconhecer características da conversação espontânea presencial, respeitando os turnos de fala, selecionando e utilizando, durante a conversação, formas de tratamento adequadas,	Eixo: Oralidade Características da conversação espontânea.	



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

de acordo com a situação e a posição do interlocutor.

- ▶ Leitura e interpretação de imagens e obras de arte;
- ▶ Práticas artísticas para se expressar;
- ▶ Discussões sobre as leituras;
- ▶ Experimentos científicos e discussões;
- ▶ Resolução de problemas por meio da linguagem;
- ▶ Resolução de problemas por meio dos conhecimentos matemáticos antecipadamente em rodas de conversas;
- ▶ Utilização de recursos digitais para comunicação e leitura.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 4º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Campo de Atuação: Práticas de Estudo e Pesquisa (EF04LP19) Ler e compreender textos expositivos de divulgação científica para crianças, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) Compreensão em leitura de textos de divulgação científica: verbetes de enciclopédia, gráficos, diagramas, e tabelas.	1. Apresentação e exploração do gênero Introdução aos textos de divulgação científica, destacando suas características principais. Comparação entre textos narrativos e informativos para reforçar as diferenças na estrutura e objetivo. Identificação de elementos comuns, como títulos, subtítulos, imagens explicativas e fontes de informação.
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. (EF04LP03) Localizar palavras no dicionário para esclarecer significados, reconhecendo o significado mais plausível	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Conhecimento do alfabeto do português do Brasil/Ordem alfabética/ Polissemia.	2. Leitura de verbetes de enciclopédia Análise da organização dos verbetes: entrada da palavra-chave, explicação objetiva e exemplos.



para o contexto que deu origem à consulta		Atividades para localizar informações específicas dentro do texto. Criação de verbetes simples sobre temas do interesse dos alunos.
Campo de Atuação: Práticas de Estudo e Pesquisa Reconhecer a função de gráficos, diagramas e tabelas em textos, como forma de apresentação de dados e informações.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Imagens analíticas em textos (Gráficos, diagramas, tabelas)	3. Interpretação de gráficos e diagramas Observação de gráficos e discussão sobre os dados apresentados. Atividades práticas, como a coleta de informações da turma e a construção de gráficos simples. Exercícios de comparação entre diferentes tipos de gráficos (barras, pizza, linha). 4. Trabalho com tabelas Identificação das colunas e linhas para entender como as informações estão organizadas. Atividades de leitura para responder perguntas sobre os dados. Construção de tabelas com informações do cotidiano escolar. 5. Estratégias de compreensão e análise Leitura dirigida, com perguntas para orientar a interpretação dos textos. Debate sobre a confiabilidade da informação, incentivando o pensamento crítico. Uso de jogos educativos, como quiz, para reforçar conceitos aprendidos. 6. Produção de materiais científicos Incentivo à pesquisa sobre um tema e escrita de pequenos textos informativos. Criação de infográficos para sintetizar informações visualmente. Simulação de entrevistas científicas, explorando dados de forma interativa.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler corretamente, palavras com regularidades contextuais: J (ja, jo, ju), G (-agem, -igem, -ugem e -ger/- gir) (gue, gui, gua, guo e mas/mais, mal/mau).	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Ortografia.	LEITURA DE PALAVRAS COM REGULARIDADES CONTEXTUAIS: J (JA, JO, JU), G (-AGEM, -IGEM, -UGEM E -GER/- GIR) (GUE, GUI, GUA, GUO E, MAS /MAIS, MAL/MAU. Aqui estão algumas atividades e jogos lúdicos para ajudar os alunos a ler corretamente palavras com regularidades contextuais envolvendo J, G, gue/gui/gua/guo, além das distinções como mas /mais e mal/mau. Essas propostas integram diversão e aprendizado: 1. Jogo das Caça-palavras Temático 2. Corrida das Palavras 3. Dominó das Regularidades 4. Quiz do Certo e Errado 5. Complete a História 6. Bingo dos Sons 7. Teatro dos Pronome. 8. Jogo das Cartas
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ler e representar, corretamente, palavras com sílabas VV e CVV em casos nos quais a combinação VV (ditongo) é reduzida na língua oral (ai, ei, ou).	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Leitura de palavras com sílabas VV e CVV em casos nos quais a combinação VV (ditongo) é reduzida na língua oral (ai, ei, ou).	
Campo de Atuação: Vida Pública / Todos os Campos de Atuação. Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Eixo: Oralidade. Escuta de apresentações de pesquisas realizadas.	Parecer do Livro Lido: todos os alunos sentados em formato de um círculo para a realização da leitura. Serão sorteadas três crianças para apresentarem esse momento. A Professora solicita um aluno para explicar a Introdução do livro lido, o outro a conclusão e o terceiro explica se houve ou não relação entre a introdução e a conclusão.
Campo de Atuação: Artístico Literário Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) Formação de leitor. Leitura de livros literários. Textos dramáticos.	Leitura Compartilhada: A Professora apresenta para os alunos os livros do Cantinho de Leitura e solicita para os alunos escolherem um. Em seguida a Professora tira cópia e distribui para todos os alunos lerem. Todos os alunos sentados, em formato de um círculo. A Professora inicia a apresentação do livro: capa,



Campo de Atuação: Artístico Literário (EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) Formação do leitor literário.	páginas e ilustração. Depois cada criança ler a sua parte (sequência). Cada aluno recorta o seu texto e cola no caderno de Produção, justificando o que mais gostou ou não. No texto sublinhe as palavras desconhecidas e procura o sinônimo no dicionário. No final a Professora faz as inferências e as considerações finais.
Campo de Atuação: Artístico Literário Identificar funções do texto dramático (escrito para ser encenado) e sua organização por meio de diálogos entre personagens e marcadores das falas das personagens e de cena.	Eixo: Oralidade. Textos dramáticos.	Pescando Leitura A Professora deverá confeccionar um aquário: caixa cheia de pó de serragem, peixinhos feitos de EVA e numerados de acordo com os grupos. Os alunos serão divididos em grupos (três) para a realização da leitura, cada grupo recebe um número. A Professora convida um aluno para sortear os grupos que irão apresentar. Um aluno apresenta a capa, o segundo a introdução e o terceiro a conclusão.
Campo de Atuação: Artístico Literário Representar cenas de textos dramáticos, reproduzindo as falas das personagens, de acordo com as rubricas de interpretação e movimento indicadas pelo autor.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) Representação de cenas dos livros lidos.	Roda da Leitura Todos os alunos, sentados em forma de círculo, para a realização da leitura do dia
Campo de Atuação: Artístico Literário Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelos professores.	Eixo: oralidade Reconto de histórias com apoio de imagens	Vender o Livro Todos os alunos, após a leitura do livro, um por vez, farão a apresentação do livro lido. Deverão, no seu momento, convencer aos demais que o livro é bom;
Campo de Atuação: Artístico Literário Perceber diálogos em textos narrativos, observando o efeito de sentido de verbos de enunciação e, se for o caso, o	Formação do leitor literário/ Leitura multissemiótica. Leitura de livros literários.	Dramatização do Livro O professor deverá sugerir 03 (três livros para os alunos escolherem). Após, realizará a leitura e o desenvolvimento teatral do texto, envolvendo-os na história e na dramatização; Propaganda do Livro O aluno fará o papel do autor para promover a propaganda do livro, porém, não poderá contar o final do mesmo;



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

uso de variedades linguísticas no discurso direto.		
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Ouvir gravações, canções, textos falados em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) - Variação linguística (Cultura indígena) Canções.	Caixinha de Leitura O professor selecionará algumas frases, parágrafos curtos, textos e outros, colocando-os em uma “caixa”. No momento reservado à leitura, cada aluno retirará da caixinha-surpresa o que deverá ler no dia; Palanquinho Ao término da leitura, o aluno subirá no palanquinho para falar que parte do livro gostou mais. Ele torna-se o centro das atenções; Alô Leitura O professor dividirá a turma em grupos de 2 a dois (dois a dois), que simularão uma ligação telefônica para contar ao amigo o livro que escolheu e o que mais lhe chamou a atenção ao tê-lo; Painel De Leitura Cada aluno escreverá uma frase que identifique o livro por ele lido. Essa frase vai para o painel, destacando a leitura realizada no dia;

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA 5º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Campo de Atuação: Campo das Práticas de Estudo e Pesquisa. (EF05LP22) Ler e compreender verbetes de dicionário, identificando a estrutura, as informações gramaticais (significado de abreviaturas) e as informações semânticas.	Leitura / escuta (compartilhada e autônoma) Compreensão em leitura de verbetes de dicionário, enunciado de tarefas escolares, relatos de experimentos.	Verbetes de Dicionário: 1. Exploração do Dicionário: Iniciar a aula com a manipulação de um dicionário, permitindo que os alunos explorem as páginas e identifiquem a estrutura do verbete (título, definição, exemplos, etc.).
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação.	Eixo: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)	Discutir o conceito de verbete e o seu papel na lexicografia (criação de vocabulário).



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.	Pesquisa e seleção de informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais.	2. Identificação de Estrutura: Analisar a estrutura do verbete, identificando os elementos-chave, como o título, a definição, a parte etimológica (origem da palavra), os exemplos de uso e as informações complementares. 3. Busca de Significado: Utilizar o dicionário para pesquisar o significado de palavras desconhecidas em outros textos, promovendo a construção do vocabulário e o enriquecimento da compreensão. Comparar diferentes definições de uma mesma palavra em diferentes dicionários, observando as nuances e os contextos de uso. 4. Leitura Compartilhada: Fazer a leitura em voz alta de verbetes escolhidos, com foco na pronúncia e na entonação das palavras. Promover discussões sobre o conteúdo do verbete, estimulando a interpretação e a reflexão. Enunciado de Tarefas Escolares: 1. Análise da Estrutura: Identificar os elementos do enunciado, como a pergunta, a instrução, as informações relevantes e os dados necessários para resolver a tarefa. Discutir a finalidade do enunciado e a importância de uma leitura atenta para o sucesso da tarefa. 2. Identificação de Informações: Destacar as palavras-chave do enunciado e identificar as informações essenciais para a resolução da tarefa. Reconhecer a estrutura lógica do enunciado e a sequência de informações. 3. Interpretação e Contextualização:
Campo de Atuação: Todos os Campos de Atuação. - Utilizar, ao produzir o texto, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível adequado de informatividade.	Eixo: Oralidade - Forma de composição dos textos. Coesão e articuladores de relações de sentido. Pronomes. Conjunções.	
Recuperar as ideias principais em situações formais de escuta de exposições, apresentações e palestras.	Eixo: Oralidade Identificação das ideias principais em escuta de exposições e apresentações orais.	
Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.	Eixo: Leitura/ escuta (compartilhada e Autônoma) Formação de leitor. Leitura de livros paradidáticos nacionais, regionais e/ou da cultura afro-brasileira e indígena.	
Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresenta uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	Formação do leitor literário. Identificação das marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor do texto.	
Representar cenas de textos dramáticos, reproduzindo as falas das personagens, de acordo com as rubricas de interpretação e movimento indicadas pelo autor.	Eixo: Oralidade Dramatização dos contos populares.	
Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e	Eixo: Oralidade Escuta atenta.	



personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

Formulação de perguntas pertinentes ao tema.

Discutir o contexto da tarefa e como o enunciado se relaciona com o conteúdo do curso.

Promover a interpretação do enunciado, identificando o que se espera do aluno e como ele deve realizar a tarefa.

Relatos de Experimentos:

1. Identificação da Estrutura:

Analisar a estrutura do relato de experimento, identificando as partes, como a introdução, o objetivo, os materiais e métodos, os resultados e as conclusões.

Discutir o papel de cada parte do relato e como elas contribuem para a compreensão do experimento.

Tipos de Textos:

Apresentar e discutir as características de cada tipo de texto, como a linguagem utilizada e a finalidade da escrita.

Organização Textual:

Acompanhar a organização das ideias em parágrafos e a importância da sequência lógica para a compreensão do texto.

2. Coesão e Articuladores de Relações de Sentido:

Definição de Coesão:

Explicar que a coesão refere-se à ligação entre as partes de um texto, tornando-o mais coeso e compreensível.

Articuladores:

Apresentar e trabalhar com diferentes tipos de articuladores (conjunções, advérbios, preposições) e seus usos para estabelecer relações de adição, oposição, causa, consequência, tempo, etc.

Atividades de Produção:



Incentivar os alunos a usar articuladores adequados em suas produções textuais, buscando a clareza e a coesão.

3. Pronomes:

Tipos de Pronomes:

Aprofundar o conhecimento sobre os diferentes tipos de pronomes (pessoais, possessivos, demonstrativos, relativos, etc.) e suas funções.

Uso de Pronomes:

Trabalhar com a utilização correta dos pronomes para evitar repetições e facilitar a compreensão.

Atividades:

Propor jogos de substituição de palavras por pronomes e atividades de análise de textos em busca de pronomes.

4. Conjunções:

Tipos de Conjunções:

Identificar e utilizar diferentes tipos de conjunções (coordenativas e subordinativas) para estabelecer relações entre orações e períodos.

Relações de Sentido:

Discutir como as conjunções expressam relações de adição, oposição, causa, consequência, etc.

Produção Textual:

Estimular a utilização correta das conjunções na escrita, com atividades de produção de textos e análise de textos.

Metodologias e Atividades:

Jogos:

Utilizar jogos como "Jogo da Substituição", "Caça às Palavras" e "Criação de Histórias em Grupo" para tornar o aprendizado mais lúdico e divertido.

Análise de Textos:



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Analisar diferentes tipos de textos (contos, notícias, artigos, etc.) para identificar exemplos de pronomes, conjunções e articuladores. Produção Textual: Incentivar a escrita de textos (narrativas, descrições, explicações) com atividades em grupo e individual. Textos Diversos: Utilizar textos de diferentes fontes, como livros, jornais, revistas e sites, para ampliar o repertório de leitura e escrita. Ao trabalhar com esses elementos de forma integrada e com atividades diversificadas, os alunos desenvolvem a capacidade de produzir textos mais coesos, coerentes e significativos
--	--	---

REFERÊNCIAS

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

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

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



DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.	Gêneros textuais do cotidiano: Listas (de compras, de materiais, de tarefas), Agendas e calendários / Avisos e comunicados / Convites / Receitas culinárias/ Instruções de montagem / Legendas para fotos, álbuns e ilustrações Características dos gêneros Situação comunicativa	Lista de compras para um lanche coletivo / Objetivo: Produzir listas organizadas. / Atividade: Converse com a turma sobre fazer um lanche coletivo. / Pergunte o que será necessário. / Em grupos, os alunos criam uma lista de compras. / Compare as listas e monte uma lista final no quadro. (Extensão: Classificar em categorias: bebidas, frutas, doces, etc. Convite para um evento da turma / Objetivo: Reconhecer estrutura do convite. / Situação: feira de ciências / apresentação / festa da escola / Elementos que devem aparecer: quem convida / para quê / data / local / horário. / Os alunos podem ilustrar o convite. Receita simples / Objetivo: Trabalhar sequência de instruções / Sugestão: salada de frutas ou sanduíche natural. / Etapas: Ler uma receita simples. / Identificar: ingredientes, modo de preparo / Em grupos, escrever a receita. Instruções de montagem/ Objetivo: Produzir textos instrucionais. Atividade: montar um avião de papel ou brinquedo reciclável. / depois os alunos escrevem passo a passo da montagem: Podem usar: números e desenhos.



Dicas importantes para o 1º ano

- Valorizar a **escrita espontânea** (mesmo com erros)
- Trabalhar sempre com **contexto real**
- Fazer produções **coletivas antes das individuais**
- Usar apoio visual (imagens, palavras-chave, cartazes)

[Gêneros Textuais Prontos para Imprimir - Tudo Sala de Aula](#) (Acessado: dia 11/03/2025)

Criando fotolegendas da turma: Como fazer:

Mostre fotos de momentos da sala (brincadeira, atividade, passeio). Converse: “O que está acontecendo na imagem?” O professor escreve a frase sugerida pelos alunos no quadro. Alunos copiam ou tentam escrever do seu jeito. Desenvolve relação imagem + escrita.

Notícia do dia (coletiva): Como fazer:

Pergunte: “O que aconteceu hoje na escola?” Organize as respostas: O quê? / Quem? / Onde? Escreva uma notícia curta coletivamente. Trabalha oralidade + construção de texto informativo.

Montando manchetes: Como fazer: Apresente um fato (ex: passeio, aniversário). Peça sugestões de títulos curtos. Escreva algumas opções e escolha a melhor com a turma.

Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.

Escrita com a ajuda do professor de fotolegendas em notícias. Textos curtos. Notícias.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Desenvolve síntese e criatividade.

Álbum de notícias da sala: Como fazer: Cada aluno faz um desenho ou usa uma foto. Com ajuda do professor, escreve uma frase explicando. Juntar tudo em um “álbum de notícias da turma”. Trabalha produção individual com apoio + sentido social.

Complete a notícia: Como fazer: Professor inicia uma frase: “Hoje aconteceu...” Alunos ajudam a completar oralmente. Registrar coletivamente e depois tentar escrever. Ajuda na organização de ideias e início da escrita.

Dicas para aplicar: Sempre começar pela **fala (oralidade)** Fazer primeiro **coletivo**, depois individual / Aceitar escrita do jeito da criança (hipóteses de escrita) / Usar temas reais da rotina



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, diagramas, entrevistas, curiosidades, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto/finalidade do texto.	Produção escrita de entrevista, curiosidades e diagramas.com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma.	Entrevista com um colega. Como fazer: Em duplas, os alunos fazem perguntas simples: “Qual seu brinquedo favorito?” “Qual sua comida preferida?” • Professor registra as respostas no quadro. • Alunos escrevem (do seu jeito) uma frase com a resposta. Trabalha oralidade + produção de frases. Entrevista com alguém da escola. Como fazer: A turma elabora perguntas com ajuda do professor. Entrevistar alguém (diretor, merendeira, professor). Produção coletiva de um pequeno texto com as respostas. / Desenvolve escuta, respeito e escrita com função social. Cartaz de curiosidades. Como fazer: Tema: animais, corpo humano, espaço, etc. Professor apresenta curiosidades simples. Alunos ajudam a escrever frases curtas. / Trabalha leitura, escrita e ampliação de conhecimento. Diagrama simples (gráfico da turma) Como fazer: Pergunta: “Qual fruta você mais gosta?” Registrar votos no quadro. Construir um gráfico com colunas ou desenhos. Escrever frases sobre o resultado./ Trabalha organização de dados (pensamento lógico).
--	---	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Organizando informações em esquema (diagrama). Como fazer: Tema: “Meu dia”
Dividir em partes: manhã, tarde, noite . Alunos desenharam e escrevem palavras ou frases curtas./ Trabalha sequência e organização de ideias.

Dicas importantes

- Priorizar: Escrita coletiva antes da individual / Uso de palavras conhecidas / Apoio com imagens e oralidade / Aceitar: Escrita espontânea (mesmo com erros) / Produções com desenhos + palavras



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).

Estrutura do texto narrativo:
Personagens (principais e secundários) / Enredo (acontecimentos da história) / Tempo (quando acontece a história) / Espaço (onde acontece) / Início, meio e fim da narrativa

Narrativas baseadas em imagens:
Leitura de imagens / Interpretação de livros apenas com ilustrações / Criação de histórias a partir de sequências de imagens

Reconto de história ouvida. Objetivo: Desenvolver a compreensão e a sequência dos fatos. / **Atividade:** O professor lê uma história para a turma. Em seguida, conversa com os alunos sobre: Quem são os personagens? Onde acontece a história? O que aconteceu primeiro, depois e no final? Os alunos ajudam a **recontar a história oralmente**. O professor escreve o texto no quadro.

História a partir de sequência de imagens :
Objetivo: Trabalhar a **organização do enredo**.
Atividade: Apresente **3 ou 4 imagens em sequência**. / Os alunos observam e dizem o que está acontecendo. / A turma cria coletivamente uma história. / O professor escreve a narrativa com **início, meio e fim**.

Continuando a história: Objetivo: Desenvolver a **imaginação e criação de enredos**. **Atividade:** O professor começa uma história, por exemplo: “Era uma vez um menino que encontrou uma chave misteriosa no parque.” Cada aluno sugere uma continuação. O professor organiza as ideias e registra a história completa.



Mudando o final da história: **Objetivo:** Perceber a estrutura narrativa. **Atividade:** Ler uma história conhecida. /Perguntar: “**E se o final fosse diferente?**” A turma inventa **um novo final**. O professor registra a nova versão da história.

Criando personagens para uma história: **Objetivo:** Identificar **personagens, tempo e espaço**. **Atividade:** Escreva no quadro perguntas como: Quem é o personagem? Onde ele está? O que aconteceu com ele? Os alunos sugerem ideias. A turma constrói coletivamente uma história. O professor escreve o texto completo.

Dica pedagógica: Durante as atividades, sempre destaque os **elementos da narrativa: Personagens, Lugar (espaço), Tempo, Problema e solução da história**. / Também é interessante **reler o texto produzido pela turma**, para que os alunos percebam como suas ideias foram organizadas em forma de história.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo	Escrita de tirinhas e/ou história em quadrinhos (HQs), tiraem colaboração com os colegas e com a ajuda do professor. Reconto de histórias. (Poemas, letras de canção, cordel)	Reconto de história em quadrinhos. Objetivo: Recontar histórias utilizando tiras ou quadrinhos. / Atividade: O professor lê uma história para a turma. / Os alunos identificam personagens e acontecimentos principais. / Em grupos, transformam a história em história em quadrinhos com 3 ou 4 cenas. / Escrevem falas curtas nos balões. Produção de quadrinhas. Objetivo: Conhecer textos curtos com rimas. / Atividade: Apresente algumas quadrinhas conhecidas. Identifique com os alunos as rimas. A turma cria uma quadrinha coletiva sobre um tema (amizade, escola, natureza). Poema ilustrado ou poema visual: Objetivo: Explorar poesia e criatividade visual. / Atividade: Leia um poema curto para a turma. Converse sobre as imagens que o poema cria. Os alunos produzem um poema curto com desenhos, formando um poema visual. Exemplo: poema sobre chuva com palavras formando uma nuvem.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Criando uma tira de humor: Objetivo: Produzir tiras com começo, desenvolvimento e final engraçado. Atividade: Apresente uma tira simples. Explique que a tira conta uma pequena história. Em grupos, os alunos criam uma tira com 3 quadros. Tema sugerido: situações engraçadas da escola. Reconto de história em forma de poema. Objetivo: Transformar narrativa em texto versificado. Atividade: Ler uma história conhecida. Pedir aos alunos que ajudem a transformar partes da história em versos simples. O professor registra o poema coletivo no quadro. Dica pedagógica: Sempre destaque características dos gêneros: Poemas: versos, rimas, ritmo / Quadrinhas: 4 versos curtos / Tiras e HQ: sequência de quadros e balões / Reconto: manter as ideias principais da história. Gêneros Textuais Prontos para Imprimir - Tudo Sala de Aula (Acessado: dia 11/03/2025)
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, fotelegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.

Escrita compartilhada de fotelegendas em álbum de fotos digital noticioso.

- Professor, de forma prévia produza um mural para exposição das produções dos estudantes.
- Levar para a sala de aula revistas e jornais. Os estudantes deverão folhear e selecionar fotos/imagens e recortá-las. Entregar papéis chamex aos estudantes para colar as imagens.
De forma coletiva, e com o auxílio do professor, os estudantes produzirão palavras e pequenas frases para legendar as fotos selecionadas.

Fotelegenda da escola: Objetivo: Produzir fotelegendas simples. **Atividade:** Tire fotos de momentos da escola (recreio, aula de arte, leitura, atividades no pátio). Mostre as fotos para a turma. / Pergunte: O que está acontecendo na foto? Quem aparece? Onde foi? A turma cria uma legenda curta, e o professor registra/
Exemplo: "Alunos do 2º ano participam de atividade de leitura na biblioteca. "

Criando manchetes de notícias: Objetivo: Compreender a função da manchete. **Atividade:** Apresente exemplos simples de manchetes. / Conte um fato que aconteceu na escola (ex.: passeio, campeonato, feira). / Em grupos, os alunos criam manchetes curtas sobre o acontecimento. Exemplo: "Turma do 3º ano visita o parque da cidade".



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.	Construção do sistema alfabético. Convenções da escrita (uso de letras maiúsculas em início de frases e substantivos próprios).	Corrigindo o texto: _Objetivo: Identificar e corrigir erros de escrita. Atividade: O professor apresenta um pequeno texto com alguns erros: falta de letra maiúscula, palavras juntas, ausência de pontuação. Os alunos leem e ajudam a corrigir coletivamente. Jogo das frases embaralhadas. Objetivo: Trabalhar segmentação das palavras. Atividade: O professor escreve frases com as palavras juntas. Os alunos devem separar corretamente. Exemplo. “os alunos foramaoparque”. “ Caça às letras maiúsculas: Objetivo: Identificar o uso de letras maiúsculas. Atividade: Entregar um pequeno texto aos alunos. Eles devem circular as letras maiúsculas. Depois explicar por que foram usadas: início de frase, nomes próprios. Completando com a pontuação correta: Objetivo: Usar ponto final, interrogação e exclamação. Atividade: O professor apresenta frases sem pontuação. Os alunos escolhem qual pontuação usar. Produção de frases curtas: Objetivo: Aplicar as regras de escrita. Atividade: Apresente uma
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		imagem (parque, escola, animais). Os alunos escrevem 3 frases sobre a imagem. Devem observar: letra maiúscula no início, separação de palavras, pontuação no final. Dica pedagógica: Durante as atividades, sempre retome com os alunos: Começar frase com letra maiúscula. / Usar ponto final, interrogação ou exclamação. / Separar corretamente as palavras. / Escrever corretamente palavras já conhecidas.
Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto/finalidade do texto.	Planejamento e produção de textos de pequenos relatos de experimentos / Entrevistas / Verbetes de enciclopédia infantil / Outros textos informativos (digitais ou impressos)	- Roda de conversa sobre a função dos gêneros textuais do campo investigativo. Relato de experimento simples: Objetivo: Produzir pequenos relatos de experimentos. Atividade: Realizar um experimento simples, por exemplo: misturar água e óleo ou plantar uma semente no algodão. Observar o que acontece. Conversar com a turma sobre: O que fizemos? O que aconteceu? O que aprendemos? Produzir coletivamente um relato curto do experimento, com ajuda do professor. Entrevista com alguém da escola: Objetivo: Produzir entrevista simples. Atividade: Escolher um entrevistado (diretor, merendeira, professor,



		bibliotecário). A turma cria perguntas simples. Realizar a entrevista. Registrar as perguntas e respostas em um cartaz ou caderno. Exemplo de perguntas: Qual é o seu trabalho na escola? O que você mais gosta de fazer? Criando um verbete de enciclopédia infantil: Objetivo: Produzir verbetes informativos. Atividade: Escolher um tema (animal, planeta, planta). Ler informações simples sobre o tema. Com ajuda do professor, escrever um pequeno verbete com: nome do tema, características, curiosidades. Exemplo: Leão: Animal mamífero que vive na África. É conhecido como o rei da selva. Diário de observação da natureza. Objetivo: Produzir relatos de observação. Atividade: Observar algo da natureza (planta da escola, insetos no pátio, clima do dia). Registrar: o que observaram, como era, o que mudou com o tempo. Produzir um pequeno texto coletivo relatando a observação.
--	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Planejar e produzir, com certa autonomia, pequenos registros de observação de resultados de pesquisa, coerentes com um tema investigado.	Escrita autônoma e/ou com ajuda do professor: planejamento e produção de pequenos registros de observações.	Professor, sugere-se que essa atividade aborde um dos seguintes assuntos: animais, comidas, brinquedos, brincadeiras. Após definir o assunto, a exemplo: animais (dividir a turma em grupos, cada grupo ficará responsável por um animal), comida (dividir a turma em grupos, cada grupo ficará responsável por uma comida), e assim conforme o assunto definido. Entregar revistas, jornais entre outros para cada grupo, que deverá buscar imagens na qual ficou responsável. Após deverão produzir pequenas frases relacionadas as imagens. Observação do tempo (clima). Como fazer: Diariamente, observar o clima (sol, chuva, vento). Registrar em um quadro ou caderno: Como está o tempo Temperatura (quente/frio) / Trabalha observação contínua + escrita de frases simples. Diário de crescimento de uma planta. Como fazer: Plantar um feijão ou outra semente. Observar ao longo dos dias. Registrar mudanças com desenhos e frases. Exemplo: “A planta cresceu e apareceu folha.” / Desenvolve noção de tempo, sequência e descrição. Observação de animais. Como fazer: Observar insetos ou pequenos animais (no pátio ou em imagens). Registrar: Como é / O que faz.
---	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Estimular atenção aos detalhes e descrição. Registro de atividades da aula. Como fazer: Ao final da aula, perguntar: “O que fizemos hoje?” Alunos escrevem uma frase no caderno. Desenvolve memória, síntese e escrita com sentido. Observação de experimento simples. Como fazer: Realizar uma experiência (ex: misturar água e corante). Antes: o que acham que vai acontecer? Depois: o que aconteceu? Exemplo: “A água mudou de cor.” / Trabalha hipótese, observação e registro. Dicas para o 2º ano • Incentivar: Escrita mais autônoma, mas com apoio quando necessário. Uso de frases completas / Usar: Roteiros simples (O que vi? O que mudou?) • Valorizar: Clareza da ideia mais do que ortografia perfeita.
Reescrever textos narrativos literários lidos pelo professor.	Escrita autônoma e/ou com ajuda de colegas e professor de textos narrativos.	Produção de reconto de histórias lidas pelo professor.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 3º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Produzir cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas do leitor ou de reclamação a jornais ou revistas), dentre outros gêneros do campo político-cidadão, com opiniões e críticas, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Escrita, revisão e reescrita colaborativa de cartas do leitor ou de reclamação.	Roda de conversa para enfatizar a importância e função da carta de reclamação. Discussão da estrutura da carta de reclamação. Seleção de temas pertinentes e atuais para discussão e produção da carta de reclamação de forma individual ou grupo. Trabalhar a revisão e reescrita das cartas escritas pelos estudantes. Leitura e análise de cartas. Como fazer: Apresentar modelos simples de cartas (adaptadas). Identificar com a turma: Quem escreve / Para quem / Qual o problema/opinião. Objetivo: compreender a estrutura do gênero antes de escrever. Produção coletiva de carta de reclamação. Como fazer: Situação-problema: "A quadra da escola está suja." / Professor organiza ideias no quadro: Problema / Pedido de solução / Escrita coletiva com participação dos alunos. Desenvolve planejamento e organização do texto. Escrita em duplas (carta do leitor). Como fazer: Tema: algo que gostaram ou não (livro, filme, escola). Duplas produzem uma carta



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		simples: Opinião/ Justificativa. Estimula colaboração e argumentação inicial. Revisão coletiva. Como fazer: Escolher uma carta produzida pela turma. / Revisar juntos: Está claro? Falta alguma informação? Começo e final estão adequados? Ensina a melhorar o texto (não só corrigir erros). Reescrita e versão final. Como fazer: Após revisão, alunos reescrevem a carta: Individualmente ou em duplas. Produzir versão final para: Mural / Envio simbólico (ex: direção da escola). Trabalha aprimoramento da escrita e função social. Dicas importantes • Ensinar estrutura básica: Saudação (ex: “Prezado...”)/ Corpo (problema/opinião) / Despedida • Valorizar: Clareza das ideias / Argumentos simples • Incentivar: Revisão como parte do processo / Escrita com propósito real
--	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Utilizar, ao produzir um texto, vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos).

Construção do sistema alfabético. Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão.

Roda de conversa para explicar a contribuição da referência e coesão nos textos produzidos pelos estudantes.

Construção de frases usando os pronomes, bem como articuladores textuais.

Dividir a turma em grupos, entregar pequenos textos aos grupos e solicitar que façam a leitura e posteriormente destaquem os pronomes e articuladores identificados.

Produzir textos de gêneros textuais já trabalhados usando os pronomes e articuladores.

Substituindo palavras para evitar repetição.

Como fazer: Apresente um pequeno texto com repetições: “A menina foi ao parque. A menina brincou. A menina gostou muito.” Pergunte: como podemos melhorar? Introduza substituições: ela, a garota / Reescrever coletivamente: “A menina foi ao parque. **Ela** brincou e **gostou muito**. Trabalha: Sistema alfabético (leitura/escrita) / Uso de pronomes (anafóricos) / Coesão textual.

Ligando frases com sentido (coesão). Como

fazer: Entregar frases separadas: “João perdeu o lápis.” / “João ficou triste.” / Pedir que unam as frases: usando palavras como: **ele, então, porque** / Trabalha: Construção de frases / Conectivos simples / Relação de sentido entre

		ideias. Sequência de imagens com retomada de personagem. Como fazer: Mostrar uma sequência de imagens (ex: criança brincando, caindo, levantando). Alunos escrevem pequenas frases: 1ª frase: nome do personagem demais: usar pronomes / Exemplo: “Pedro estava correndo. Ele caiu. Depois, ele levantou.” / Trabalha: Escrita de frases / Uso de anáfora (retomada do personagem) / Organização de texto. Dicas importantes Reforçar o uso de: pronomes (ele, ela, eles) , sinônimos simples. Mostrar que isso serve para: evitar repetição, deixar o texto mais claro e bonito. Sempre começar com: exemplos orais, construção coletiva Gêneros Textuais Prontos para Imprimir - Tudo Sala de Aula (acessado em 11/03/2026)
Escrever com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.	Escrita autônoma e compartilhada de poemas, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas, sentidos figurados e recursos visuais sonoros	Produção de poemas observando a estrutura do gênero. Poema de rimas em dupla. Como fazer: Apresentar um banco de palavras (ex: casa, flor, mar, sol, coração). Em duplas, os alunos criam versos que rimem. Exemplo de início: “O sol brilhou no mar...” “E a flor começou a cantar...” Trabalha: Rimar / Consciência sonora /



		Produção colaborativa Poema com imagens poéticas (comparações). Como fazer: Apresentar comparações simples: “brilha como...” / “leve como...” Alunos completam as frases. Trabalha: Linguagem figurada / Criatividade / Imaginação Poema coletivo com leitura em voz alta. Como fazer: A turma cria um poema coletivo com ajuda do professor. Cada aluno contribui com um verso. Depois, fazem a leitura expressiva: Mudando o tom de voz / Usando gestos Trabalha: Produção compartilhada / Ritmo e sonoridade / Expressividade oral Dicas importantes Valorizar: Criatividade acima da ortografia / Experimentação com palavras Incentivar: Leitura em voz alta (ritmo e musicalidade) / Uso de palavras conhecidas Trabalhar elementos como: rima, repetição, ritmo, imagens poéticas
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 4º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Produzir notícias sobre fatos ocorridos no universo escolar, digitais ou impressas, para o jornal da escola, noticiando os fatos e seus atores e comentando decorrências, de acordo com as convenções do gênero notícia e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção de notícias.	Roda de conversa sobre a inferência de conceito de notícia. Visita na escola para observar alguma situação que seja possível produzir uma notícia. Socializar os pontos observando na visita. Produção de uma notícia obedecendo a estrutura do gênero. Explorar a reescrita observando as sugestões de correção. Expor os textos produzidos no mural da escola.
Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.	Produção de argumentos defendendo ponto de vista.	Produção de textos no qual apresentam argumentos. Debate simples: “Pode usar celular na escola?” Como fazer: Dividir a turma em dois grupos: A favor / Contra. Cada grupo discute e anota ideias. Produção de argumentos simples. Exemplo de argumento: “É bom porque ajuda a pesquisar.” / “Não é bom porque distrai na aula.” / Desenvolve: Argumentação / Respeito à opinião do outro / Oralidade Texto de opinião guiado. Como fazer: Propor uma pergunta: “Devemos ter recreio maior?” / Estruturar o texto: Minha opinião / Um motivo /

		Outro motivo. Modelo: “Eu acho que o recreio deve ser maior porque as crianças precisam brincar e descansar.” Trabalha: Organização de ideias. Produção escrita com justificativa. Pesquisa e gráfico de opinião da turma. Como fazer: Fazer uma pergunta: “Qual é o melhor horário de aula?” Alunos votam. Construir um gráfico simples. Cada aluno escreve um argumento com base no resultado. Exemplo: “A maioria escolheu manhã, porque é mais fácil de aprender.” Desenvolve: Leitura de dados . Relação entre dados e argumentação Dicas importantes: Ensinar estruturas simples: “Eu acho que...” / “Porque...” / “Além disso...” Incentivar: uso de exemplos, clareza nas ideias Trabalhar com temas próximos da realidade da turma Gêneros Textuais Prontos para Imprimir - Tudo Sala de Aula
Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.	Produção de poema	Produção de poemas observando estrutura e temática trabalhada. Poema a partir de imagem (inspiração visual). Como fazer: Apresentar uma imagem (paisagem, natureza, cidade, etc.). Os alunos observam e respondem: O que veem? O que sentem? O que imaginam? Produzir um poema inspirado na imagem. Trabalha: Imaginação /



		Imagens poéticas / Ampliação de vocabulário Poema com palavras obrigatórias. Como fazer: Entregar um conjunto de palavras (ex: lua, mar, vento, sonho, luz). Os alunos devem usar algumas dessas palavras no poema. Trabalha: Construção de versos / Uso de palavras específicas / Criatividade com restrições. Poema com rima e ritmo (poema musical). Como fazer: Apresentar pares de palavras que rimam. Explorar a sonoridade. Criar versos com rimas simples. Depois, os alunos podem: Ler em voz alta / Marcar ritmo com palmas / Trabalha: Rimas / Ritmo / Leitura expressiva Dicas importantes: Incentivar: liberdade criativa, leitura em voz alta, experimentação com palavras. Valorizar: sentido poético, ideias e imagens criadas, mais do que a ortografia
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Escrita colaborativa de pontos de vistas sobre temas polêmicos.	Produção de textos no qual apresentam argumentos com foco em assuntos pertinentes. Trabalhar a correção e reescrita dos textos trabalhados. Produção de texto coletivo: “Devemos ter dever de casa todos os dias?” Como fazer: Dividir a turma em grupos pequenos. Cada grupo discute: Pontos a favor / Pontos contra. O grupo registra as ideias e produz um texto coletivo com: Opinião / Justificativas / Conclusão. Trabalha: Argumentação / Organização de ideias / Escrita colaborativa Debate + produção escrita em grupo. Como fazer: Propor um tema polêmico: Uso de celular na escola / Uniforme escolar obrigatório / Realizar um debate orientado. Após o debate, os grupos escrevem um texto defendendo sua posição. Estrutura sugerida: Introdução (opinião) / Argumentos / Conclusão Desenvolve: Escuta ativa / Argumentação oral e escrita / Trabalho em equipe Texto colaborativo com revisão entre grupos. Como fazer: Cada grupo escreve um texto de opinião sobre um tema. Outro grupo faz a



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		revisão: Clareza das ideias / Organização / Argumentos / Após sugestões, o grupo reescreve o texto final. Trabalha: Revisão textual / Reescrita / Colaboração entre grupos Dicas importantes: Ensinar expressões argumentativas: “Eu penso que...” “Porque...” / “Por outro lado...” / “Portanto...” Incentivar: respeito às opiniões, escuta dos colegas, uso de exemplos. Trabalhar com temas próximos da realidade dos alunos. <u>Apostila dos Gêneros Textuais - 5º Ano do Ensino Fundamental - Studocu</u> (Acessado em 11/03/2025)
Produzir roteiro para edição de uma reportagem digital sobre temas de interesse da turma, a partir de buscas de informações, imagens, áudios e vídeos na internet, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção de roteiro para edição de uma reportagem digital considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção de poemas observando a estrutura e temática trabalhada. Produção de cordéis / Produção de reportagens observando a estrutura e revsão da temática trabalhada.
		Planejamento de reportagem (roteiro inicial) Como fazer: Apresentar um tema (ex: meio ambiente, vida na escola, esportes). Em grupos, os alunos planejam o roteiro respondendo: O que vamos mostrar? Quem vai falar? Onde será gravado? Estruturar o roteiro em partes: Abertura / Desenvolvimento / Encerramento.



		Trabalha: Organização de ideias / Planejamento de texto / Noção de sequência Escrita do roteiro com divisão de funções. Como fazer: Cada grupo define papéis: Repórter / Entrevistado / Narrador. Escrever o roteiro com falas e orientações: “Repórter pergunta...” “Entrevistado responde...” Trabalho: Escrita com função comunicativa / Colaboração / Linguagem formal e adequada Revisão e simulação da reportagem. Como fazer: Cada grupo apresenta seu roteiro. Os colegas fazem sugestões: Está claro? Falta alguma informação? Ajustar o roteiro. Simular a gravação (leitura encenada). Trabalha: Revisão textual / Melhoria da comunicação / Expressão oral Dicas importantes: Destacar a estrutura da reportagem: Introdução do tema Apresentação de informações / Encerramento. Trabalhar: clareza, objetividade, linguagem adequada ao público. Incentivar: colaboração, criatividade, uso de linguagem oral e escrita
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Planejar e produzir, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

Planejamento e Produção de Poemas.
Produção de cordel.

Produção de poemas observando a estrutura e temática trabalhada. Produção de cordéis observando a estrutura e temática trabalhada.

Oficina de rimas e estrutura do cordel. Como fazer: Apresentar exemplos de cordel, como os de Literatura de Cordel. Explorar: rimas, versos, estrofes Propor listas de palavras para os alunos criarem rimas.

Atividade: Em duplas, criar pequenas estrofes (4 a 6 versos) com rimas. Trabalha: Consciência sonora, Estrutura do gênero, Criatividade

Planejamento de um poema ou cordel. Como fazer: Escolher um tema: meio ambiente, escola, amizade, cultura local. Planejar: título, ideia principal, palavras-chave. Produzir um rascunho com apoio do professor. **Estrutura sugerida:** Estrofe 1: apresentação / Estrofe 2: desenvolvimento/ Estrofe 3: conclusão

Trabalha: Planejamento textual / Organização de ideias/ Intencionalidade

Produção e apresentação de cordel. Como fazer: Os alunos escrevem seu poema ou cordel. Criam uma capa ilustrada. Apresentam oralmente para a turma (leitura expressiva). **Sugestões:** Uso de ritmo e entonação. Marcar o compasso com palmas. Trabalha: Produção



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		escrita /Oralidade /Expressividade Dicas importantes. Valorizar: rima, ritmo, musicalidade. Incentivar: leitura em voz alta, criatividade. Apoiar: uso de rascunho, reescrita.
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA)		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 1º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.	Leitura, escrita e comparação de números naturais.	Para explorar a contagem e reconhecimento dos números de 2 em 2, 5 em 5, 10 em 10, sugere-se trabalhar com o jogo da trilha numérica, reta numérica, bingo colorido dos números, dominó numérico, jogo da memória.
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.	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).	Realizar o stop das operações. Dividir a turma em grupos, proporcionar problemas envolvendo adição e subtração. O grupo que conseguir resolver primeiro deve dizer stop. Os demais grupos deverão parar e acompanhar a correção coletiva direcionada pelo professor.
Leitura de tabelas e de gráficos de colunas simples.	Ler dados expressos em tabelas e em gráficos de	Utilizar recursos básicos para trabalhar com as operações: material dourado, tampinha de garrafa pet, entre outros recursos disponíveis na escola. Dividir a turma em grupos e entregar a cada grupo uma cartela com alguns números, isto é, com o resultado de alguns problemas. O professor apresentará o problema e cada grupo resolverá e verificará se possui o resultado na cartela. Vencerá o grupo que marcar todos os resultados. Realizar uma pesquisa entre os estudantes. Nessa pesquisa pode perguntar: comida favorita, fruta favorita, brinquedo favorito. Utilizar desenhos ou imagens que representam a escolha dos estudantes.

	colunas simples.	Caso as frutas sejam escolhidas: representar na tabela ou gráfico a preferência dos estudantes. Realizar a interpretação com a turma, exemplo: qual fruta mais votada, menos votada e assim sucessivamente. Caso escolham outro objeto a ser pesquisado é só seguir as orientações. Gráfico Humano (aprendendo com o corpo) Tema: “Qual é sua cor favorita?” Cada criança escolhe uma cor. Organize os alunos em filas (cada fila = uma cor). Compare visualmente: Qual fila é maior? Qual é menor? Tem alguma igual? Depois, registre no quadro com desenho de colunas. A criança primeiro vive o gráfico, depois vê no papel.
--	------------------	---

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA)

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais. Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação).	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar). Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável.	Realizar o stop das operações. Dividir a turma em grupos, proporcionar problemas envolvendo adição e subtração. O grupo que conseguir resolver primeiro deve dizer stop. Os demais grupos deverão parar e acompanhar a correção coletiva direcionada pelo professor. Utilizar recursos básicos para trabalhar com as operações: material dourado, tampinha de garrafa pet, entre outros recursos disponíveis na escola. Dividir a turma em grupos e entregar a cada grupo uma cartela com alguns números, isto é, com o resultado de alguns problemas. O professor apresentará o problema e cada grupo resolverá e verificará se possui o resultado na cartela. Vencerá o grupo que marcar todos os resultados. Professor apresente a resolução do problema: $5 \times 3 = 15$, ou $5 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$. Assim, de forma lúdica explore outros problemas utilizando recursos pedagógicos como: material dourado, tampinha de garrafa, palito de picolé, lápis e entre outros. Multiplicação com o Corpo Organize a turma: 4 filas com 5 alunos em cada. Pergunte: Quantos alunos ao todo? Como podemos calcular sem contar um por um? Trabalhar contagem em sequência: 5, 10, 15, 20.

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA)**COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 3º ANO - 2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito. Estabelecer a relação entre números naturais e pontos da reta numérica para utilizá-la na ordenação dos números naturais e também na construção de fatos da adição e da subtração, relacionando-os com deslocamentos para a direita ou para a esquerda. Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.	Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação. Reta numérica. Sistema monetário brasileiro: estabelecimento de equivalências de um mesmo valor na utilização de diferentes cédulas e moedas.	Realizar competições, em grupos, com a turma envolvendo problemas de: adição, subtração e multiplicação, no intuito de instigar o cálculo mental. Fixar fita adesiva na sala de aula ou pátio. Inserir números móveis na reta para leitura e interpretação das informações. Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos. Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores. Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco. Sequência Didática Sugerida (1 semana) Aula 1 – Conhecendo cédulas e moedas Aula 2 – Equivalência e trocas Aula 3 – Comparação de preços Aula 4 – Situações de compra e troco Aula 5 – Mercadinho matemático (atividade culminância) Mercadinho da Sala (atividade principal)

		Monte um pequeno mercado com preços simples: • Suco – R\$4 • Biscoito – R\$6 • Lápis – R\$3 • Bola – R\$12 Organize papéis: • Vendedor • Cliente • Caixa Situações trabalhadas: Comparação – Qual produto é mais caro? Equivalência – Como pagar R\$10 usando moedas? Troca – Se paguei R\$20 em algo que custa R\$13, quanto recebo de troco?
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA)

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 4º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado. Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo. Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.	Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais, expressões numéricas. Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais	Proporcionar jogos e competições que envolvam cálculo e cálculo mental a partir das 4 operações. Bingo das Estratégias Cartelas com resultados (ex: 200, 150, 84). O professor fala: “Resolva 25×8 usando estratégia inteligente.” Os alunos resolvem mentalmente e marcam o resultado. Depois explicam como pensaram. Quebra-Cabeça da Distributiva Proponha: 12×6 Pergunte: Podemos “quebrar” o 12? $12 \times 6 = (10 \times 6) + (2 \times 6)$ Monte como jogo de montar peças. Use cores diferentes para visualizar a decomposição.

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA)

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas.	Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão.	Proporcionar jogos e competições que envolvam cálculo e cálculo mental a partir das 4 operações. Desafio da Máquina Matemática Desenhe uma “máquina”: Entrada $\rightarrow +18 \rightarrow$ Resultado 72 Pergunta: Qual era o número de entrada? Os alunos precisam usar a operação inversa: $72 - 18$ Depois complique: Entrada $\rightarrow \times 7 \rightarrow +10 \rightarrow$ Resultado 59 Agora eles precisam desfazer na ordem inversa. Desafio do Detetive Matemático Apresente problemas com erro proposital: “Se $54 \div 6 = 9$, então $9 \div 6 = 54$.” Os alunos devem identificar o erro e explicar.

REFERÊNCIAS

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

COMPONENTE CURRICULAR – CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS

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

Eixos Temáticos e Objetivos

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

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

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 1º e 2º ANOS – 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF15AR09). Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. (EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos. Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.	Organize as atividades de forma que os estudantes experimentem o corpo em movimento, percebendo suas partes, sua integração e sua relação com o espaço e o ritmo. O trabalho deve acontecer de maneira gradual, começando com experiências simples e ampliando progressivamente as possibilidades de movimento. Para garantir o sucesso das atividades, o professor deve seguir três pilares fundamentais: <u>Integração Progressiva</u> (Consciência do Corpo e suas Partes), trabalhe a percepção das partes do corpo, começando com movimentos isolados e evoluindo para movimentos integrados e coordenados. Inicie com movimentos de partes isoladas do corpo (mãos, ombros, cabeça) e, gradualmente, estimular a integração de todos os segmentos em um movimento único e coordenado. <u>Estímulo Rítmico</u> (Ritmo, Velocidade e Tempo) - Desenvolva a escuta musical e a capacidade de adaptar o movimento ao ritmo da música, explorando velocidade, pausa e intensidade. Utilize trilhas sonoras com andamentos bem definidos para facilitar a diferenciação entre ritmos lentos,



		moderados e rápidos. <u>Exploração Espacial (Direções, Caminhos e Planos)</u> - Desenvolva a percepção do espaço, das direções e dos diferentes níveis de movimento no ambiente • Exploração Sensorial e Movimentação Corporal: Organize um circuito com diferentes “estações de sensações”, utilizando materiais como areia, tapetes, tecidos e piso liso. Convide os alunos a caminharem descalços por cada estação, explorando lentamente as sensações nos pés, como textura, temperatura e maciez. Durante o percurso, incentive que expressem o que estão sentindo (áspero, macio, frio, quente) e proponha variações de movimento, como andar na ponta dos pés, com passos leves ou mais pesados. Você também pode utilizar músicas suaves para acompanhar momentos de alongamento e mobilidade corporal entre as estações. A atividade favorece a consciência corporal, o equilíbrio e a percepção sensorial de forma significativa. • Jogos de Percepção Corporal: A Dança das Formas e Dança das Cores Mágicas - Proponha jogos de percepção corporal iniciando com a “Dança das Formas”, em que os alunos criam movimentos inspirados em formas geométricas como círculo, quadrado e triângulo, utilizando primeiro partes isoladas do corpo (braços, pernas, cabeça) e, depois, integrando todo o corpo. Em seguida, desenvolva a “Dança das Cores Mágicas”, variando os movimentos conforme estímulos dados pelo
--	--	---



		professor, ampliando a criatividade. Ao longo da atividade, inclua a exploração dos diferentes planos de movimento: plano baixo (próximo ao chão, rastejando), plano médio (agachado ou de joelhos) e plano alto (em pé, na ponta dos pés ou com saltos). Dessa forma, os alunos desenvolvem a consciência corporal, a coordenação e a percepção do espaço de maneira lúdica e dinâmica. Isso amplia a visão espacial do estudante. • Jogos de espelhamento - Organize a turma em duplas ou pequenos grupos e proponha jogos de espelhamento, em que um aluno realiza movimentos enquanto o outro observa e imita como se fosse um espelho. Após um tempo, troque os papéis para que todos experimentem criar e reproduzir movimentos. Oriente que prestem atenção aos detalhes, como postura, ritmo e partes do corpo utilizadas. Essa prática favorece a percepção corporal, a coordenação, a concentração e o reconhecimento do movimento do outro de forma lúdica e interativa. • Promova atividades que estimulem a consciência corporal - Proponha o jogo “Siga o Mestre”, em que o professor ou um aluno conduz movimentos que devem ser imitados pelos demais. Inclua orientações simples sobre postura, como manter a coluna ereta, equilibrar o corpo e realizar alongamentos leves. Varie os movimentos com ações
--	--	---



		específicas (levantar braços, agachar, girar, esticar o corpo), incentivando a atenção e o cuidado com a execução. Dessa forma, a atividade desenvolve a consciência corporal, a coordenação e o controle do corpo de maneira lúdica e participativa. • Atividades de Expressão Corporal - Divida a turma em pequenos grupos e atribua a cada, um elemento da natureza (água, fogo, ar ou terra). Oriente que conversem rapidamente e criem uma pequena sequência de movimentos para representar seu elemento, usando o corpo e as expressões faciais (por exemplo: movimentos leves e fluidos para a água, rápidos e intensos para o fogo). Dê um tempo para ensaio e, em seguida, cada grupo apresenta sua criação para os colegas. Ao final, valorize as diferentes formas de expressão, estimulando a criatividade, a imaginação e a comunicação corporal. • Deslocamentos variados pelo espaço - Organize o espaço de forma livre e segura e convide os alunos a explorarem diferentes formas de deslocamento, como andar, correr, saltar, rastejar e rolar. Oriente que experimentem cada movimento ao seu tempo, variando direções e velocidades, sempre observando o espaço e os colegas ao redor. Durante a atividade, proponha pequenos desafios, como mudar o tipo de deslocamento ao sinal ou combinar movimentos (por exemplo, andar e depois saltar). Dessa forma, os alunos ampliam as possibilidades de
--	--	--



		movimento, desenvolvem a consciência do espaço individual e compartilhado e melhoram a coordenação de forma lúdica. • Trabalhe a Espacialidade (direções e caminhos) - Organize o espaço colando fitas no chão para formar caminhos variados, como linhas retas, curvas e zigue-zague, criando um “mapa” ou uma “pista de obstáculos imaginária”. Convide os alunos a percorrerem esses trajetos explorando diferentes direções de movimento: para frente, para trás e para os lados, variando também o tipo de deslocamento (passos largos, curtos, rápidos ou lentos). Ao longo do percurso, proponha desafios em diferentes níveis de movimento, alternando entre o plano baixo (agachados, como formigas) e o plano alto (esticados, como gigantes). Oriente que observem o caminho e controlem o corpo para não sair das linhas, desenvolvendo a noção de direção, organização espacial, equilíbrio e coordenação de forma lúdica e dinâmica. • Espalhe folhas de papel coloridas pelo chão formando trajetos variados e convide os alunos a percorrê-los como se fosse um caminho de dança. Oriente que se desloquem de um papel ao outro explorando diferentes direções (frente, trás e lados) e formas de movimento, como passos leves, saltos ou giros. Ao longo da atividade, proponha desafios simples, como seguir uma sequência de cores ou mudar o tipo de movimento ao chegar em cada papel. Dessa forma, a atividade favorece
--	--	--



		a coordenação, a atenção e a percepção espacial. • Trabalhe a Expressão, ritmo e criatividade. Proponha que os alunos que criem movimentos com o corpo inspirados em letras (formando as letras com braços e pernas) e também em animais. Utilize músicas com ritmos variados, orientando que, em momentos lentos, se movimentem como animais mais tranquilos (como bicho-preguiça) e, nos ritmos rápidos, como animais ágeis (como o guepardo). Ao longo da atividade, estimule a criação livre, a mudança de ritmo e a expressão corporal, favorecendo a criatividade, o senso rítmico e a consciência do movimento. • Foque no controle motor - Utilize músicas com diferentes andamentos (lento, moderado e rápido). Oriente que, conforme o ritmo da música muda, também mudam os movimentos do corpo: nos ritmos rápidos, utilizar principalmente as pernas com passos ágeis; nos ritmos lentos, explorar movimentos dos braços e do tronco de forma mais suave e ampla. Ao longo da atividade, alterne os comandos para que os alunos adaptem o corpo ao ritmo, podendo também incluir estímulos visuais (como cores) para variar os tipos de movimento. A proposta desenvolve o controle motor, a coordenação e a percepção rítmica. • Introduza práticas simples de expressão corporal adequadas à idade, convidando os alunos a realizarem movimentos leves acompanhados de respirações tranquilas, ajudando no relaxamento, na concentração e
--	--	---



		na percepção do próprio corpo. Após as atividades, reserve um momento para que se sentem em roda e compartilhem o que sentiram durante a prática, como sensações no corpo, emoções ou ideias que surgiram. Esse momento de escuta e fala contribui para o autoconhecimento, a expressão de sentimentos e o desenvolvimento da atenção de forma acolhedora. • Atividades Criativas de Movimento: Estimule a criatividade dos estudantes. Proponha um momento de improvisação em que possam se movimentar livremente, criando (coreografias em grupo), seus próprios gestos e pequenas sequências de dança, estimulando a criatividade e a expressão pessoal. Em seguida, conduza uma transição para o relaxamento, com movimentos mais lentos e respirações tranquilas, ajudando a acalmar o corpo e a mente, incentivando os alunos a experimentarem diferentes formas de movimento e interação no espaço compartilhado. • Coloque músicas com ritmos variados e oriente que, quando o som for lento, os alunos façam movimentos suaves e alongados (como se estivessem se movendo na água). Quando a música acelerar, devem realizar movimentos rápidos e curtos (como se fossem robôs ou estivessem em uma festa animada). Durante a atividade, pause a música e dê o comando para que todos façam um movimento
--	--	--



		combinado (ex: equilibrar em um pé, agachar ou esticar os braços), estimulando o controle e a consciência corporal. Alterne os ritmos e os comandos ao longo da vivência para explorar diferentes formas de movimento de maneira lúdica e dinâmica. • Peça para os estudantes deslocar-se pelo espaço da sala de aula de diferentes maneiras (andando, correndo, saltando), explorando diferentes direções e caminhos e movimentar-se ao som de músicas com ritmos diferentes (lento, moderado, rápido), adaptando os movimentos à velocidade da música. Utilize fita adesiva para fazer marcações no chão e crie sequências de movimentos para se locomover entre elas, os caminhos a serem percorridos através da dança, explorando diferentes direções e obstáculos. • Organize a turma em um espaço amplo, onde os estudantes possam se movimentar livremente. Explique que elas irão participar de um “safari da dança”, no qual devem imitar diferentes animais, observando como cada parte do corpo se movimenta (como rastejar como cobra, pular como sapo, andar devagar como tartaruga ou rápido como lebre) Coloque uma música animada, como Estátua, da Xuxa ou, outra com ritmo variado. Enquanto a música estiver tocando, os alunos devem se movimentar livremente pelo espaço, imitando os animais sugeridos pelo professor ou escolhidos por eles mesmos. Incentive que utilizem todo o
--	--	---



		corpo, explorando braços, pernas, tronco e diferentes formas de se deslocar. Quando a música for interrompida, todos devem parar imediatamente e “congelar” em uma pose, como se fossem estátuas. Oriente os a criarem posições diferentes e criativas, explorando formas corporais variadas (grande, pequena, equilibrada, torcida, etc.). Retome a música e repita a dinâmica algumas vezes, variando os animais e os tipos de movimento (lento, rápido, pesado, leve). Ao final, converse com a turma sobre as sensações da atividade, destacando o ritmo, o controle do corpo e o uso do espaço, tornando o aprendizado significativo e expressivo: https://www.youtube.com/watch?v=6ePEQrD7xkQ Observação: Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 3º, 4º e 5 ANOS - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF15AR09). Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. (EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos. Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.	• Proponha experiências corporais mais elaboradas, integrando partes do corpo, espaço e ritmo. Inicie as atividades com movimentos simples e evolui para sequências mais complexas, estimule autonomia, criação e consciência corporal, trabalhando com três pilares: Integração Progressiva - movimentos isolados a sequências coordenadas. Estímulo Rítmico - variações de tempo, intensidade e pausas. E, Exploração Espacial - direções, níveis (baixo, médio, alto) e trajetórias. • Utilize trilhas sonoras com andamentos bem definidos para facilitar a diferenciação entre ritmos lentos, moderados e rápidos. Desenvolva a percepção do espaço, das direções e dos diferentes níveis de movimento no ambiente. • Exploração Sensorial e Movimentação Corporal: Organize um circuito com diferentes “estações de sensações”, utilizando materiais como areia, tapetes, tecidos e piso liso. Convide os alunos a caminharem descalços por cada estação, explorando lentamente as sensações nos pés, como textura, temperatura e maciez. Durante o percurso,



		incentive que expressem o que estão sentindo (áspero, macio, frio, quente) e proponha variações de movimento, como andar na ponta dos pés, com passos leves ou mais pesados. Você também pode utilizar músicas suaves para acompanhar momentos de alongamento e mobilidade corporal entre as estações. A atividade favorece a consciência corporal, o equilíbrio e a percepção sensorial de forma significativa. (Crie um circuito com diferentes superfícies, explore sensações com mais atenção e descrição, varie deslocamentos, o equilíbrio, apoio, leve/pesado. Insira pequenos desafios como por exemplo, atravessar com um pé só, olhos semifechados). • Jogos de Percepção Corporal - Proponha jogos de percepção corporal iniciando com a “Dança das Formas”, em que os alunos criam movimentos inspirados em formas geométricas como círculo, quadrado e triângulo, utilizando primeiro partes isoladas do corpo (braços, pernas, cabeça) e, depois, integrando todo o corpo. Em seguida, desenvolva a “Dança das Cores Mágicas”, variando os movimentos conforme estímulos dados pelo professor, ampliando a criatividade. Ao longo da atividade, inclua a exploração dos diferentes planos de movimento: plano baixo (próximo ao chão, rastejando), plano médio (agachado ou de joelhos) e plano alto (em pé, na ponta dos pés ou com saltos). Dessa forma, os alunos desenvolvem a
--	--	---



		consciência corporal, a coordenação e a percepção do espaço de maneira lúdica e dinâmica. Isso amplia a visão espacial do estudante. (Crie movimentos com formas geométricas em sequência, relacione cores a qualidades de movimento, exemplo, vermelho = forte, azul = suave; explore planos (baixo, médio, alto) com transições e, incentive pequenas coreografias individuais ou em grupo). • Jogos de espelhamento - Organize a turma em duplas ou pequenos grupos e proponha jogos de espelhamento, em que um aluno realiza movimentos enquanto o outro observa e imita como se fosse um espelho. Após um tempo, troque os papéis para que todos experimentem criar e reproduzir movimentos. Oriente que prestem atenção aos detalhes, como postura, ritmo e partes do corpo utilizadas. Essa prática favorece a percepção corporal, a coordenação, a concentração e o reconhecimento do movimento do outro de forma lúdica e interativa. (Trabalhe em duplas com liderança alternada; inclua variações de ritmo e nível; proponha desafios, como: espelhar com atraso ou em câmera lenta e, estimule precisão e atenção aos detalhes). • Promova atividades que estimulem a consciência corporal - Proponha o jogo “Siga o Mestre”, em que o professor ou um aluno conduz movimentos que devem ser imitados pelos demais. Inclua orientações
--	--	---



		simples sobre postura, como manter a coluna ereta, equilibrar o corpo e realizar alongamentos leves. Varie os movimentos com ações específicas (levantar braços, agachar, girar, esticar o corpo), incentivando a atenção e o cuidado com a execução. Dessa forma, a atividade desenvolve a consciência corporal, a coordenação e o controle do corpo de maneira lúdica e participativa. (Insira movimentos mais complexos como: giros, equilíbrios, mudanças de nível; permita que alunos liderem a atividade e, trabalhe controle, postura e coordenação). • Atividades de Expressão Corporal - Divida a turma em pequenos grupos e atribua a cada, um elemento da natureza (água, fogo, ar ou terra). Oriente que conversem rapidamente e criem uma pequena sequência de movimentos para representar seu elemento, usando o corpo e as expressões faciais (por exemplo: movimentos leves e fluidos para a água, rápidos e intensos para o fogo). Dê um tempo para ensaio e, em seguida, cada grupo apresenta sua criação para os colegas. Ao final, valorize as diferentes formas de expressão, estimulando a criatividade, a imaginação e a comunicação corporal. (Crie sequências mais estruturadas em grupo; explore contrastes como: leve/pesado, rápido/lento e, peçam para apresentar e refletir sobre as escolhas de movimento).
--	--	---



- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Deslocamentos variados pelo espaço - Organize o espaço de forma livre e segura e convide os alunos a explorarem diferentes formas de deslocamento, como andar, correr, saltar, rastejar e rolar. Oriente que experimentem cada movimento ao seu tempo, variando direções e velocidades, sempre observando o espaço e os colegas ao redor. Durante a atividade, proponha pequenos desafios, como mudar o tipo de deslocamento ao sinal ou combinar movimentos (por exemplo, andar e depois saltar). Dessa forma, os alunos ampliam as possibilidades de movimento, desenvolvem a consciência do espaço individual e compartilhado e melhoram a coordenação. (Combine movimentos, por exemplo: correr + girar + saltar); trabalhe com mudanças rápidas de direção e velocidade. Proponha percursos com regras por exemplo, não repetir movimento).• Trabalhe a Espacialidade (direções e caminhos) - Organize o espaço colando fitas no chão para formar caminhos variados, como linhas retas, curvas, criando um “mapa” ou uma “pista de obstáculos imaginária”. Convide os alunos a percorrerem esses trajetos explorando diferentes direções de movimento: para frente, para trás e para os lados, variando também o tipo de deslocamento (passos largos, curtos, rápidos ou lentos). Ao longo do percurso, proponha desafios em diferentes níveis de movimento, alternando entre o plano |
|--|--|---|



		baixo (agachados, como formigas) e o plano alto (esticados, como gigantes). Oriente que observem o caminho e controlem o corpo para não sair das linhas, desenvolvendo a noção de direção, organização espacial, equilíbrio e coordenação de forma lúdica e dinâmica. (Percorra trajetos mais complexos como zigue-zague, curvas e cruzamentos; varie níveis e tipos de deslocamento no mesmo percurso e, crie trajetos em grupo). • Espalhe folhas de papel coloridas pelo chão formando trajetos variados e convide os alunos a percorrê-los como se fosse um caminho de dança. Oriente que se desloquem de um papel ao outro explorando diferentes direções (frente, trás e lados) e formas de movimento, como passos leves, saltos ou giros. Ao longo da atividade, proponha desafios simples, como seguir uma sequência de cores ou mudar o tipo de movimento ao chegar em cada papel. Dessa forma, a atividade se torna lúdica e dinâmica, favorecendo a coordenação, a atenção e a percepção espacial. (Trabalhe com seguimento de sequências de cores com regras específicas; crie percursos próprios em pequenos grupos e inclua desafios de memória e coordenação). • Trabalhe a Expressão, ritmo e criatividade - Proponha que os alunos que criem movimentos com o corpo inspirados em letras (formando as letras com braços e pernas) e também em animais. Utilize músicas
--	--	--



		com ritmos variados, orientando que, em momentos lentos, se movimentem como animais mais tranquilos (como bicho-preguiça) e, nos ritmos rápidos, como animais ágeis (como o guepardo). Ao longo da atividade, estimule a criação livre, a mudança de ritmo e a expressão corporal, favorecendo a criatividade, o senso rítmico e a consciência do movimento. (Crie sequências formando palavras com o corpo; combine movimentos de animais com ritmos musicais variados e trabalhe transições entre movimentos). • Foque no controle motor - Utilize músicas com diferentes andamentos (lento, moderado e rápido). Oriente que, conforme o ritmo da música muda, também mudam os movimentos do corpo: nos ritmos rápidos, utilizar principalmente as pernas com passos ágeis; nos ritmos lentos, explorar movimentos dos braços e do tronco de forma mais suave e ampla. Ao longo da atividade, alterne os comandos para que os alunos adaptem o corpo ao ritmo, podendo também incluir estímulos visuais (como cores) para variar os tipos de movimento. A proposta desenvolve o controle motor, a coordenação e a percepção rítmica. (Adapte movimentos conforme mudanças musicais; explore diferentes partes do corpo em cada ritmo e crie sequências rítmicas em grupo). • Introduza práticas simples de expressão corporal adequadas à idade, convidando os alunos a realizarem movimentos leves acompanhados
--	--	---



		de respirações tranquilas, ajudando no relaxamento, na concentração e na percepção do próprio corpo. • Após as atividades, reserve um momento para que se sentem em roda e compartilhem o que sentiram durante a prática, como sensações no corpo, emoções ou ideias que surgiram. Esse momento de escuta e fala contribui para o autoconhecimento, a expressão de sentimentos e o desenvolvimento da atenção de forma acolhedora. (Realize movimentos conscientes com respiração; incentive reflexão sobre sensações e desempenho; promova momentos de escuta e partilha). • Atividades Criativas de Movimento - Estimule a criatividade dos alunos. Proponha um momento de improvisação em que possam se movimentar livremente, criando (coreografias em grupo), seus próprios gestos e pequenas sequências de dança, estimulando a criatividade e a expressão pessoal. Em seguida, conduza uma transição para o relaxamento, com movimentos mais lentos e respirações tranquilas, ajudando a acalmar o corpo e a mente. Incentive os alunos a experimentarem diferentes formas de movimento e interação no espaço compartilhado. (Crie coreografias em grupo com início, meio e fim, trabalhe improvisação com temas definidos e, finalize com relaxamento guiado).
--	--	---



		• Utilize músicas com variações de ritmo e intensidade. Oriente que, quando o som for lento, os alunos realizem movimentos contínuos e controlados (explorando níveis baixo, médio e alto). Quando a música acelerar, devem executar movimentos rápidos, incluindo deslocamentos pelo espaço e mudanças de direção. Acrescente desafios como: combinar duas ações ao mesmo tempo (ex: girar e deslocar), variar partes do corpo (movimentar apenas braços, depois integrar o corpo todo) e responder a comandos específicos durante a pausa da música (ex: formar uma forma em dupla, criar uma pose de equilíbrio ou representar uma ideia com o corpo). Ao longo da atividade, incentive a criação de pequenas sequências de movimentos, estimulando maior coordenação, atenção e criatividade. • Peça para os alunos deslocarem-se pelo espaço da sala de aula de diferentes maneiras (andando correndo, saltando), explorando diferentes direções e caminhos e movimentar-se ao som de músicas com ritmos diferentes (lento, moderado, rápido), adaptando os movimentos à velocidade da música. Utilize fita adesiva para fazer marcações no chão e crie sequências de movimentos para se locomover entre elas, os caminhos a serem percorridos através da dança, explorando diferentes direções e obstáculos. (Combinar
--	--	--



		deslocamento + ritmo + obstáculos; crie sequências coreografadas pelo espaço e trabalhe a coordenação e organização espacial). • Organize a turma em um espaço amplo, onde os estudantes possam se movimentar livremente. Explique que elas irão participar de um “safari da dança”, no qual devem imitar diferentes animais, observando como cada parte do corpo se movimenta (como rastejar como cobra, pular como sapo, andar devagar como tartaruga ou rápido como lebre) Coloque uma música animada, como Estátua, da Xuxa, ou outra com ritmo variado. Enquanto a música estiver tocando, os alunos devem se movimentar livremente pelo espaço, imitando os animais sugeridos pelo professor ou escolhidos por eles mesmos. Incentive que utilizem todo o corpo, explorando braços, pernas, tronco e diferentes formas de se deslocar. Quando a música for interrompida, todos devem parar imediatamente e “congelar” em uma pose, como se fossem estátuas. Oriente-os a criarem posições diferentes e criativas, explorando formas corporais variadas (grande, pequena, equilibrada, torcida, etc.). Retome a música e repita a dinâmica algumas vezes, variando os animais e os tipos de movimento (lento, rápido, pesado, leve). Ao final, converse com a turma sobre as sensações da atividade, destacando o ritmo, o controle do corpo e o uso do espaço, tornando o aprendizado significativo e expressivo. (Explore movimentos mais
--	--	---



		complexos dos animais; crie poses desafiadoras nas pausas; reflexão sobre ritmo, espaço e controle corporal ao final). https://www.youtube.com/watch?v=6ePEQrD7xkQ • Proponha atividades que possa contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal, criatividade, percepção de ritmo e uso do espaço - Organize a turma em grupos e peça que os alunos expressem emoções (alegria, tristeza, raiva) com o corpo, percebendo como cada parte contribui para o movimento. Em seguida, criem pequenas coreografias em grupo, com movimentos sincronizados e interação entre os participantes. Acrescente objetos como lenços, fitas ou bolas para ampliar as possibilidades de movimento. Inclua deslocamentos no espaço (frente, trás, lados e diagonais) e variações de ritmo (lento, médio e rápido). Proponha também percursos no chão, com caminhos e obstáculos a serem explorados na dança. Finalize com apresentações dos grupos e uma breve conversa sobre a experiência. Observação: Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.
--	--	--

Referências:

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

[BNCC EI EF 110518 versaofinal.pdf](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

<https://www.teachy.com.br/pt-BR/atividades/ensino-fundamental/2anoEF/artes/dancando-com-espaco-explorando-o-papel-do-espaco-na-construcao-dos-movimentos-dancados>

<https://www.planejamentosdeaula.com/>

<https://l1nq.com/nBQNP>

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

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

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

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

COMPONENTE CURRICULAR – DANÇA

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

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

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: DANÇA 1º e 2º ANOS - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF15AR09). Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. (EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos. Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.	Organize as atividades de forma que os estudantes experimentem o corpo em movimento, percebendo suas partes, sua integração e sua relação com o espaço e o ritmo. O trabalho deve acontecer de maneira gradual, começando com experiências simples e ampliando progressivamente as possibilidades de movimento. Para garantir o sucesso das atividades, o professor deve seguir três pilares fundamentais: <u>Integração Progressiva</u> (Consciência do Corpo e suas Partes), trabalhe a percepção das partes do corpo, começando com movimentos isolados e evoluindo para movimentos integrados e coordenados. Inicie com movimentos de partes isoladas do corpo (mãos, ombros, cabeça) e, gradualmente, estimular a integração de todos os segmentos em um movimento único e coordenado. <u>Estímulo Rítmico</u> (Ritmo, Velocidade e Tempo) - Desenvolva a escuta musical e a capacidade de adaptar o movimento ao ritmo da música, explorando velocidade, pausa e intensidade. Utilize trilhas sonoras com andamentos bem definidos para facilitar a diferenciação entre ritmos lentos,



		moderados e rápidos. <u>Exploração Espacial (Direções, Caminhos e Planos)</u> - Desenvolva a percepção do espaço, das direções e dos diferentes níveis de movimento no ambiente • Exploração Sensorial e Movimentação Corporal: Organize um circuito com diferentes “estações de sensações”, utilizando materiais como areia, tapetes, tecidos e piso liso. Convide os alunos a caminharem descalços por cada estação, explorando lentamente as sensações nos pés, como textura, temperatura e maciez. Durante o percurso, incentive que expressem o que estão sentindo (áspero, macio, frio, quente) e proponha variações de movimento, como andar na ponta dos pés, com passos leves ou mais pesados. Você também pode utilizar músicas suaves para acompanhar momentos de alongamento e mobilidade corporal entre as estações. A atividade favorece a consciência corporal, o equilíbrio e a percepção sensorial de forma significativa. • Jogos de Percepção Corporal: A Dança das Formas e Dança das Cores Mágicas - Proponha jogos de percepção corporal iniciando com a “Dança das Formas”, em que os alunos criam movimentos inspirados em formas geométricas como círculo, quadrado e triângulo, utilizando primeiro partes isoladas do corpo (braços, pernas, cabeça) e, depois, integrando todo o corpo. Em seguida, desenvolva a “Dança das Cores Mágicas”, variando os movimentos conforme estímulos dados pelo professor,
--	--	--



		ampliando a criatividade. Ao longo da atividade, inclua a exploração dos diferentes planos de movimento: plano baixo (próximo ao chão, rastejando), plano médio (agachado ou de joelhos) e plano alto (em pé, na ponta dos pés ou com saltos). Dessa forma, os alunos desenvolvem a consciência corporal, a coordenação e a percepção do espaço de maneira lúdica e dinâmica. Isso amplia a visão espacial do estudante. • Jogos de espelhamento - Organize a turma em duplas ou pequenos grupos e proponha jogos de espelhamento, em que um aluno realiza movimentos enquanto o outro observa e imita como se fosse um espelho. Após um tempo, troque os papéis para que todos experimentem criar e reproduzir movimentos. Oriente que prestem atenção aos detalhes, como postura, ritmo e partes do corpo utilizadas. Essa prática favorece a percepção corporal, a coordenação, a concentração e o reconhecimento do movimento do outro de forma lúdica e interativa. • Promova atividades que estimulem a consciência corporal - Proponha o jogo “Siga o Mestre”, em que o professor ou um aluno conduz movimentos que devem ser imitados pelos demais. Inclua orientações simples sobre postura, como manter a coluna ereta, equilibrar o corpo e realizar alongamentos leves. Varie os movimentos com ações específicas (levantar braços, agachar, girar, esticar o corpo), incentivando a atenção e o cuidado com a execução. Dessa forma, a
--	--	--



		atividade desenvolve a consciência corporal, a coordenação e o controle do corpo de maneira lúdica e participativa. • Atividades de Expressão Corporal - Divida a turma em pequenos grupos e atribua a cada, um elemento da natureza (água, fogo, ar ou terra). Oriente que conversem rapidamente e criem uma pequena sequência de movimentos para representar seu elemento, usando o corpo e as expressões faciais (por exemplo: movimentos leves e fluidos para a água, rápidos e intensos para o fogo). Dê um tempo para ensaio e, em seguida, cada grupo apresenta sua criação para os colegas. Ao final, valorize as diferentes formas de expressão, estimulando a criatividade, a imaginação e a comunicação corporal. • Deslocamentos variados pelo espaço - Organize o espaço de forma livre e segura e convide os alunos a explorarem diferentes formas de deslocamento, como andar, correr, saltar, rastejar e rolar. Oriente que experimentem cada movimento ao seu tempo, variando direções e velocidades, sempre observando o espaço e os colegas ao redor. Durante a atividade, proponha pequenos desafios, como mudar o tipo de deslocamento ao sinal ou combinar movimentos (por exemplo, andar e depois saltar). Dessa forma, os alunos ampliam as possibilidades de movimento, desenvolvem a consciência do espaço individual e compartilhado e melhoram a coordenação de forma lúdica.
--	--	--



- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Trabalhe a Espacialidade (direções e caminhos) - Organize o espaço colando fitas no chão para formar caminhos variados, como linhas retas, curvas e zigue-zague, criando um “mapa” ou uma “pista de obstáculos imaginária”. Convide os alunos a percorrerem esses trajetos explorando diferentes direções de movimento: para frente, para trás e para os lados, variando também o tipo de deslocamento (passos largos, curtos, rápidos ou lentos). Ao longo do percurso, proponha desafios em diferentes níveis de movimento, alternando entre o plano baixo (agachados, como formigas) e o plano alto (esticados, como gigantes). Oriente que observem o caminho e controlem o corpo para não sair das linhas, desenvolvendo a noção de direção, organização espacial, equilíbrio e coordenação de forma lúdica e dinâmica.• Espalhe folhas de papel coloridas pelo chão formando trajetos variados e convide os alunos a percorrê-los como se fosse um caminho de dança. Oriente que se desloquem de um papel ao outro explorando diferentes direções (frente, trás e lados) e formas de movimento, como passos leves, saltos ou giros. Ao longo da atividade, proponha desafios simples, como seguir uma sequência de cores ou mudar o tipo de movimento ao chegar em cada papel. Dessa forma, a atividade favorece a coordenação, a atenção e a percepção espacial.• Trabalhe a Expressão, ritmo e criatividade. Proponha que os alunos que |
|--|--|---|



		criem movimentos com o corpo inspirados em letras (formando as letras com braços e pernas) e também em animais. Utilize músicas com ritmos variados, orientando que, em momentos lentos, se movimentem como animais mais tranquilos (como bicho-preguiça) e, nos ritmos rápidos, como animais ágeis (como o guepardo). Ao longo da atividade, estimule a criação livre, a mudança de ritmo e a expressão corporal, favorecendo a criatividade, o senso rítmico e a consciência do movimento. • Foque no controle motor - Utilize músicas com diferentes andamentos (lento, moderado e rápido). Oriente que, conforme o ritmo da música muda, também mudam os movimentos do corpo: nos ritmos rápidos, utilizar principalmente as pernas com passos ágeis; nos ritmos lentos, explorar movimentos dos braços e do tronco de forma mais suave e ampla. Ao longo da atividade, alterne os comandos para que os alunos adaptem o corpo ao ritmo, podendo também incluir estímulos visuais (como cores) para variar os tipos de movimento. A proposta desenvolve o controle motor, a coordenação e a percepção rítmica. • Introduza práticas simples de expressão corporal adequadas à idade, convidando os alunos a realizarem movimentos leves acompanhados de respirações tranquilas, ajudando no relaxamento, na concentração e na percepção do próprio corpo. Após as atividades, reserve um momento para que se sentem em roda e compartilhem o que sentiram durante a
--	--	--



		prática, como sensações no corpo, emoções ou ideias que surgiram. Esse momento de escuta e fala contribui para o autoconhecimento, a expressão de sentimentos e o desenvolvimento da atenção de forma acolhedora. • Atividades Criativas de Movimento: Estimule a criatividade dos estudantes. Proponha um momento de improvisação em que possam se movimentar livremente, criando (coreografias em grupo), seus próprios gestos e pequenas sequências de dança, estimulando a criatividade e a expressão pessoal. Em seguida, conduza uma transição para o relaxamento, com movimentos mais lentos e respirações tranquilas, ajudando a acalmar o corpo e a mente, incentivando os alunos a experimentarem diferentes formas de movimento e interação no espaço compartilhado. • Coloque músicas com ritmos variados e oriente que, quando o som for lento, os alunos façam movimentos suaves e alongados (como se estivessem se movendo na água). Quando a música acelerar, devem realizar movimentos rápidos e curtos (como se fossem robôs ou estivessem em uma festa animada). Durante a atividade, pause a música e dê o comando para que todos façam um movimento combinado (ex: equilibrar em um pé, agachar ou esticar os braços), estimulando o controle e a consciência corporal. Alterne os ritmos e os comandos ao
--	--	--



		longo da vivência para explorar diferentes formas de movimento de maneira lúdica e dinâmica. • Peça para os estudantes deslocar-se pelo espaço da sala de aula de diferentes maneiras (andando, correndo, saltando), explorando diferentes direções e caminhos e movimentar-se ao som de músicas com ritmos diferentes (lento, moderado, rápido), adaptando os movimentos à velocidade da música. Utilize fita adesiva para fazer marcações no chão e crie sequências de movimentos para se locomover entre elas, os caminhos a serem percorridos através da dança, explorando diferentes direções e obstáculos. • Organize a turma em um espaço amplo, onde os estudantes possam se movimentar livremente. Explique que elas irão participar de um “safari da dança”, no qual devem imitar diferentes animais, observando como cada parte do corpo se movimenta (como rastejar como cobra, pular como sapo, andar devagar como tartaruga ou rápido como lebre) Coloque uma música animada, como Estátua, da Xuxa ou, outra com ritmo variado. Enquanto a música estiver tocando, os alunos devem se movimentar livremente pelo espaço, imitando os animais sugeridos pelo professor ou escolhidos por eles mesmos. Incentive que utilizem todo o corpo, explorando braços, pernas, tronco e diferentes formas de se deslocar. Quando a música for interrompida, todos devem parar imediatamente e
--	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		“congelar” em uma pose, como se fossem estátuas. Oriente os a criarem posições diferentes e criativas, explorando formas corporais variadas (grande, pequena, equilibrada, torcida, etc.). Retome a música e repita a dinâmica algumas vezes, variando os animais e os tipos de movimento (lento, rápido, pesado, leve). Ao final, converse com a turma sobre as sensações da atividade, destacando o ritmo, o controle do corpo e o uso do espaço, tornando o aprendizado significativo e expressivo. https://www.youtube.com/watch?v=6ePEQrD7xkQ Observação: Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: DANÇA 3º, 4º e 5º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF15AR09). Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. (EF15AR10). Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos. Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.	• Proponha experiências corporais mais elaboradas, integrando partes do corpo, espaço e ritmo. Inicie as atividades com movimentos simples e evolui para sequências mais complexas, estimule autonomia, criação e consciência corporal, trabalhando com três pilares: Integração Progressiva - movimentos isolados a sequências coordenadas. Estímulo Rítmico - variações de tempo, intensidade e pausas. E, Exploração Espacial - direções, níveis (baixo, médio, alto) e trajetórias. • Utilize trilhas sonoras com andamentos bem definidos para facilitar a diferenciação entre ritmos lentos, moderados e rápidos. Desenvolva a percepção do espaço, das direções e dos diferentes níveis de movimento no ambiente. • Exploração Sensorial e Movimentação Corporal: Organize um circuito com diferentes “estações de sensações”, utilizando materiais como areia, tapetes, tecidos e piso liso. Convide os



		alunos a caminharem descalços por cada estação, explorando lentamente as sensações nos pés, como textura, temperatura e maciez. Durante o percurso, incentive que expressem o que estão sentindo (áspero, macio, frio, quente) e proponha variações de movimento, como andar na ponta dos pés, com passos leves ou mais pesados. Você também pode utilizar músicas suaves para acompanhar momentos de alongamento e mobilidade corporal entre as estações. A atividade favorece a consciência corporal, o equilíbrio e a percepção sensorial de forma significativa. (Crie um circuito com diferentes superfícies, explore sensações com mais atenção e descrição, varie deslocamentos, o equilíbrio, apoio, leve/pesado. Insira pequenos desafios como por exemplo, atravessar com um pé só, olhos semifechados). • Jogos de Percepção Corporal - Proponha jogos de percepção corporal iniciando com a “Dança das Formas”, em que os alunos criam movimentos inspirados em formas geométricas como círculo, quadrado e triângulo, utilizando primeiro partes isoladas do corpo (braços, pernas, cabeça) e, depois, integrando todo o corpo. Em seguida, desenvolva a “Dança das Cores Mágicas”, variando os movimentos conforme estímulos dados pelo professor, ampliando a criatividade. Ao longo da atividade, inclua
--	--	---



		a exploração dos diferentes planos de movimento: plano baixo (próximo ao chão, rastejando), plano médio (agachado ou de joelhos) e plano alto (em pé, na ponta dos pés ou com saltos). Dessa forma, os alunos desenvolvem a consciência corporal, a coordenação e a percepção do espaço de maneira lúdica e dinâmica. Isso amplia a visão espacial do estudante. (Crie movimentos com formas geométricas em sequência, relacione cores a qualidades de movimento, exemplo, vermelho = forte, azul = suave; explore planos (baixo, médio, alto) com transições e, incentive pequenas coreografias individuais ou em grupo). • Jogos de espelhamento - Organize a turma em duplas ou pequenos grupos e proponha jogos de espelhamento, em que um aluno realiza movimentos enquanto o outro observa e imita como se fosse um espelho. Após um tempo, troque os papéis para que todos experimentem criar e reproduzir movimentos. Oriente que prestem atenção aos detalhes, como postura, ritmo e partes do corpo utilizadas. Essa prática favorece a percepção corporal, a coordenação, a concentração e o reconhecimento do movimento do outro de forma lúdica e interativa. (Trabalhe em duplas com liderança alternada; inclua variações de ritmo e nível; proponha
--	--	--



		desafios, como: espelhar com atraso ou em câmera lenta e, estimule precisão e atenção aos detalhes). • Promova atividades que estimulem a consciência corporal - Proponha o jogo “Siga o Mestre”, em que o professor ou um aluno conduz movimentos que devem ser imitados pelos demais. Inclua orientações simples sobre postura, como manter a coluna ereta, equilibrar o corpo e realizar alongamentos leves. Varie os movimentos com ações específicas (levantar braços, agachar, girar, esticar o corpo), incentivando a atenção e o cuidado com a execução. Dessa forma, a atividade desenvolve a consciência corporal, a coordenação e o controle do corpo de maneira lúdica e participativa. (Insira movimentos mais complexos como: giros, equilíbrios, mudanças de nível; permita que alunos liderem a atividade e, trabalhe controle, postura e coordenação). • Atividades de Expressão Corporal - Divida a turma em pequenos grupos e atribua a cada, um elemento da natureza (água, fogo, ar ou terra). Oriente que conversem rapidamente e criem uma pequena sequência de movimentos para representar seu elemento, usando o corpo e as expressões faciais (por exemplo: movimentos leves e fluidos para a água, rápidos e intensos para o fogo). Dê um tempo para ensaio e, em seguida, cada grupo
--	--	---



		apresenta sua criação para os colegas. Ao final, valorize as diferentes formas de expressão, estimulando a criatividade, a imaginação e a comunicação corporal. (Crie sequências mais estruturadas em grupo; explore contrastes como: leve/pesado, rápido/lento e, peçam para apresentar e refletir sobre as escolhas de movimento). • Deslocamentos variados pelo espaço - Organize o espaço de forma livre e segura e convide os alunos a explorarem diferentes formas de deslocamento, como andar, correr, saltar, rastejar e rolar. Oriente que experimentem cada movimento ao seu tempo, variando direções e velocidades, sempre observando o espaço e os colegas ao redor. Durante a atividade, proponha pequenos desafios, como mudar o tipo de deslocamento ao sinal ou combinar movimentos (por exemplo, andar e depois saltar). Dessa forma, os alunos ampliam as possibilidades de movimento, desenvolvem a consciência do espaço individual e compartilhado e melhoram a coordenação. (Combine movimentos, por exemplo: correr + girar + saltar); trabalhe com mudanças rápidas de direção e velocidade. Proponha percursos com regras por exemplo, não repetir movimento).
--	--	--



- | | | |
|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none">• Trabalhe a Espacialidade (direções e caminhos) - Organize o espaço colando fitas no chão para formar caminhos variados, como linhas retas, curvas, criando um “mapa” ou uma “pista de obstáculos imaginária”. Convide os alunos a percorrerem esses trajetos explorando diferentes direções de movimento: para frente, para trás e para os lados, variando também o tipo de deslocamento (passos largos, curtos, rápidos ou lentos). Ao longo do percurso, proponha desafios em diferentes níveis de movimento, alternando entre o plano baixo (agachados, como formigas) e o plano alto (esticados, como gigantes). Oriente que observem o caminho e controlem o corpo para não sair das linhas, desenvolvendo a noção de direção, organização espacial, equilíbrio e coordenação de forma lúdica e dinâmica. (Percorra trajetos mais complexos como zigue-zague, curvas e cruzamentos; varie níveis e tipos de deslocamento no mesmo percurso e, crie trajetos em grupo).• Espalhe folhas de papel coloridas pelo chão formando trajetos variados e convide os alunos a percorrê-los como se fosse um caminho de dança. Oriente que se desloquem de um papel ao outro explorando diferentes direções (frente, trás e lados) e formas de movimento, como passos leves, saltos ou giros. Ao longo da |
|--|--|---|



		atividade, proponha desafios simples, como seguir uma sequência de cores ou mudar o tipo de movimento ao chegar em cada papel. Dessa forma, a atividade se torna lúdica e dinâmica, favorecendo a coordenação, a atenção e a percepção espacial. (Trabalhe com seguimento de sequências de cores com regras específicas; crie percursos próprios em pequenos grupos e inclua desafios de memória e coordenação). • Trabalhe a Expressão, ritmo e criatividade - Proponha que os alunos que criem movimentos com o corpo inspirados em letras (formando as letras com braços e pernas) e também em animais. Utilize músicas com ritmos variados, orientando que, em momentos lentos, se movimentem como animais mais tranquilos (como bicho-preguiça) e, nos ritmos rápidos, como animais ágeis (como o guepardo). Ao longo da atividade, estimule a criação livre, a mudança de ritmo e a expressão corporal, favorecendo a criatividade, o senso rítmico e a consciência do movimento. (Crie sequências formando palavras com o corpo; combine movimentos de animais com ritmos musicais variados e trabalhe transições entre movimentos). • Foque no controle motor - Utilize músicas com diferentes andamentos (lento, moderado e rápido). Oriente que, conforme o
--	--	--



		ritmo da música muda, também mudam os movimentos do corpo: nos ritmos rápidos, utilizar principalmente as pernas com passos ágeis; nos ritmos lentos, explorar movimentos dos braços e do tronco de forma mais suave e ampla. Ao longo da atividade, alterne os comandos para que os alunos adaptem o corpo ao ritmo, podendo também incluir estímulos visuais (como cores) para variar os tipos de movimento. A proposta desenvolve o controle motor, a coordenação e a percepção rítmica. (Adapte movimentos conforme mudanças musicais; explore diferentes partes do corpo em cada ritmo e crie sequências rítmicas em grupo). • Introduza práticas simples de expressão corporal adequadas à idade, convidando os alunos a realizarem movimentos leves acompanhados de respirações tranquilas, ajudando no relaxamento, na concentração e na percepção do próprio corpo. • Após as atividades, reserve um momento para que se sentem em roda e compartilhem o que sentiram durante a prática, como sensações no corpo, emoções ou ideias que surgiram. Esse momento de escuta e fala contribui para o autoconhecimento, a expressão de sentimentos e o desenvolvimento da atenção de forma acolhedora. (Realize movimentos conscientes com
--	--	---

		respiração; incentive reflexão sobre sensações e desempenho; promova momentos de escuta e partilha). • Atividades Criativas de Movimento - Estimule a criatividade dos alunos. Proponha um momento de improvisação em que possam se movimentar livremente, criando (coreografias em grupo), seus próprios gestos e pequenas sequências de dança, estimulando a criatividade e a expressão pessoal. Em seguida, conduza uma transição para o relaxamento, com movimentos mais lentos e respirações tranquilas, ajudando a acalmar o corpo e a mente. Incentive os alunos a experimentarem diferentes formas de movimento e interação no espaço compartilhado. (Crie coreografias em grupo com início, meio e fim, trabalhe improvisação com temas definidos e, finalize com relaxamento guiado). • Utilize músicas com variações de ritmo e intensidade. Oriente que, quando o som for lento, os alunos realizem movimentos contínuos e controlados (explorando níveis baixo, médio e alto). Quando a música acelerar, devem executar movimentos rápidos, incluindo deslocamentos pelo espaço e mudanças de direção. Acrescente desafios como: combinar duas ações ao mesmo tempo (ex: girar e deslocar), variar partes do corpo (movimentar apenas braços,
--	--	---



		depois integrar o corpo todo) e responder a comandos específicos durante a pausa da música (ex: formar uma forma em dupla, criar uma pose de equilíbrio ou representar uma ideia com o corpo). Ao longo da atividade, incentive a criação de pequenas sequências de movimentos, estimulando maior coordenação, atenção e criatividade. • Peça para os alunos deslocarem-se pelo espaço da sala de aula de diferentes maneiras (andando correndo, saltando), explorando diferentes direções e caminhos e movimentar-se ao som de músicas com ritmos diferentes (lento, moderado, rápido), adaptando os movimentos à velocidade da música. Utilize fita adesiva para fazer marcações no chão e crie sequências de movimentos para se locomover entre elas, os caminhos a serem percorridos através da dança, explorando diferentes direções e obstáculos. (Combinar deslocamento + ritmo + obstáculos; crie sequências coreografadas pelo espaço e trabalhe a coordenação e organização espacial). • Organize a turma em um espaço amplo, onde os estudantes possam se movimentar livremente. Explique que elas irão participar de um “safari da dança”, no qual devem imitar diferentes animais, observando como cada parte do corpo se movimenta
--	--	---

(como rastejar como cobra, pular como sapo, andar devagar como tartaruga ou rápido como lebre) Coloque uma música animada, como Estátua, da Xuxa, ou outra com ritmo variado. Enquanto a música estiver tocando, os alunos devem se movimentar livremente pelo espaço, imitando os animais sugeridos pelo professor ou escolhidos por eles mesmos. Incentive que utilizem todo o corpo, explorando braços, pernas, tronco e diferentes formas de se deslocar. Quando a música for interrompida, todos devem parar imediatamente e “congelar” em uma pose, como se fossem estátuas. Oriente-os a criarem posições diferentes e criativas, explorando formas corporais variadas (grande, pequena, equilibrada, torcida, etc.). Retome a música e repita a dinâmica algumas vezes, variando os animais e os tipos de movimento (lento, rápido, pesado, leve). Ao final, converse com a turma sobre as sensações da atividade, destacando o ritmo, o controle do corpo e o uso do espaço, tornando o aprendizado significativo e expressivo. (Explore movimentos mais complexos dos animais; crie poses desafiadoras nas pausas; reflexão sobre ritmo, espaço e controle corporal ao final).

<https://www.youtube.com/watch?v=6ePEQrD7xkQ>



- Proponha atividades que possa contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal, criatividade, percepção de ritmo e uso do espaço - Organize a turma em grupos e peça que os alunos expressem emoções (alegria, tristeza, raiva) com o corpo, percebendo como cada parte contribui para o movimento. Em seguida, criem pequenas coreografias em grupo, com movimentos sincronizados e interação entre os participantes. Acrescente objetos como lenços, fitas ou bolas para ampliar as possibilidades de movimento. Inclua deslocamentos no espaço (frente, trás, lados e diagonais) e variações de ritmo (lento, médio e rápido). Proponha também percursos no chão, com caminhos e obstáculos a serem explorados na dança. Finalize com apresentações dos grupos e uma breve conversa sobre a experiência.

Observação: Ao implementar essas sugestões pedagógicas, é importante adaptar as atividades de acordo com a idade, interesses e habilidades dos alunos, garantindo sempre um ambiente seguro e inclusivo para a exploração e expressão corporal.

Referências:

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

[BNCC EI EF 110518 versaofinal.pdf](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

<https://www.teachy.com.br/pt-BR/atividades/ensino-fundamental/2anoEF/artes/dancando-com-espaco-explorando-o-papel-do-espaco-na-construcao-dos-movimentos-dancados>

<https://www.planejamentosdeaula.com/>

<https://l1nq.com/nBQNP>

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

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

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

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

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS 2026

COMPONENTE CURRICULAR ESPORTE

ORIENTADORA: Ramila da Silva Almeida



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

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 1º ANO - 2º Bimestre		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE
Experimentar diferentes atividades de jogos e brincadeiras, desenvolvendo a coordenação motora grossa.	Jogos e brincadeiras tradicionais.	Dança das cadeiras: Colocar cadeiras em círculo (uma a menos). Quando a música para, todos sentam. Desenvolve: atenção, equilíbrio e rapidez. Pular corda: Individual ou em grupo. Pode cantar músicas enquanto pula. Desenvolve: coordenação e ritmo. Morto-vivo: Comandos: “Vivo” → em pé “Morto” → agachado. Desenvolve: atenção, coordenação e rapidez.
Participar de atividades esportivas e brincadeiras, tomando decisões simples como passar, chutar ou lançar objetos, respeitando regras e colegas.	Jogos e brincadeiras com bola	Circuito Esportivo: Monte um circuito com estações: Estação 1: Chutar a bola no gol. Estação 2: Passar a bola para o colega. Estação 3: Lançar a bola no cesto. A criança decide como realizar cada ação. Siga o Comando: O professor dá comandos: “Passe a bola!” “Chute!” “Lance!”. Pode ser feito em forma de brincadeira tipo “mestre mandou”.

		Passa ou Chuta?: Organize os alunos em pequenos grupos. Um aluno com a bola deve decidir: Passar para o colega. Chutar para o gol. O professor orienta: O colega está perto ou longe? Trabalha tomada de decisão e percepção.
Reconhecer e respeitar a percepção espacial e corporal: Indentificar espaços, limitis do corpo e movimentos do próprio corpo.	Noção de espaço (perto/longe, dentro/fora, frente/atrás, direita/esquerda)	Brincadeira “Perto ou Longe”: Como fazer: Coloque um objeto (bola, cone). Peça: “Fique perto da bola” “Agora vá para longe da bola” Pode variar com colegas (perto de um amigo / longe dele). Circuito Espacial: Como fazer: Monte um percurso com comandos: passar por dentro de um arco, andar para frente, voltar para trás, parar perto de um cone. Excelente para trabalhar tudo junto. Direita e Esquerda com o Corpo Como fazer: Marque a mão direita com fita ou tinta. Dê comandos: “Levante a mão direita” “Pise com o pé esquerdo” Ajuda na lateralidade (mais difícil nessa idade).

Desenvolver habilidades motoras (equilíbrio, agilidade e coordenação) por meio de atividades esportivas lúdicas, promovendo o movimento, a socialização e o prazer pela prática corporal.	Equilíbrio corporal (parado e em movimento)	Caminho do Equilíbrio: desenhar linhas no chão (reta, curva, zigue-zague) ou usar fita. As crianças devem caminhar sobre as linhas sem sair. Variação: equilibrar um objeto (bola ou saquinho) na cabeça ou na mão. Trabalha: equilíbrio e concentração. Corrida em Câmera Lenta: As crianças devem caminhar bem devagar sem perder o equilíbrio. Quem chegar por último (sem cair) ganha. Trabalha: controle corporal. Ilhas do Equilíbrio: Espalhe folhas ou bambolês (as “ilhas”). As crianças devem pular de uma para outra sem cair no “mar”. Trabalha: equilíbrio dinâmico.
--	--	--

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 2º ANO - 2º Bimestre		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE
Experimentar diferentes jogos, brincadeiras e atividades esportivas, desenvolvendo coordenação motora ampla, equilíbrio, lateralidade e noção de espaço.	Noções básicas de esportes (futebol, corrida, queimada adaptada)	Futebol Congelado: Os alunos driblam a bola livremente. Quando o professor disser “CONGELAR”, todos param. Quem se mexer faz um desafio (pular, girar, etc.) Trabalha: controle corporal e atenção. Queimada do Bem: Ao ser atingido, o aluno não sai. Vai para um cantinho e faz um desafio (pular, girar) e volta. Trabalha: inclusão e participação contínua. Corrida do Saco (adaptada): Pode ser feita com saltos ou passos grandes. Também pode ser em dupla (segurando mãos) Trabalha: equilíbrio e diversão.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Desenvolver o controle do corpo por meio da coordenação motora ampla, utilizando habilidades como conduzir, quicar, lançar e receber bolas com os pés e as mãos, explorando diferentes direções, velocidades e espaços, de forma lúdica e cooperativa.	Manipulação de bola (chutar, quicar, arremessar, rolar).	Caça ao Tesouro com Bola: Espalhe objetos (cones, brinquedos) pelo espaço. A criança deve conduzir a bola com os pés ou quicando até o objeto, pegar e voltar. Trabalha: controle, coordenação e atenção. Acerte o Alvo Colorido: Coloque círculos ou caixas de cores diferentes. O professor fala uma cor e o aluno deve arremessar ou rolar a bola até o alvo correto. Trabalha: coordenação, cores e concentração. Não Deixe Cair!: Os alunos devem quicar ou jogar a bola para cima e pegar, sem deixar cair. Pode contar quantas vezes conseguem. Trabalha: coordenação e ritmo.
---	---	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Desenvolver a capacidade de tomar decisões rápidas, resolver pequenos desafios e adaptar estratégias durante jogos e brincadeiras, demonstrando autonomia, cooperação e respeito às regras.	Tomada de decisão rápida.	Desafio relâmpago em dupla: Em duplas, o professor dá um desafio rápido: “Sentar juntos sem usar as mãos!” “Segurar a bola com a testa!” Trabalha: Decisão rápida + cooperação. Cor e ação: O professor mostra uma cor ou fala: Vermelho = parar. Verde = correr. Amarelo = andar devagar. Vá mudando rapidamente os comandos. Trabalha: Atenção + decisão rápida. Troca-troca rápido: Alunos espalhados pelo espaço. Ao comando (ex: “trocar de lugar!”, “formar duplas!”, “sentar!”), todos precisam agir rápido. Trabalha: Quem demora paga um “desafio divertido”.
--	----------------------------------	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Conhecer e respeitar as regras simples de esportes e esportes adaptados.	Participar de práticas esportivas, valorizando o respeito ao outro, às diferenças e às regras.	Semáforo do Esporte: Verde: jogar normalmente. Amarelo: andar devagar. Vermelho: parar. Trabalhar atenção, controle do corpo e respeito às regras. Mini Jogo com Regras: Dividir a turma em equipes pequenas. Criar regras simples, como: Não empurrar. Esperar a vez. Só chutar a bola. Trabalha: Vivenciar regras dentro do jogo. Jogo do “Pode e Não Pode”: O professor define regras simples: “Pode correr” “Não pode segurar a bola” Durante o jogo, quem não respeitar a regra faz um desafio divertido (ex: pular 3 vezes). Trabalha: Compreensão e respeitar regras básicas.
--	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE
3º ANO - 2º Bimestre

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE
Reconhecer a importância das regras para organização e segurança nas atividades.	Conceito de ganhar, perder e cooperar.	Jogo do “Todos Ganham”: Propor um desafio coletivo (ex: levar uma bola até o final sem deixar cair). A turma só vence se todos conseguirem participar. Reflexão: “Foi mais fácil quando ajudamos uns aos outros?” Roda da conversa após o jogo: Após as atividades, faça perguntas simples: Como você se sentiu ao ganhar? E ao perder? O que é mais importante: ganhar ou brincar? Como podemos ajudar nossos colegas? Construção coletiva: Entregar peças (ou materiais recicláveis) para montar algo em grupo. Só será “vencedor” se todos contribuírem. Trabalha: cooperação e participação.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Experimentar diferentes atividades de jogos e brincadeiras, desenvolvendo a coordenação motora ampliada.	Coordenação motora ampla.	Brincadeira dos Animais: Cada aluno imita um animal: Sapo (pular). Canguru (saltos com os pés juntos). Caranguejo (andar com as mãos e pés no chão). Trabalha: força, coordenação e consciência corporal. Acerte o Alvo: Jogar bolas em caixas, baldes ou círculos. Variar distância e tamanho do alvo. Trabalha: coordenação óculo-manual. Pega-pegas Variado: Pega-pegas congelante. Pega-pegas em duplas. Pega-pegas com bola. Trabalha: velocidade, agilidade e interação.
--	---------------------------	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Experimentar e fruir diferentes jogos e brincadeiras, resolvendo desafios e tomando decisões individuais e coletivas, com respeito às regras e aos colegas.	Trabalho em equipe e ajuda mútua.	Corrida do Saco Cooperativa: Como funciona: Em duplas ou trios dentro de um saco grande. Desafio: chegar juntos até a linha final. Foco: sincronização, diálogo e cooperação. Transporte de Bola em Grupo: Como funciona: Os alunos devem levar uma bola de um ponto a outro sem usar as mãos (ex: com o corpo ou entre dois colegas). Foco: planejamento e trabalho em conjunto. Teia da Amizade: Com um novelo de lã, cada aluno segura uma ponta e joga para outro colega dizendo algo positivo. Forma-se uma “teia”. Foco: união, respeito e valorização do grupo.
---	-----------------------------------	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Desenvolver maior controle motor em movimentos em chutes, arremessos, lançamentos e passes.	Noção de força, direção e distância.	Boliche Humano: Use garrafas PET como pinos. Os alunos devem rolar a bola para derrubar os pinos. Aprendizagem: Muita força = passa direto. Pouca força = não chega. Trabalha: Noção de força e direção. Corrida da Bexiga: Cada aluno deve levar uma bexiga até um ponto usando apenas sopro ou toques leves. Aprendizagem: Controle da força e percepção da direção. Trabalha: Direção e controle de movimento. Lançamento no Alvo Móvel: Um aluno segura um bambolê e se movimenta devagar. O colega tenta lançar a bola dentro do bambolê. Trabalha: Ajustar força, direção e tempo.
--	---	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE
4º ANO - 2º Bimestre

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE
Compreender, experimentar e respeitar regras básicas de diferentes modalidades esportivas.	Noções de: início, meio e fim do jogo, respeito ao colega e ao adversário, ganhar e perder	Corrida com Missões: Início: sair do ponto marcado. Meio: cumprir desafios (pular corda, quicar bola). Fim: cruzar a linha final. Dica: Use cones ou desenhos no chão para marcar cada etapa. Queimada do Respeito: Regras adaptadas: Não pode zombar ou reclamar. Deve ajudar quem sair do jogo. Todos devem se cumprimentar no final. Teatro do Esporte: Grupos encenam situações: alguém que perde e fica bravo. Alguém que respeita o colega. A turma discute o que foi correto ou não.

Experimentar diferentes atividades de jogos e brincadeiras, desenvolvendo a coordenação motora ampliada.	Coordenação motora ampla.	Dança com Comandos. Dançar livremente. Ao comando: “pule”, “gire”, “agache”. Trabalha: atenção, ritmo e coordenação. Corrida com Desafios: Correr até um ponto e voltar. Variar: pulando, de lado, equilibrando objeto. Trabalha: velocidade, equilíbrio e controle corporal. Siga o Líder: Um aluno faz movimentos e os outros imitam. Trabalha: coordenação, atenção e socialização.
Participar de esportes coletivos, reconhecendo e respeitando regras básicas, desenvolvendo estratégias simples, cooperação, trabalho em equipe e espírito esportivo.	Esportes coletivos (futebol, queimada, handebol adaptado, basquete adaptado).	Gol solidário: Só vale gol se todos do time tocarem na bola. Trabalha: inclusão e trabalho em equipe. Queimada maluca: Professor muda regras: Só pode jogar com uma mão. Só vale quicar antes. Trabalha: atenção e adaptação. Alvo móvel: Um aluno segura o arco ou alvo e se movimenta devagar. Trabalha: atenção e estratégia.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Experimentar e controlar o corpo em deslocamentos variados, ajustando direção, velocidade e ritmo em diferentes situações.	Percepção espacial e corporal,	Caça ao Espaço: Professor dá comandos: “Fique perto da parede” “Vá para o centro” “Fique atrás de um colega”. Trabalha: noção de espaço (posição e localização). Caminho Guiado: Um aluno orienta o outro com comandos: “Ande para frente” “Vire à direita” “Dê dois passos para trás”. Trabalha: lateralidade e orientação. Zigue-Zague Corporal: Criar trajetos com cones. Alunos percorrem mudando direção. Trabalha: deslocamento e percepção do espaço.
--	--------------------------------	---

COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE 5º ANO - 2º Bimestre		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE
Praticar esportes e jogos, ajustando os movimentos corporais de cada modalidade.	Fundamentos básicos: Passe, Recepção, Arremesso e Condução de bola.	Caça ao Passe: Em duplas, um aluno se movimenta e o outro tenta acertar o passe. Pode aumentar a distância ou velocidade. Trabalhar passe em movimento. Não Deixe Cair: Em grupos, os alunos passam a bola entre si. Quem deixar cair faz um pequeno desafio (ex: 3 pulos) e volta ao jogo. Desenvolver atenção e coordenação. Mini Desafio Esportivo: Montar circuito com: Passe, Recepção, Condução e Arremesso. Os alunos passam por todas as etapas. Integrar todos os fundamentos de forma divertida.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Identificar e aplicar as regras e estratégias em esportes e jogos individual e coletivos.	Diferença entre esportes individuais e coletivos.	Esportes Individuais: São praticados por uma pessoa. O resultado depende principalmente do esforço próprio. Exigem concentração, autonomia e superação pessoal. Jogo Adaptado: Sozinho x Equipe Divida a turma: Um aluno tenta fazer um desafio sozinho (ex: levar a bola até o gol). Depois, um grupo faz o mesmo desafio em equipe. Trabalha: perceber a importância da cooperação. Crie seu Esporte: Em grupos, os alunos inventam um esporte e dizem: É individual ou coletivo? Quais são as regras? Depois apresentam para a turma. Trabalha: desenvolver criatividade e compreensão.
---	---	---

Identificar e aplicar noções de marcação, posicionamento e tomada de decisões durante os jogos.	Marcação individual e por zona.	Rouba-bola em Equipe: Um grupo troca passes. O outro grupo tenta interceptar, respeitando sua zona. Trabalhar antecipação, posicionamento e marcação por área. Mini-jogo com Setores: Dividir a quadra em defesa, meio e ataque. Cada aluno inicia em um setor. A equipe deve se organizar para não deixar espaços vazios. Trabalhar posicionamento e ocupação de espaço. Caça ao Colete (Marcação Individual): Cada aluno coloca um colete ou fita na cintura. Todos tentam proteger o seu e pegar o dos colegas. Trabalhar marcação próxima, proteção e reação rápida.
---	---------------------------------	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Conhecer e aplicar regras mais complexas em modalidades como futebol, handebol, basquete e vôlei.	Regras básicas e avançadas dos esportes: Futebol (faltas, lateral, impedimento simples). Handebol (passos, área do goleiro, tempo de posse). Basquete (drible, falta, arremesso, tempo de ataque). Vôlei (rotação, número de toques, saque)	Impedimento com Cone: Use cones para marcar a linha defensiva. O aluno só pode receber a bola antes da linha. Trabalha: noção básica de impedimento. HANDEBOL (passos, área do goleiro, tempo de posse): O aluno só pode dar 3 passos com a bola. Se passar disso, perde a vez. Trabalha: regra dos passos. BASQUETE (drible, falta, arremesso, tempo de ataque): O aluno deve andar quicando a bola. Se segurar e andar, sai da rodada. Trabalha: drible correto.
--	--	---

COMPONENTE CURRICULAR – PRODUÇÃO DE TEXTO

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

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

Observação importante:

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

DOCUMENTO CURRICULAR:

COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE
1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente.	Características dos materiais: - lixo; - descarte.; - impactos ambientais; - 3 Rs; - água; - agricultura.	- Descrever objetos do cotidiano conforme as características observadas. - Pesquisar a origem dos materiais presentes em objetos de uso cotidiano, como ferro, plástico, madeira, vidro, papel e borracha, reconhecendo sua matéria prima. - Descobrir como esses materiais são extraídos do meio ambiente. - Realizar seminário sobre o tempo que esses materiais demoram a se decompor no meio ambiente.
Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras	Os usos dos recursos naturais: solo e água no campo e na cidade O que é solo? Tipo de solos do	O estudo dos recursos naturais deve ser abordado desde cedo, para que os estudantes aprendam a praticar atitudes que contribuam para a formação de cidadãos responsáveis com meio ambiente.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

possibilidades) e os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.	Tocantins; Uso do solo no Tocantins; A importância da água e do solo na vida cotidiana.	Pode-se iniciar a aula em roda de conversa utilizando perguntas para levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes para verificar o que já sabem sobre o assunto a ser abordado. Questionar sobre a importância do solo e da água para vida na Terra. Colher amostras de solos variadas e comparar as diferentes texturas e cores e ao mesmo tempo explicar os tipos de solos existentes e quais os tipos predominam no Tocantins
--	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR:

**COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE
2º ANO - 2º BIMESTRE**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar impactos no ambiente causados pelas diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive.	• A sobrevivência e a relação com a natureza; • O trabalho e os impactos no ambiente; • Cuidados com o meio ambiente.	Prever a visita dos estudantes a uma fábrica, fazenda produtora, oficina, redação de um jornal, gráfica etc. que lhes possibilitem observar diferentes formas de trabalho e como elas se correlacionam com o ambiente, alterando o espaço e a natureza.
Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares, identificando os impactos ambientais.	A origem de diferentes produtos do cotidiano dos estudantes. Produtos de origem animal; Produtos de origem vegetal; Produtos de origem mineral; O trabalho no campo; Agricultura familiar; Agronegócio (noções); O trabalho na cidade; A importância da natureza como fonte	O professor poderá iniciar essa temática apresentando para os estudantes a origem de alguns produtos do cotidiano deles e que são extraídos da natureza como os alimentos (arroz, feijão, trigo, frutas e vegetais) e também o consumo de água que é um recurso de origem mineral. Além disso, poderá ressaltar os impactos ambientais decorrentes dessas atividades.

	de sustentação para realização de diversas atividades.	
--	---	--

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 3º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Investigar os usos dos recursos naturais, com destaque para os usos da água em atividades cotidianas (alimentação, higiene, cultivo de plantas etc.) e discutir os problemas ambientais provocados por esses usos.	Consumo consciente dos recursos naturais. A água e os recursos naturais para existência da vida. Os diferentes usos da água.	Identificar juntamente com os estudantes os cuidados necessários para utilização da água na vida doméstica, na agricultura e na indústria. Essa habilidade tem como objetivo principal permitir que os estudantes compreendam a importância da água, desde a alimentação, cultivo de plantas, geração de energia, agricultura e portabilidade.
Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente, considerando a	Produção, circulação e consumo Lixo no ambiente doméstico da escola; Lixo e reciclagem no município e no estado do Tocantins;	Os trabalhos com essa temática poderão ser iniciados criando uma situação problema que leve os estudantes a refletirem sobre seus hábitos com relação ao meio ambiente. Leitura e

ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno.		socialização de textos sobre sustentabilidade ambiental. Trabalho de campo pelas ruas da cidade observando os impactos ambientais e o destino do lixo.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR:		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 4º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
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.	Conservação e degradação da natureza no município e no estado do Tocantins As paisagens a partir de diferentes tipos de relevo; Como é a paisagem em torno de sua escola? As paisagens e o efeito da ação humana sobre elas.	O objetivo principal dessa habilidade é levar os estudantes a identificarem as diferentes formas e composições de relevo: depressão, planície, montanha, planalto, bem como reconhecerem as características da cobertura vegetal do seu lugar de vivência: matas, florestas, cerrados e formações litorâneas. Solicitar aos órgãos ambientais do estado informações e dados sobre as questões ambientais. Identificar

Identificar as características físicas (relevo, cobertura vegetal, dinâmica climática e hidrografia) presentes em seu município.	A preservação do meio ambiente Tocantins; Parques Estaduais – Tocantins; Áreas de preservação permanentes APPs.	através dos mapas existentes as áreas de preservação e também áreas de devastação ambiental. Pesquisar e socializar sobre os aspectos da geografia física local e regional.
--	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: MEIO AMBIENTE 5º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar e descrever problemas ambientais que ocorrem no entorno da escola e da residência (lixões, indústrias poluentes, destruição do patrimônio histórico etc.), propondo soluções (inclusive tecnológicas) para esses problemas.	Diferentes tipos de poluição Poluição dos rios, lagos e mares; Problemas ambientais de sua cidade e região; Onde é depositado o lixo de sua cidade? Tratamento do esgoto e resíduos sólidos em seu município.	Introduzir o conceito de qualidade ambiental. Debater sobre os conceitos de saneamento básico e qualidade ambiental contextualizando na realidade local. Ilustrar os diferentes tipos de poluição e contextualizá-los.
Identificar as formas e funções das cidades e analisar as mudanças sociais, econômicas e	Territórios, redes e urbanização O que é cidade?;	Essa habilidade tem como objetivo levar os estudantes a identificarem o que é uma rede

ambientais provocadas pelo seu crescimento.	As principais formas e funções das cidades; Formação da sede do nosso município.	urbana, quais as principais funções das cidades a partir das atividades setoriais específicas realizadas. É importante também fazer a análise da interação entre campo e cidade e entre cidades na rede urbana.
---	--	---

REFERÊNCIAS

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

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

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

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
1º ANO - 2º BIMESTRE

Identificar e descrever as principais atividades realizadas no campo.

Atividades econômicas desenvolvidas no campo.
Diferentes tipos de trabalho .
Estimular a curiosidade e o respeito pelas diferentes formas de vida e trabalho.

Roda de conversa:

“O que existe no campo?”

Inicie com uma roda de conversa para investigar os conhecimentos prévios das crianças. Pergunte:

- Quem já visitou o campo?
- O que as pessoas fazem lá?
- De onde vêm os alimentos que comemos?

Exploração de imagens e objetos concretos:

Apresente imagens, vídeos curtos ou cartazes com cenas do campo, como:

- Plantio e colheita. (Sugestões de imagens <https://bit.ly/4s5Ymxd>)
- Criação de animais. (Sugestões de imagens <https://bit.ly/4sbzwfB>)
- Produção de leite, ovos, frutas e verduras. (Sugestões de imagens <https://bit.ly/4rviM2J> / <https://bit.ly/40dvqYt>)

Se possível, leve objetos reais (espiga de milho, sementes, frutas, ferramentas simples de brinquedo) para tornar a aprendizagem mais concreta e significativa.

Contação de histórias:

Conte ou leia uma história ilustrada que retrate o dia a dia de uma criança ou trabalhador do campo (sugestão de histórias <https://tinyurl.com/22rpxhes>). Durante a narrativa, destaque:

- As atividades realizadas.
- O horário de trabalho.
- A relação com a natureza.

Após a história, incentive as crianças a recontarem oralmente ou por meio de desenhos o que mais gostaram, estimulando a curiosidade e a empatia.

Desenho e expressão artística.

Proponha que os alunos façam desenhos sobre:

- Pessoas trabalhando no campo.
- Animais e plantações.
- Alimentos que vêm do campo.

Depois, organize uma exposição na sala para que cada criança explique seu desenho, valorizando a diversidade de percepções e o respeito às diferentes formas de trabalho.

Música e cantigas relacionadas ao campo.

Utilize músicas infantis que abordem a vida no campo, como cantigas sobre animais, plantações e alimentos. Após a música, converse sobre:

- O que aparece na canção.
- Quem trabalha para que os alimentos cheguem à nossa casa.

Essa atividade fortalece a memória, a linguagem e a valorização da cultura do campo.

Sugestões de cantigas tradicionais do campo (folclore brasileiro):

- **Alecrim dourado** – destaca elementos da natureza e do campo [\[brasileco...uol.com.br\]](http://brasileco.uol.com.br)
- **A galinha do vizinho** – relaciona animais do campo e produção de alimentos [\[todamateria.com.br\]](http://todamateria.com.br)
- **O sapo cururu** – animal típico de ambientes rurais [\[brasileco...uol.com.br\]](http://brasileco.uol.com.br)
- **Boi da cara preta** – muito associada ao universo da fazenda [\[brasileco...uol.com.br\]](http://brasileco.uol.com.br)
- **Capelinha de melão** – tradicional, ligada às festas populares do interior [\[todamateria.com.br\]](http://todamateria.com.br)

Sugestão pedagógica: cantar em roda, marcar o ritmo com palmas ou movimentos corporais e conversar sobre os animais e costumes citados.

Sugestões de músicas infantis sobre a fazenda e o campo:

- “**Na fazenda é pura diversão**” – explora animais e o ambiente rural de forma lúdica [\[youtube.com\]](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- “**Lá no campo**” – **A Fazenda do Zenon** – apresenta animais e a rotina da fazenda [\[youtube.com\]](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- “**Bob morava em uma fazenda**” – versão infantil sobre o cotidiano do agricultor [\[dailymotion.com\]](https://www.dailymotion.com/video/...)
- “**O galo não quer madrugar**” – relaciona tempo, rotina e vida no campo [\[youtube.com\]](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Sugestão pedagógica: após ouvir a música, conversar com a turma:

- Quais animais aparecem?
- Onde eles vivem?
- Quem cuida desses animais?

Conexão campo–cidade:

Conversa simples sobre a importância do campo para a cidade, destacando que:

- Muitos alimentos vêm do campo.
- O trabalho das pessoas do campo é essencial para todos.

Essa reflexão contribui para o desenvolvimento do respeito, da valorização do outro e da compreensão da interdependência entre campo e cidade.

Jogos

Para garantir que o jogo trabalhe curiosidade + respeito, finalize sempre com:

1. “O que aprendemos sobre o campo?”
2. “Quem trabalha para isso existir?”
3. “Como podemos respeitar esse trabalho?”

“Quem faz o quê?” (Painel de profissões do campo).

Foco: tipos de trabalho no campo + respeito por quem trabalha.

Materiais: figuras (ou desenhos) de trabalhadores (agricultor, criador, leiteiro, apicultor, feirante, motorista etc.), cola, cartolina.

Como jogar:

1. Espalhe as imagens no chão/mesa.
2. Diga um produto: “leite”, “melancia”, “milho”, “ovo”.
3. A criança escolhe quem trabalha para produzir aquilo e cola no painel.

Variação mão na massa: elas desenhem o trabalhador e o produto em vez de imprimir.

Dominó “Produto ↔ Trabalho”

Foco: atividades econômicas (produção) e ocupações
Materiais: cartelas de dominó (metade produto, metade trabalho).

Como jogar: como dominó normal: “milho” encaixa com “agricultor”, “leite” com “ordenhador/vaqueiro”, “ovo” com “criador de galinhas”.

Dica: faça 12–16 peças (poucas) para ficar rápido.

Bingo do campo

Foco: ampliar vocabulário e reconhecer atividades econômicas.

Materiais: cartelas com 6 imagens (animais, plantio, colheita, trator, caminhão, feira, leite, ovos...).

Como jogar: você “sorteia” as imagens (em cartões) e as crianças marcam na cartela.

Fechamento (respeito): ao completar, a criança diz: “Para ter ___, alguém precisou trabalhar no campo.”

“Feira de trocas” (economia local sem dinheiro)

Foco: valor do produto, negociação respeitosa, interdependência.

Materiais: “produtos” de papel (frutas/legumes desenhados), sacolinhas, etiquetas.

Como jogar:

- Metade da turma é “produtor”, metade “consumidor”. Cada produtor venderá uma quantidade de produtos, cada um com seu valor de fichas.
- O produtor não recebe dinheiro, trocam os produtos por “fichas de gratidão” (ex.: banana custa 3 fichas, o consumidor deve dar 3 fichas ao produtor como pagamento e dizer “Obrigado pelo seu trabalho”).

Dica: depois de um certo tempo, troque os grupos. Quem era produtor se torna consumidor.

Caça ao tesouro do campo

Foco: curiosidade + reconhecimento de objetos e atividades.

Materiais: pista simples (desenhos) escondida pela sala/pátio; objetos ou cartões: semente, espiga, folha, “leite”, “ovo”, “mel”.

Como jogar:

- As pistas levam a “estações”: Plantio / Animais / Transporte / Feira.
- Ao achar, a criança diz: “Isso vem do campo e precisa do trabalho de ____”.

Exemplo de pistas:

ESTAÇÃO 1: PLANTIO

Esconda semente (cartão) perto da terra, vaso, jardim ou cantinho verde.

Pista 1 (desenho + fala):

Desenho de uma semente

“Sou pequenina, vou para a terra. Com água e sol, começo a crescer. Onde se planta para virar alimento?”

Frase da criança: “Isso vem do campo e precisa do trabalho do agricultor.”

ESTAÇÃO 2: ANIMAIS

Esconda ovo ou leite (cartão) perto de brinquedos, caixa ou painel.

Pista 2 (desenho + fala):

Desenho de uma galinha ou vaca

“Não sou planta, sou animal. Moro no campo e dou alimento. Quem cuida de mim?”

Frase da criança: “Isso vem do campo e precisa do trabalho do criador.”

ESTAÇÃO 3: TRANSPORTE

Esconda espigas ou cartão de alimento perto de carrinhos, mochila ou porta.

Pista 3 (desenho + fala): *Desenho de um caminhão*

“Do campo eu vou sair. Para a cidade vou chegar. Quem me leva com cuidado?”

Frase da criança: “Isso vem do campo e precisa do trabalho do motorista.”

ESTAÇÃO 4: FEIRA / VENDA

Esconda mel, fruta ou folha (cartão) perto da mesa, cantinho da feira ou cozinha.

Pista 4 (desenho + fala): *Desenho de frutas na banca*

“Cheguei à feira para vender. As pessoas vêm comprar. Quem trabalha aqui?”

Frase da criança: “Isso vem do campo e precisa do trabalho do feirante.”

FECHAMENTO COLETIVO (importantíssimo)

Após todas as pistas, reúna a turma e pergunte:

- O que encontramos no campo?
- Quantas pessoas trabalham para o alimento chegar até nós?
- Por que devemos respeitar quem trabalha no campo?

“Mercado dos preços justos” (com números bem pequenos).

Foco: noção inicial de valor e economia local (bem leve)

Materiais: etiquetas (reais simbólicos), embalagens limpas, cédulas de brincadeira.

Como jogar:

- Produtos “do campo”.
- Uma criança compra, outra vende.

Fechamento (respeito): “O preço ajuda a família do produtor a viver.”

Jogo da memória “Campo e cidade” (trabalhos e produtos)

Foco: comparar trabalhos e reconhecer que ambos são importantes.

Materiais: pares: (agricultor ↔ milho), (leiteiro ↔ leite), (feirante ↔ banca), (motorista ↔ caminhão).

Como jogar: memória tradicional.

Pergunta bônus: “Esse trabalho acontece mais no campo ou na cidade?”

“Caminhão da colheita” (coordenação + logística)

Foco: transporte dos produtos.

Materiais: fita no chão fazendo “estradas”, caixas como caminhões, bolinhas/papel amassado como “frutas”.

Como jogar: As crianças levam “cargas” do “campo” até a “feira” sem derrubar.

Regra de respeito: ninguém empurra; todos ajudam se cair. Abaixo estão **formas simples de aumentar a dificuldade** no jogo “**Caminhão da Colheita**”, **sem perder o caráter lúdico**, adequadas ao **1º ano** e mantendo o foco em **coordenação, logística, cooperação e respeito**.

Você pode usar **uma dificuldade por vez** ou combinar duas, conforme a turma.

DIFICULDADES POSSÍVEIS

Estrada estreita

Como dificultar: Faça as “estradas” com fita mais estreita. Em alguns trechos, aproxime duas fitas, formando um “caminho apertado”.

Aprendizagem: Atenção, controle do corpo e cuidado no transporte.

Pergunta final: Foi fácil passar com a carga? Por que o motorista precisa ter cuidado?

Mais carga no caminhão.

Como dificultar: Em vez de 1 fruta, a criança carrega 2 ou 3 dentro da caixa. Combine: “Se cair, todo mundo ajuda”.

Aprendizagem: Peso da carga, cooperação e responsabilidade.

Frase da criança ao final: “Para levar muita comida, é preciso cuidado e ajuda.”

Caminhão com uma mão só

Como dificultar: A criança empurra ou carrega o caminhão usando apenas uma mão. A outra fica “segurando o volante imaginário”.

Aprendizagem: Coordenação motora, concentração e respeito às regras.

Dica: ótimo para turnos curtos, evita frustração.

Obstáculos no caminho

Como dificultar: Coloque cones, garrafas pet, caixas ou almofadas no trajeto. A estrada faz curvas ou desvios.

Aprendizagem: Planejamento do movimento, atenção ao espaço e logística do transporte.

Conversa: O que pode acontecer no caminho do campo até a feira?

Caminhão em dupla (cooperação)

Como dificultar: Duas crianças seguram o mesmo caminhão: uma na frente e outra atrás.

Regra: Só vale andar se os dois combinarem juntos.

Aprendizagem: Trabalho em equipe, comunicação e respeito ao colega.

Frase final: “Trabalhar junto ajuda a levar o alimento.”

Sem falar (desafio do silêncio)

Como dificultar: Durante o percurso, não pode falar. Só usar gestos para combinar.

Aprendizagem: Atenção ao outro, comunicação não verbal e cooperação.

Dica: Use por pouco tempo (1 rodada).

Tempo da natureza

Como dificultar: O professor anuncia:

- “Chuva!” → andar mais devagar
- “Sol forte!” → parar 3 segundos
- “Vento!” → segurar bem a carga

Aprendizagem: Relação com a natureza e ritmo do trabalho no campo

		Pergunta: O clima ajuda ou atrapalha o trabalho no campo? Fechamento pedagógico (essencial) Após o jogo, sentados em roda: • Foi fácil levar as frutas? • O que atrapalhou? • Quem trabalha para os alimentos chegarem até nós? • Por que devemos respeitar esse trabalho? Teatro Relâmpago: “Um dia de trabalho no campo” Foco: empatia e valorização das profissões. Materiais: chapéu, avental, caixas, brinquedos de animais. Como jogar: Em duplas, eles encenam 30 segundos: plantar, colher, ordenhar, alimentar animais, vender na feira. Fechamento: aplauso + frase coletiva: “Todo trabalho merece respeito.” “Classificação do campo” (organizar por categorias) Foco: identificar e classificar tipos de trabalho. Materiais: cartões de imagens + 3 cartazes: PLANTAR, CUIDAR, VENDER/TRANSPORTAR. Como jogar: • As crianças colam cada cartão na categoria correta. Variação: pode ser no chão com bambolês.
Reconhecer a importância do trabalho no campo para a alimentação e a economia local.	Identificar e classificar os tipos de trabalho realizados no campo percebendo a importância deles para a economia.	Roda de conversa: “De onde vem o que comemos?” Inicie com uma conversa coletiva para levantar os conhecimentos prévios das crianças. Questione: • De onde vem o arroz, o feijão, o leite e as frutas? • Quem trabalha para que esses alimentos cheguem até nossa casa? • O que acontece se ninguém trabalhar no campo? Registre no quadro as respostas, utilizando palavras-chave e desenhos simples, ajudando as crianças a perceberem a

relação entre trabalho no campo, alimentação e economia local.

Sequência de imagens: “Do campo à mesa”: Apresente imagens que mostrem:

- Plantio e colheita de alimentos. (Sugestões de imagens <https://bit.ly/4s5Ymxd>)
- Criação de animais. (Sugestões de imagens <https://bit.ly/4sbzwfB>)
- Transporte e venda dos produtos. (Sugestões de imagens <https://bit.ly/4kUULzF>)

Organize as imagens em sequência (produção → transporte → consumo) e converse com a turma sobre como o trabalho no campo movimenta a economia e garante alimentos para todos.

Pergunte:

- O que está acontecendo nesta imagem?
- Quem está trabalhando?
- Para que serve esse trabalho?
- Como esse alimento chega até nossa casa?

Classificando os trabalhos do campo: Em cartazes ou no quadro, apresente diferentes tipos de trabalho realizados no campo, como:

- Agricultor(a).
- Criador(a) de animais.
- Trabalhadores da colheita.
- Produtores de leite, ovos e frutas.

Peça às crianças que ajudem a classificar os trabalhos, relacionando cada um aos alimentos produzidos. Essa atividade favorece a compreensão da diversidade de atividades econômicas do campo.

Contação de histórias: Conte ou leia uma história que mostre o percurso de um alimento, desde o campo até a mesa da família. Durante a narrativa, destaque:

- As pessoas que trabalham no campo
- O esforço envolvido na produção
- A importância desse trabalho para a comunidade

Após a história, peça que as crianças façam um desenho mostrando quem trabalhou para produzir o alimento escolhido.

Música e conversa dirigida: Utilize músicas infantis que falem sobre alimentos, plantações ou animais. Após a música, dialogue:

- Quem trabalhou para produzir os alimentos citados?
- Por que esse trabalho é importante para nossa cidade?

Essa atividade contribui para a valorização do trabalho no campo e fortalece a linguagem oral.

Sugestões de músicas infantis sobre alimentos, plantações e animais.

Boi da cara preta: <https://www.youtube.com/watch?v=D6ArDmRn0lc>

Tema: animal do campo / criação de gado

Para dialogar:

- Quem cuida do boi?
- O boi vive onde: no campo ou na cidade?
- O que o boi produz que usamos na nossa cidade?

Ideia-chave: alguém trabalha no campo cuidando dos animais para produzir alimentos.

A galinha do vizinho: <https://www.todamateria.com.br/cantigas-de-roda/>

Tema: galinha e produção de ovos.

Para dialogar:

- Quem cuida da galinha?
- De onde vêm os ovos que comemos?
- Por que esse trabalho é importante para nossa cidade?

Ideia-chave: o trabalho no campo garante alimentos para todos.

Alecrim dourado: <https://brasilescola.uol.com.br/cultura/cultura-folclorica.htm>

Tema: plantas do campo.

Para dialogar:

- Quem planta as plantas do campo?
- O que a planta precisa para crescer?
- Para que servem as plantas que nascem no campo?

Ideia-chave: plantar e cuidar da terra é um trabalho importante.

Meu limão, meu limoeiro: <https://www.todamateria.com.br/cantigas-de-roda/>

Tema: árvore frutífera / alimento.

Para dialogar:

- Quem planta o limoeiro?
- Como o limão chega até nossa casa?
- Quem trabalha para isso acontecer?

Ideia-chave: o alimento passa por várias pessoas até chegar à cidade.

Bob morava em uma fazenda: <https://www.dailymotion.com/video/x9j3gaq>

Tema: fazenda, animais e agricultor.

Para dialogar:

- Quem é Bob?
- O que ele faz na fazenda?
- Se ele não trabalhasse, o que faltaria para nossa cidade?

Ideia-chave: o agricultor é essencial para a economia local.

Lá no Campo – A Fazenda do Zenon:

<https://www.youtube.com/watch?v=bDaN-QZJpIY>

Tema: rotina da fazenda, animais e trabalho.

Para dialogar:

- Quais animais aparecem?
- Quem cuida deles?
- Por que esse trabalho é importante para nossa cidade?

Ideia-chave: a cidade depende do trabalho do campo.

Fechamento sugerido (após qualquer música).

Use sempre uma frase simples para consolidar:

- “**Para ter comida, alguém precisa trabalhar no campo.**”
- “**O trabalho do campo é importante para nossa cidade.**”
- “**Quem trabalha no campo merece respeito.**”

As crianças podem completar:

“O ____ vem do campo e precisa do trabalho do ____.”

Dica prática: Após a música, proponha:

- desenho do alimento ou animal;
- ligar **alimento** ↔ **trabalhador**;
- imitar sons dos animais;
- montar um mural: “**O que vem do campo**”.

		Conexão com a realidade local. Finalize com uma conversa simples sobre a economia local: • Existem trabalhadores do campo em nosso município? • Quais alimentos produzidos no campo chegam até nossa cidade? Destaque que o trabalho no campo movimenta a economia local, garante alimentos e contribui para o bem-estar de toda a comunidade.
Comparar jogos e brincadeiras (individuais e coletivos) de diferentes épocas e lugares, promovendo o respeito à pluralidade cultural.	O modo de vida das crianças em diferentes lugares.	Roda de conversa – temas e perguntas Tema 1: Como as crianças brincam em lugares diferentes. Perguntas orientadoras: • Onde você costuma brincar? • Crianças do campo brincam em lugares iguais aos nossos? • Toda criança precisa do mesmo brinquedo para brincar? Ideia-chave: o lugar onde a criança vive influencia o jeito de brincar. Tema 2: Brincadeiras de antigamente e de hoje. Perguntas: • Como seus pais ou avós brincavam quando eram crianças? • Eles tinham brinquedos comprados? • Dá para brincar sem brinquedo? Ideia-chave: as brincadeiras mudam com o tempo, mas brincar é sempre importante. Tema 3: Brincar sozinho e brincar junto. Perguntas: • Quais brincadeiras fazemos sozinhos?

- Quais precisam de amigos?
- É melhor brincar sozinho ou em grupo? Por quê?

Ideia-chave: brincar junto ensina respeito, cooperação e amizade.

Produção de desenhos e expressões artísticas.

Propostas:

- Desenhar uma brincadeira que você gosta.
- Desenhar crianças brincando no campo.
- Desenhar uma brincadeira que seus pais contaram.
- Pintura coletiva: “O jeito de brincar das crianças”.

Socialização:

- O que você desenhou?
- Onde acontece essa brincadeira?
- Ela precisa de amigos?

Sugestão de músicas infantis (com links) – para comparar jeitos de brincar.

Ciranda, cirandinha

https://youtu.be/qzEcHMqqcuE?si=8ly7bvP7eK_zv9QD

Diálogo:

- Essa brincadeira é sozinha ou em grupo?
- Onde dá para brincar de ciranda?

Escravos de Jó:

https://www.youtube.com/watch?v=kDB1zdGzdKo&list=RDkDB1zdGzdKo&start_radio=1

Diálogo:

- Precisa de amigos?
- É uma brincadeira antiga ou moderna?

A Canoa virou: https://www.youtube.com/watch?v=vmxj-adiPo&list=RD_vmxj-adiPo&start_radio=1

Diálogo:

- Essa brincadeira pode acontecer no campo?
- O que precisamos para brincar?

Peixe vivo:

https://www.youtube.com/watch?v=g34ENRtLqA&list=RD_g34ENRtLqA&start_radio=1

Diálogo:

- Onde vivem os peixes?
- Crianças de lugares diferentes brincam perto da água?

Sugestão de vídeos educativos (campo x cidade)

Brincadeiras de crianças do campo e da cidade – TV TEM
<https://globoplay.globo.com/v/4291693/>

Conversa após o vídeo:

- Onde as crianças brincam no vídeo?
- É igual ao nosso jeito de brincar?
- Qual você achou mais divertido?

Campo e Cidade –

<https://www.youtube.com/watch?v=ksseXALmvoM>

Conversa:

- O que existe no campo que não tem na cidade?
- As crianças do campo também brincam?

Brincadeiras de comunidades tradicionais

<https://tinyurl.com/4y7bv2hr>

Conversa:

- Essas brincadeiras são diferentes das nossas?
- Todas são importantes?

Fechamento coletivo (essencial): Finalize sempre com frases simples:

- “As crianças brincam de jeitos diferentes.”
- “Toda brincadeira é importante.”
- “Devemos respeitar o jeito de brincar de cada um.”

Jogos para trabalhar o modo de vida das crianças em diferentes lugares.

Jogo: Campo ou Cidade?

Foco: reconhecer que o lugar influencia o brincar.

Materiais: Cartões com imagens de brincadeiras (bola, pipa, videogame, peteca, subir em árvore, amarelinha).

Como jogar: Espalhe os cartões no chão. Mostre uma imagem por vez. As crianças dizem se a brincadeira acontece mais no campo, na cidade ou nos dois.

Pergunta de reflexão:

- Crianças de lugares diferentes podem brincar de coisas parecidas?

Jogo: Antes e agora

Foco: comparar brincadeiras de diferentes épocas.

Materiais: Dois cartazes: ANTIGAMENTE e HOJE + cartões de brincadeiras.

Como jogar: As crianças colam cada brincadeira no cartaz que acharem correto. O professor conduz a conversa, sem certo ou errado.

Reflexão:

- As crianças de antigamente também se divertiam?
- O que mudou? O que continua igual?

Jogo: Brincadeiras do Brasil

Foco: diversidade cultural e respeito.

Materiais: Cartões com nomes/imagens:

- Peteca (indígena)
- Arranca mandioca (indígena)
- Ciranda
- Esconde-esconde

Como jogar: Apresente cada brincadeira. As crianças experimentam uma por vez.

Conversa:

- Quem criou essa brincadeira?
- Precisamos respeitar brincadeiras diferentes das nossas?

Para se aprofundar: <https://www.todamateria.com.br/brincadeiras-indigenas/>

Jogo: Como eu brinco?

Foco: reconhecer o próprio modo de vida.

Materiais: Folha e lápis de cor.

Como jogar: Cada criança desenha uma brincadeira que costuma fazer. Em roda, mostram e explicam.

Perguntas:

- Onde você brinca?
- Precisa de brinquedo comprado?

Jogo: Brincar sozinho x brincar junto

Foco: socialização e convivência.

Como jogar: O professor fala uma brincadeira. As crianças levantam:

- 1 dedo = sozinho
- 2 dedos = em grupo

Reflexão: Toda criança gosta de brincar do mesmo jeito?

Jogo: Imitando jeitos de brincar.

Foco: empatia e expressão corporal.

Como jogar: O professor propõe situações:

		▪ “Criança do campo brincando no quintal” ▪ “Criança da cidade brincando no parque” • As crianças imitam com o corpo. Pergunta: • O lugar muda o jeito de brincar? Jogo: Roda das brincadeiras. Foco: coletividade e tradição. Brincadeiras: • Ciranda • Escravos de Jó • Passa anel <i>Para aprofundar:</i> https://www.todamateria.com.br/cantigas-de-roda/ Reflexão final: Essas brincadeiras podem acontecer em qualquer lugar? Fechamento coletivo (essencial): Finalize sempre com frases simples (em coro): • “As crianças brincam de jeitos diferentes.” • “Toda brincadeira é importante.” • “Devemos respeitar o jeito de brincar de cada um.”
--	--	--

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
2º ANO - 2º BIMESTRE

Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares.

Sugestão de temas para roda de conversa.

“Como vivem as pessoas em lugares diferentes?”

O professor inicia com uma roda de conversa, valorizando as experiências das crianças.

Perguntas:

- Todas as pessoas vivem do mesmo jeito?
- Quem mora no campo vive igual a quem mora na cidade?
- Você já ouviu falar em povos indígenas, quilombolas ou ribeirinhos?
- O que essas pessoas fazem no dia a dia?
- Como elas se alimentam? Onde moram? Como brincam?

Orientação ao professor: Evite comparações hierarquizadas (“melhor/pior”). Conduza a conversa para a ideia de diferença como diversidade, promovendo respeito e empatia.

Onde moramos e como é nosso entorno.

Perguntas:

- Você mora perto de quê? (rua, estrada, quintal, prédio, sítio)
- O que existe perto da sua casa?
- Crianças do campo moram perto do quê?
- Crianças da cidade moram perto do quê?

Ideia-chave: o lugar onde moramos muda nossa rotina.

Brincar: espaços e possibilidades.

Perguntas:

- Onde você costuma brincar?
- Crianças do campo brincam mais onde?
- Crianças da cidade brincam mais onde?
- Dá para brincar sem brinquedo comprado?

Ideia-chave: brincar acontece em todos os lugares, de jeitos diferentes.

Contato com a natureza.

Perguntas:

- Você vê plantas e animais perto da sua casa?
- Crianças do campo convivem mais com a natureza?
- Onde a natureza aparece na cidade?
- Como podemos cuidar da natureza onde vivemos?

Ideia-chave: todos dependem da natureza, no campo e na cidade.

Rotina do dia a dia.

Perguntas:

- Como é o seu dia quando acorda?
- Crianças do campo acordam para fazer o quê?
- Crianças da cidade acordam para fazer o quê?
- O que é parecido na rotina das crianças?

Ideia-chave: as rotinas mudam, mas todas as crianças têm responsabilidades.

Alimentação.

Perguntas:

- O que você come no café da manhã?
- De onde vêm esses alimentos?

- Crianças do campo comem coisas parecidas com as nossas?

- Quem prepara a comida em casa?

Ideia-chave: a alimentação une campo e cidade.

O que o campo e a cidade têm em comum.

Perguntas:

- Crianças do campo e da cidade brincam?
- Todas vão à escola?
- Todas têm família?
- Todas merecem respeito?

Ideia-chave: apesar das diferenças, todas as crianças têm direitos.

Exploração de imagens e vídeos – modos de vida.

Apresente imagens e vídeos curtos que mostrem:

- Crianças do campo brincando em quintais e áreas abertas.
- Crianças indígenas em suas aldeias.
- Crianças ribeirinhas próximas aos rios.
- Crianças quilombolas em atividades comunitárias.

Questões para mediação:

- Onde essas crianças vivem?
- O que elas fazem para brincar?
- O que parece igual ao nosso jeito de viver?
- O que é diferente?

Essa atividade favorece a leitura de imagens e o reconhecimento da pluralidade cultural.

SUGESTÃO DE CONTEXTUALIZAÇÕES:

Povos e comunidades tradicionais.

Explicar que:

- Existem grupos de pessoas que vivem de forma tradicional;
- Eles aprendem com a família, com a natureza e com a comunidade;
- Seu modo de vida passa de geração em geração.

Exemplos a trabalhar:

- Povos indígenas.
- Comunidades quilombolas.
- Famílias do campo.
- Comunidades ribeirinhas.

Sempre destacando o respeito, o pertencimento e a relação com a natureza.

O que aprendemos uns com os outros.

Proponha uma conversa orientada mostrando que crianças do campo e da cidade podem aprender umas com as outras, pois cada modo de viver traz saberes importantes.

Encaminhamento ao professor (fala sugerida):

“Existem crianças que vivem no campo e crianças que vivem na cidade. Elas não vivem do mesmo jeito, mas todas aprendem coisas importantes no lugar onde moram. Cada lugar ensina algo diferente.”

Mediação pedagógica:

- Destaque que nenhum modo de vida é melhor ou pior, apenas diferente.
- Valorize atitudes como cooperação, cuidado com a natureza, convivência com outras pessoas, criatividade para brincar.
- Reforce que todos os modos de viver contribuem para a sociedade.

Ideia-chave:

“Cada lugar ensina coisas diferentes, e todas são importantes.”

Atividade prática – desenho e expressão.

Proposta: “Jeitos de viver”.

Solicite que os alunos façam desenhos representando:

- Uma criança vivendo no campo.
- Uma criança indígena.
- Uma criança ribeirinha.
- Ou outro modo de vida apresentado.

Socialização:

- Onde essa criança vive?
- O que ela faz durante o dia?
- Como ela brinca?
- O que devemos respeitar nesse modo de vida?

Essa atividade desenvolve empatia e expressão artística.

JOGOS – MODOS DE VIDA DE POVOS E COMUNIDADES TRADICIONAIS

Jogo: Quem vive aqui?

Foco: reconhecer diferentes comunidades e seus modos de vida.

Materiais:

Cartões com imagens (ou desenhos) de:

- Aldeia indígena
- Comunidade quilombola
- Comunidade ribeirinha
- Campo/fazenda
- Cidade

E cartões com ações:

- Pescar
- Plantar

- Brincar em roda
- Navegar de canoa
- Colher frutos

Como jogar:

- Mostre uma ação.
- As crianças dizem: “*Quem vive assim?*”
- Associe a ação ao grupo, reforçando que **cada lugar ensina um jeito de viver.**

Ideia-chave: diferentes povos vivem de formas diferentes.

Jogo: O que faz parte da vida deles?

Foco: hábitos e cotidiano.

Materiais:

Cartões com objetos e hábitos:

- Rede
- Canoa
- Horta
- Rio
- Fogueira
- Quintal
- Brincadeira em grupo

Como jogar:

- Espalhe os cartões.
- O professor fala o nome de uma comunidade.
- As crianças escolhem o que pode fazer parte da vida daquele grupo.

Importante: Reforce que não existe certo ou errado, mas modos de vida diferentes.

Jogo corporal: Vivendo como eles.

Foco: empatia e expressão corporal.

Como jogar: O professor propõe situações:

- “Criança indígena brincando em roda”
- “Criança ribeirinha ajudando na pesca”
- “Criança do campo cuidando da horta”
- “Criança quilombola em festa da comunidade”

As crianças representam com gestos.

Conversa após:

- Como foi viver esse jeito?
- O que precisamos respeitar?

Jogo: Semelhanças e diferenças.

Foco: comparação sem hierarquizar.

Materiais: Dois cartazes:

- É parecido
- É diferente

Como jogar:

- O professor diz frases como:
 - “Todas as crianças brincam”
 - “Algumas crianças vivem perto do rio”
 - “Algumas crianças ajudam na roça”
- As crianças escolhem onde colocar, se for parecido com a rotina deles ou se é diferente.

Ideia-chave: existem diferenças, mas também muitas semelhanças.

Jogo: Roda das comunidades.

Foco: valorização cultural.

Como jogar:

- Em roda, cada criança recebe o nome de um grupo (campo, indígena, ribeirinho, quilombola).
- O professor fala uma situação:
 - “Brincar”
 - “Aprender”
 - “Cuidar da natureza”

- Cada criança diz como isso acontece no grupo que representa.

Jogo de classificação: Como aprendem?

Foco: saberes tradicionais.

Materiais:

Cartões com formas de aprender:

- Com a família.
- Com a natureza.
- Com os mais velhos.
- Na escola.
- Com a comunidade.

Como jogar:

- As crianças relacionam os cartões aos diferentes povos.
- O professor reforça que **aprender acontece em muitos lugares**, não só na escola.

Jogo simbólico: A aldeia, o rio e o campo.

Foco: representação do território.

Materiais:

- Caixa grande ou papel pardo
- Pedrinhas, folhas, bonecos, desenhos

Como jogar:

- Em grupos, as crianças montam:
 - uma aldeia,
 - uma comunidade ribeirinha,
 - ou uma área do campo.
- Depois explicam o que existe ali e como as pessoas vivem.

Conexão com a realidade local.

Promova uma conversa sobre o município:

		- Existem comunidades tradicionais em nossa região? - Existem pessoas que vivem do campo perto da nossa cidade? - O que aprendemos com essas pessoas? <i>Essa etapa fortalece a identidade local e o sentimento de pertencimento.</i> Fechamento pedagógico. Finalize com frases coletivas: “As pessoas vivem de jeitos diferentes.” “Todos os modos de vida devem ser respeitados.” “Aprendemos com quem vive no campo e nas comunidades tradicionais.”
Reconhecer semelhanças e diferenças nos hábitos, nas relações com a natureza e no modo de viver de pessoas em diferentes lugares.	Comparar como é a realidade das crianças que vivem no campo e das crianças que vivem na cidade.	RODAS DE CONVERSAS Crianças do campo e da cidade: o que muda e o que é parecido? Perguntas orientadoras: - Onde você mora? Como é esse lugar? - Crianças do campo vivem do mesmo jeito que as da cidade? - Onde as crianças do campo costumam brincar? - Onde as crianças da cidade costumam brincar? - O que existe no campo que não existe na cidade? - O que existe na cidade que não existe no campo? - O que é parecido na vida das crianças do campo e da cidade? Orientação ao professor: <i>Evite comparações como “melhor” ou “pior”. Destaque que são modos de vida diferentes, e que todos merecem respeito.</i> Como são as casas das crianças. Perguntas:

- Como é a sua casa?
- As casas do campo são iguais às da cidade?
- O que existe perto das casas no campo?
- O que existe perto das casas na cidade?

Ideia-chave: o lugar muda o jeito de morar.

Tempo livre e lazer.

Perguntas:

- O que você gosta de fazer quando não está na escola?
- Crianças do campo fazem o quê no tempo livre?
- Crianças da cidade fazem o quê?
- Todas as crianças precisam de tempo para brincar?

Ideia-chave: o lazer existe em todos os lugares, de formas diferentes.

Relação com os animais.

Perguntas:

- Você convive com animais?
- Quais animais são mais comuns no campo?
- Quais aparecem mais na cidade?
- Como devemos cuidar dos animais?

Ideia-chave: o cuidado com os animais é importante em qualquer lugar.

Uso da tecnologia.

Perguntas:

- Você usa celular, televisão ou computador?
- Crianças do campo também usam tecnologia?
- Para que usamos a tecnologia?
- É possível brincar sem tecnologia?

Ideia-chave: a tecnologia está presente, mas não define o modo de viver.

EXPLORAÇÃO DE IMAGENS E SITUAÇÕES DO COTIDIANO

Apresente imagens, ilustrações ou relatos que mostrem:

- Crianças do campo brincando em quintais, áreas abertas, sítios;
- Crianças da cidade brincando em parques, praças, apartamentos ou ruas;
- A presença da natureza no campo (animais, rios, plantações);
- A presença da natureza na cidade (praças, árvores, jardins).

Questões para mediação:

- Onde essas crianças vivem?
- Onde elas brincam?
- Com quem elas brincam?
- O que elas fazem durante o dia?
- O que é parecido com a nossa vida?
- O que é diferente?

CONTEXTUALIZAÇÃO – RELAÇÃO COM A NATUREZA

Explique, em linguagem simples, que:

- Crianças do campo convivem mais diretamente com a natureza;
- Crianças da cidade também convivem com a natureza, mas de outras formas;
- Em qualquer lugar, a natureza é importante e precisa ser cuidada.

Conversa orientada:

- Como as crianças do campo cuidam da natureza?
- Como as crianças da cidade cuidam da natureza?
- Por que cuidar da natureza é importante para todos?

ATIVIDADE PRÁTICA – DESENHO E EXPRESSÃO

Proposta: “Assim vivem as crianças”

Solicite que os alunos façam:

- Um desenho de uma criança vivendo no campo;
- Um desenho de uma criança vivendo na cidade.

Socialização dos desenhos:

- Onde essa criança vive?
- O que ela faz durante o dia?
- Como ela brinca?
- O que é parecido com a sua vida?
- O que é diferente?

Essa atividade desenvolve observação, comparação e empatia.

JOGOS E BRINCADEIRAS – COMPARANDO MODOS DE VIVER

Campo, cidade ou os dois?

Materiais: cartões com imagens de:

- Brincadeiras;
- Moradias;
- Meios de transporte;
- Espaços de convivência.

Como jogar:

- Mostre uma imagem por vez.
- As crianças dizem se aparece mais no campo, na cidade ou nos dois.

Reflexão:

		• Crianças do campo e da cidade podem brincar das mesmas coisas? • O lugar muda o jeito de brincar? Jogo corporal: “Imitando jeitos de viver”. O professor propõe situações como: • “Criança do campo ajudando em casa” • “Criança da cidade indo à escola” • “Criança do campo brincando no quintal” • “Criança da cidade brincando no parque” Após a vivência, converse sobre as diferenças e semelhanças observadas. CONEXÃO COM A REALIDADE LOCAL Promova uma conversa sobre o município: • Existem crianças que vivem no campo em nossa região? • Existem crianças que vivem na cidade? • Como é o dia a dia dessas crianças? • O que podemos aprender com elas? Essa etapa fortalece a identidade local e o sentimento de pertencimento.
Relacionar o dia e a noite à diferentes tipos de atividades sociais (horário escolar, comercial, sono etc.).	Comparar atividades sociais desenvolvidas na cidade e no campo e relacioná-las aos ritmos do dia e da noite.	RODA DE CONVERSA – DIA E NOITE NO COTIDIANO O que fazemos de dia e o que fazemos à noite? Perguntas orientadoras: • O que você costuma fazer durante o dia? • O que você faz à noite? • Em que horário você vai para a escola? • Em que horário você dorme? <i>Ideia-chave:</i> o dia e a noite organizam nossa rotina. Como é o dia e a noite no campo e na cidade? Perguntas:

- Crianças do campo acordam cedo para quê?
- Crianças da cidade acordam cedo para quê?
- À noite, o que as crianças do campo costumam fazer?
- À noite, o que as crianças da cidade costumam fazer?
- O campo fica mais silencioso à noite? E a cidade?

Ideia-chave: o ritmo do lugar muda a rotina das pessoas.

EXPLORAÇÃO DE IMAGENS E SITUAÇÕES DO COTIDIANO.

Apresente imagens que mostrem:

- Campo de manhã (trabalho na roça, cuidado com animais);
- Cidade de manhã (escola, trânsito, comércio);
- Campo à noite (descanso, silêncio, céu estrelado);
- Cidade à noite (luzes, casas, alguns comércios abertos).

Questões para mediação:

- Que horas parecem ser essas?
- O que as pessoas estão fazendo?
- Quem ainda está trabalhando?
- Quem já está descansando?

CONTEXTUALIZAÇÃO – RITMO DA NATUREZA E DA VIDA

Explique, em linguagem simples, que:

- No campo, muitas atividades acontecem cedo, aproveitando o sol;
- À noite, no campo, as pessoas costumam descansar mais cedo;
- Na cidade, algumas atividades continuam à noite;

- O dia e a noite ajudam a organizar o tempo de trabalho, estudo, lazer e descanso.

Ideia-chave: “A natureza ajuda a organizar a vida das pessoas.”

ATIVIDADE PRÁTICA – DESENHO E REGISTRO

Proposta: “Dia e noite no campo e na cidade”

Solicite que os alunos façam:

- Um desenho do campo durante o dia;
- Um desenho da cidade durante a noite (ou vice-versa, conforme a turma).

Socialização:

- O que está acontecendo nesse desenho?
- É dia ou noite?
- Quem está trabalhando? Quem está descansando?

JOGOS E BRINCADEIRAS

Jogo: “É dia ou é noite?”

Materiais: cartões com imagens de atividades (ir à escola, dormir, trabalhar na roça, brincar, jantar).

Como jogar:

- O professor mostra uma imagem.
- As crianças dizem se a atividade acontece mais de dia, de noite ou nos dois.

Jogo corporal: “Relógio do corpo”

Como jogar:

- O professor fala:
 - “Manhã!” → acordar, espreguiçar
 - “Tarde!” → estudar, brincar
 - “Noite!” → jantar, dormir

- As crianças representam com o corpo. Relacione com campo e cidade durante a atividade.

CONEXÃO COM A REALIDADE LOCAL

Promova uma conversa sobre a rotina dos alunos:

- Aqui em nossa região, o dia começa cedo?
- O que muda quando anoitece?
- Quem trabalha de dia? Quem trabalha à noite?
- Todas as pessoas precisam descansar?

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 3º ANO - 2º BIMESTRE

Identificar e comparar aspectos culturais dos grupos sociais de seus lugares de vivência, seja na cidade, seja no campo.

Principais aspectos culturais que diferenciam a vida no campo e na cidade.
Rotinas diárias, tradições e valores dos grupos sociais que vivem no campo e na cidade.

RODA DE CONVERSA – ASPECTOS CULTURAIS

O que faz parte da cultura do lugar onde vivemos?

Perguntas:

- O que as pessoas costumam fazer no lugar onde você mora?
- Quais costumes existem no campo?
- Quais costumes existem na cidade?
- O que é cultura?

Ideia-chave: Cultura é o jeito de viver das pessoas.

Festas, tradições e celebrações.

Perguntas:

- Quais festas acontecem no campo?

- Quais festas acontecem na cidade?
- As festas são iguais ou diferentes?
- O que essas festas mostram sobre a cultura do lugar?

Ideia-chave: As festas revelam tradições e valores culturais.

Trabalho e modo de viver.

Perguntas:

- Que tipos de trabalho são comuns no campo?
- Que tipos de trabalho são comuns na cidade?
- Como o trabalho influencia o modo de viver das pessoas?
- O trabalho muda a rotina das famílias?

Ideia-chave: O trabalho organiza a vida e a cultura das pessoas.

EXPLORAÇÃO DE IMAGENS E TEXTOS.

Apresente imagens, fotos ou pequenos textos que mostrem:

- Vida cotidiana no campo (roça, feira, quintal, animais);
- Vida cotidiana na cidade (ruas, prédios, comércio, transporte);
- Festas populares do interior e festas urbanas;

- Brincadeiras tradicionais e brincadeiras urbanas.

Questões para análise:

- O que essas imagens mostram?
- Que costumes aparecem?
- O que é diferente? O que é parecido?

ATIVIDADE DE REGISTRO – QUADRO COMPARATIVO.

Proposta: Campo × Cidade

Construa coletivamente (no quadro ou cartaz) uma tabela simples:

- Moradia
- Trabalho
- Alimentação
- Festas
- Brincadeiras
- Relação com a natureza

Depois, os alunos podem registrar no caderno, com palavras ou desenhos.

Importante: Reforçar que “diferença não significa desigualdade”.

PRODUÇÃO ARTÍSTICA E EXPRESSIVA

Proposta 1: Desenho cultural

Desenhar uma cena que represente a vida no campo;

Desenhar uma cena que represente a vida na cidade.

Proposta 2: Pannel coletivo
“Jeitos de viver no campo e na cidade”.

Socialização:

- O que essa cena mostra sobre a cultura do lugar?
- Por que esse modo de viver é importante?

JOGOS E DINÂMICAS

Jogo: “Isso é do campo ou da cidade?”

Materiais: cartões com palavras ou imagens (feira, prédio, roça, trator, ônibus, festa junina, shopping).

Como jogar:

- * O professor mostra um cartão.
- * Os alunos dizem se é mais comum no campo, na cidade ou nos dois.
- * Justificam a resposta.

Jogo: **“Cultura em ação”**

Como jogar:

* Em grupos, os alunos recebem um tema:

- * trabalho,
- * festa,
- * brincadeira,
- * alimentação.

* Representam com mímica ou desenho como isso acontece no campo e na cidade.

6 CONEXÃO COM A REALIDADE LOCAL

Promova uma conversa sobre o município:

- * Em nossa cidade, há costumes do campo?
- * Existem feiras, festas tradicionais ou práticas culturais rurais?
- * O campo e a cidade convivem no nosso dia a dia?

👉 *Ideia-chave:* campo e cidade se relacionam e se influenciam culturalmente.

FECHAMENTO PEDAGÓGICO

Finalize com reflexões coletivas:

- * ***“O campo e a cidade têm culturas diferentes.”**
- * ***“Todas as culturas são importantes.”**
- * ***“Respeitar a cultura do outro é respeitar as pessoas.”**

AVALIAÇÃO (QUALITATIVA)

Observe se o estudante:

		* Identifica aspectos culturais do campo e da cidade; * Compara sem hierarquizar; * Utiliza vocabulário cultural (costumes, tradições, trabalho); * Demonstra respeito às diferenças. ##  CONTRIBUIÇÃO PARA A EDUCAÇÃO INTEGRAL Essas propostas fortalecem: * identidade cultural; * respeito à diversidade; * pensamento crítico; * vínculo entre escola, território e cultura local. Se desejar, posso: ☒ criar **sequência didática específica para o 3º ano** ☒ organizar em **quadro oficial (habilidade x objeto x sugestões)** ☒ adaptar para **registro direto no documento municipal**
Identificar diferenças entre formas de trabalho realizadas na cidade e no campo, considerando também o uso da tecnologia nesses diferentes contextos.	Características da vida no campo e na cidade, desenvolvendo a capacidade de análise crítica sobre os espaços que habitam.	
Identificar modos de vida na cidade e no campo no presente, comparando-os com os do passado.	Registrar acontecimentos ocorridos ao longo do tempo na cidade ou região em que vive.	

Comparar as relações de trabalho e lazer do presente com as de outros tempos e espaços, analisando mudanças e permanências .

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO
4º ANO - 2º BIMESTRE

Comparar as características do trabalho no campo e na cidade.

Descrever as características dos espaços de trabalho no campo e na cidade.
Semelhanças e diferenças dos modelos de trabalho em diferentes ambientes.

Essa habilidade tem como objetivo levar os estudantes a identificarem e reconhecerem as diferenças, semelhanças e interdependências, além de compreenderem a relação que existe entre as atividades laborais desempenhadas no meio rural e no urbano. O professor poderá realizar um trabalho de pesquisa sobre as diferenças entre o trabalho do campo e da cidade.

Relacionar os processos de ocupação do campo a intervenções na natureza

Relacionar os processos de ocupação do campo às intervenções na natureza
Avaliar os resultados dessas intervenções

Considerar a história local ou regional da ocupação do espaço e consequentes alterações no meio natural. Aprofundar o conceito de nomadismo, compreendendo que ele não significa deslocamento contínuo e sem parar. Destacar que o deslocamento sempre esteve presente na história da cidade ou da região, realizando-se não somente na troca de mercadorias, mas na troca e interação entre culturas.

Utilizar as direções cardeais na localização de componentes físicos e humanos nas paisagens rurais e urbanas.

Localizar elementos no campo usando pontos cardeais e colaterais.
Utilizar os pontos cardeais no globo terrestre.
Localizar pontos de referência próximos à escola.

A aprendizagem do sistema de direção poderá ser iniciada a partir de problematizações do cotidiano dos estudantes, tais como: Onde se localiza sua escola? E sua casa? E a Câmara Municipal? Em seguida utilizando um mapa

		simples do bairro, por exemplo, peça aos estudantes para se localizarem utilizando os pontos cardeais, casas, escolas, estabelecimentos comerciais entre outros componentes físicos.
--	--	--

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 5º ANO - 2º BIMESTRE		
Analisar transformações de paisagens no campo, comparando sequência de fotografias, fotografias aéreas e imagens de satélite de épocas diferentes.	Identificar transformações de paisagens no campo comparando fotografias.	Produzir maquetes e mapas do campo. Analisar fotos áreas do campo. Através de mapas trabalhar as noções de limites entre cidades e campo.
Identificar e comparar as mudanças dos tipos de trabalho e desenvolvimento tecnológico na agropecuária.	Identificar a modernização da agricultura e sua relação na vida dos trabalhadores do campo.	Sondar os estudantes sobre o que eles conhecem acerca do processo industrial e contextualizar o tema em escala local e regional. Pesquisa de campo sobre a agricultura moderna e tradicional em seu município.
Identificar os diferentes tipos de energia utilizados na produção industrial, agrícola e extrativa.	Reconhecer o uso de diferentes energias no setor industrial.	Apresentar aos estudantes a relação do trabalho com transporte, energia, comércio, produção e serviços. Será interessante o

		professor utilizar dados e comparar as regiões brasileiras no que se refere à produção de energia e consumo para ampliar o repertório dos estudantes na leitura de imagens, gráficos e tabelas.
--	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

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

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 6º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto - objetivo, leitores/ espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, saraus, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.	Estratégias de produção de planejamento de textos argumentativos e apreciativos: resenhas e vlogs e/ou vídeos podcasts variados dos livros lidos	Selecionar textos para leitura em sala de aula com a turma: leitura silenciosa, individual, compartilhada, dirigida, rápida, reflexiva e mecânica. Roda de conversa acerca dos textos lidos. Explorar a estrutura e produção da resenha dos textos lidos. Trabalhar a reescrita dos textos, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.	Produção de resenha críticas de livros lidos, filmes e games entre outros. Produção de vlogs, vídeos e podcasts dos livros lidos.	Selecionar filmes e/ou games temáticos pertinentes a realidade do contexto educacional ou social. Construção de roteiro para assistir ao filme. Discussão sobre os pontos observados no filme ou game. Produção de resenha crítica a partir dos pontos analisados. Trabalhar a reescrita dos textos, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção
Criar poemas compostos por versos livres e de forma fixa (como quadras e sonetos), utilizando recursos visuais, semânticos e sonoros, tais como cadências, ritmos e rimas, e poemas visuais e vídeo-poemas, explorando as relações entre imagem e texto verbal, a distribuição da mancha gráfica (poema visual) e outros recursos visuais e sonoros .	Criação de poemas por versos livres e de forma fixa e poemas visuais e vídeos-poemas.	Produção de poemas obedecendo a estrutura básica do gênero e temática abordada. Trabalhar a reescrita dos poemas, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares/lendas, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.	Produção escrita do gênero memórias literárias	Produção de memórias literárias obedecendo a estrutura básica do gênero e temática abordada. Trabalhar a reescrita das memórias literárias, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.
--	---	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 7º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos e podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/ descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções. Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares, contos de suspense, mistério, terror, humor, narrativas de enigma, crônicas, histórias em quadrinhos, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.	Produção, releitura, revisão e reescrita de resenhas críticas. Produção de vlogs e podcasts. Produção, releitura, reescrita e revisão de memórias literárias	Selecionar textos para leitura em sala de aula com turma: leitura silenciosa, individual, compartilhada, dirigida, rápida, reflexiva e mecânica. Roda de conversa acerca dos textos lidos. Explorar a estrutura e produção da resenha dos textos lidos. Trabalhar a reescrita dos textos, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção. Produção de memórias literárias obedecendo a estrutura básica do gênero e temática abordada. Trabalhar a reescrita das memórias literárias, mostrando ao estudante os equívocos escritos na produção.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 8º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar artigos de opinião, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do tema ou questão a ser discutido(a), da relevância para a turma, escola ou comunidade do levantamento de dados e informações sobre a questão, de argumentos relacionados a diferentes posicionamentos em jogo, da definição – o que pode envolver consultas a fontes diversas, entrevistas com especialistas, análise de textos, organização esquemática das informações e argumentos – dos (tipos de) argumentos e estratégias que pretende utilizar para convencer os leitores	Planejamento da produção de artigo de opinião. Condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação, etc.	Seleção de assuntos pertinentes para discussão em sala de aula. Debates a partir de textos trabalhados em sala de aula. Elaboração de lista temática com argumentos
Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos	Produção, releitura, revisão e reescrita de crônica.	Produção, revisão e edição de textos argumentativos sobre as temáticas selecionadas.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

expressivos típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.		
Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, podcast ou vlog científico, relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, dentre outros, considerando o contexto de produção e as regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.	Produção, revisão e edição de artigo de divulgação científica.	Produzir textos de divulgação científica que buscam compartilhar informações, pesquisas e conceitos científicos a um público leigo, ou seja, um público que desconhece ou pouco sabe sobre o assunto.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO 9º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
EF89LP10) Planejar artigos de opinião, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do tema ou questão a ser discutido (a), da relevância para a turma, escola ou comunidade, do levantamento de dados e informações sobre a questão, de argumentos relacionados a diferentes posicionamentos em jogo, da definição – o que pode envolver consultas a fontes diversas, entrevistas com especialistas, análise de textos, organização esquemática das informações e argumentos – dos (tipos de) argumentos e estratégias que pretende utilizar para convencer os leitores.	Estratégia de produção: planejamento de artigo de opinião.	Seleção de assuntos pertinentes para discussão em sala de aula. Debates a partir de textos trabalhados em sala de aula. Elaboração de lista temática com argumentos. Produção, revisão edição de textos argumentativos sobre as temáticas selecionadas

Produzir artigos de opinião, tendo em vista o contexto de produção dado, assumindo posição diante de tema polêmico, argumentando de acordo com a estrutura própria desse tipo de texto e utilizando diferentes tipos de argumentos – de autoridade, comprovação, exemplificação	Textualização, revisão e reescrita de artigos de opinião.	Definir o tema a ser abordado, definir uma tese e pesquisar dados, informações e fatos capazes de comprovar seu ponto de vista e persuadir o leitor. Reescrever o texto com coesão e coerência
Contribuir com a escrita de textos normativos, quando houver esse tipo de demanda na escola – regimentos e estatutos de organizações da sociedade civil do âmbito da atuação das crianças e jovens (grêmio livre, clubes de leitura, associações culturais etc.) – e de regras e regulamentos nos vários âmbitos da escola – campeonatos, festivais, regras de convivência etc., levando em conta o contexto de produção e as características dos gêneros em questão.	Colaboração na escrita de textos normativos.	Produção coletiva das normas de convivências dos estudantes do 9º ano. Revisão e reescrita a partir das observações e sugestões do professor.

Produzir, revisar e editar textos reivindicatórios ou propositivos sobre problemas que afetam a vida escolar ou da comunidade, justificando pontos de vista, reivindicações e detalhando propostas (justificativa, objetivos, ações previstas etc.), levando em conta seu contexto de produção e as características dos gêneros em questão.	Produção, revisão e edição de textos normativos, reivindicatórios ou propositivos.	Explorar a carta de reclamação. Proporcionar momentos de reflexão e problematização. Fazer com que os alunos se percebam como autores. Envolver os estudantes na produção textual. Destacar que o uso da 1.^a pessoa, a opção por um estilo formal, bem como o emprego da norma-padrão são algumas das características requeridas pela situação de comunica
Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.	Construção de textualidade, produção, revisão e reescrita de crônicas.	Produção, e reescrita de crônicas individuais ou coletivas

REFERÊNCIAS

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



DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 6º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea. (EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.	Elementos da linguagem Composições, individuais ou coletivas, de diferentes formas de danças que fazem parte das culturas indígenas, fazendo uso dos elementos estruturais da dança.	Trabalhe com os estudantes os elementos estruturais da dança como espaço, tempo, energia e movimento, aplicando-os na criação de coreografias. Explique os conceitos: espaço, direção, nível, forma e caminho pelo espaço, ritmo, duração, velocidade e sincronia, energia, intensidade e qualidade do movimento. Trabalhe com pesquisa diferentes danças de comunidades indígenas, focando em entender os movimentos, ritmos e significados associados. Grupos de Trabalho: Divida a classe em pequenos grupos para a criação de coreografias. Cada grupo escolhe uma dança indígena específica como inspiração. Aplicação dos elementos da dança: Oriente os estudantes a incorporarem os elementos da dança aprendidos na criação de uma peça coreográfica que respeite e reflita a essência da dança original. Mostra de Danças: Organize uma apresentação onde cada grupo crie uma coreografia para a classe ou para um público maior.

Após as apresentações, conduza uma sessão de reflexão onde os estudantes possam compartilhar suas experiências, desafios encontrados durante o processo, e o respeito às culturas indígenas seja uma prioridade, evitando a apropriação cultural e enfatizando a apreciação e o aprendizado autênticos.

<https://www.teachy.com.br/resumos/ensinofundamental/5ano/educacao-fisica/movimento-e-danca-resumo>

https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/eaja/art-e-danca_espaco-e-tempo-em-danca/

<https://www.helenitasaearp.com.br/fundamentos-da-danca>

<http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/contendo/contendo.php?contendo=262>



DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 7º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea. (EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, (EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo peso, fluência e espaço) como elementos que, combina dos, geram as ações corporais e o movimento dançado.	Elementos da linguagem Utilização dos elementos estruturais da dança (movimento, espaço, tempo, peso, som/silêncio), na inter-relação do movimento e o processo coreográfico.	Peça aos estudantes que observem os movimentos cotidianos (caminhar, correr, sentar, etc.) e registrem suas características (velocidade, ritmo, força). Comparem esses movimentos com os movimentos de diferentes estilos de dança (balé, hip-hop, danças folclóricas). Discutam as semelhanças e diferenças, refletindo sobre como a dança transforma movimentos cotidianos em expressão artística. Crie uma linha do tempo visual que destaque a evolução da dança, desde suas formas tradicionais até as contemporâneas. Inclua imagens, vídeos e informações sobre diferentes estilos e seus contextos históricos e culturais. Promova debates sobre como a dança reflete e influencia a sociedade em diferentes épocas. Explore a relação entre dança e cultura, analisando como diferentes estilos expressam valores, crenças e tradições. Convide dançarinos ou especialistas para compartilhar suas experiências e conhecimentos sobre danças específicas. Realize apresentações de

danças folclóricas ou contemporâneas, seguidas de debates sobre seus significados e simbolismos.

Proponha exercícios

que explorem variações de velocidade, força, ritmo e direção.

Incentive a criação de sequências de movimentos que combinem diferentes fatores.

Selecione vídeos de diferentes estilos de dança e peça aos alunos que analisem os fatores do movimento presentes em cada um.

Discutam como a combinação desses fatores contribui para a expressividade e o estilo da dança. Utilize ferramentas de edição de vídeo para desacelerar, acelerar ou isolar movimentos específicos.

Divida a turma em grupos e desafie-os a criar coreografias que explorem os fatores do movimento de forma criativa.

Incentive a experimentação e a improvisação, valorizando a expressão individual e a colaboração. Realize apresentações das coreografias, seguidas de feedbacks construtivos sobre o uso dos fatores do movimento.

Utilize músicas

de diferentes estilos e ritmos para inspirar a criação de movimentos.

Explore o uso de objetos (tecidos, bastões, etc.) para ampliar as possibilidades de movimento.

		Promova a reflexão sobre a relação entre movimento, emoção e expressão. https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-Ensiner/planos-de-aula/danca-gestos-e movimento/ https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/a-linguagem-da-danca/ http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=102 https://www.superprof.pt/blog/materiais-aulas-de-zumba-e-outros-tipos-de-danca/ https://muralzinhodeideias.com.br/programese/aulas-de-danca-online-gratuitas-para-criancas/ https://blog.eadplataforma.com/empreendedorismo-digital/aula-de-danca-pela-internet
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 8º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea. (EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado	Elementos da linguagem Reconhecimento de gestos, movimentos, seu registro e utilizações em composições de dança.	Alterne entre aulas teóricas sobre a história da dança e as diferentes formas de dança, e aulas práticas onde os alunos possam aplicar o que aprenderam. Exploração de Movimentos: Inicie as aulas com exercícios de aquecimento seguidos por atividades que permitam aos alunos explorar diferentes movimentos e gestos, observando como estes podem ser usados para comunicar emoções e narrativas. Registro de Movimentos: Ensine os alunos a registrar seus próprios movimentos usando ferramentas como desenhos, anotações ou vídeos. Isso pode incluir a criação de um diário de dança onde os alunos documentam os movimentos aprendidos e as suas próprias criações. Análise de Performances: Assistir e analisar vídeos de performances de dança, discutindo os elementos de linguagem corporal usados e como eles contribuem para a expressão e comunicação. Composições de Dança: Encoraje os alunos a criar pequenas coreografias em grupos, utilizando os movimentos e gestos que exploraram e registraram. Isso pode culminar em uma apresentação de fim de semestre para os colegas ou para os pais. http://www.arte.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=102

		https://sme.goiania.go.gov.br/conexaoescola/ensino_fundamental/a-linguagem-da-danca/ https://www.institutoclaro.org.br/educacao/para-Ensiner/planos-de-aula/danca-gestos-e-movimento
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)		
COMPONENTE CURRICULAR: CULTURA E EXPRESSÕES CORPORAIS 9º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF69AR10). Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea. (EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado	Elementos da linguagem Comparação, análise e identificação de características dos movimentos corporais e da coreografia da dança tradicional tocantinense e da dança contemporânea	Proponha uma pesquisa sobre a dança tradicional tocantinense, explorando suas raízes culturais, significados sociais e técnicas. Faça o mesmo com a dança contemporânea, destacando sua natureza experimental e inovadora. Discussão: realize discussões em classe para que os estudantes compartilhem suas descobertas e entendam as motivações por trás das práticas de dança em diferentes contextos culturais. Observação direcionada: Utilize vídeos de performances de dança tocantinense e contemporânea. Peça aos alunos para observarem e registrarem detalhes sobre movimento, espaço, tempo, peso, e a interação entre som e silêncio. Fichas de Análise: Distribua fichas de análise onde os alunos possam categorizar e descrever os elementos de linguagem da dança observados.

Quadros Comparativos:

Orientar os alunos a criarem quadros comparativos que destaquem as semelhanças e diferenças entre as danças estudadas, focando em aspectos como técnica, expressão e contexto cultural.

Apresentações:

Encoraje apresentações orais onde cada grupo expõe suas análises comparativas, utilizando os quadros como suporte visual.

Workshops de Dança:

Promova workshops onde os alunos possam experimentar ambos os estilos de dança, guiados por instrutores especializados, se possível.

Coreografia Híbrida:

Desafie os alunos a criar coreografias que misturem elementos das duas danças, refletindo sobre como os estilos podem se complementar ou contrastar.

Sessões de Feedback:

Após as apresentações das coreografias, conduza uma sessão de feed back onde os alunos e o professor possam discutir as obras criadas, focando na integração efetiva dos elementos observados.

Acesso a biblioteca ou internet para pesquisa:

vídeos de performances de dança tradicional tocantinense e contemporânea.

Assegure um ambiente de respeito e abertura para que os estudantes se sintam confortáveis ao expressar suas opiniões e ideias criativas. Essas

		<i>atividades visam não apenas a aprendizagem sobre dança, mas também a valorização das diversas formas de expressão cultural através da arte.</i> https://brasilescola.uol.com.br/folclore/dancas-folcloricas.htm https://conexaoto.com.br/2021/04/29/entre-uma-infinidade-de-ritmos-a-sucia-e-considerada-a-danca-legitima-do-tocantins https://museucerrado.com.br/arte/arte-cenica/dancas/
--	--	--

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.
Porto Nacional, 24 de fevereiro 2026



DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGEM)

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 1º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças	Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela;	Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela.
Reconhecer e explorar artefatos computacionais voltados a atender necessidades pessoais ou coletivas	Conhecendo o Teclado; Explorando Softwares Educativos;	Conhecendo o Teclado: Identificar e nomear as teclas do teclado alfabético (letras, números e símbolos). Praticar a localização das letras do alfabeto usando jogos interativos.
Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem.	Uso de artefatos computacionais	Explorando Softwares Educativos: Introduzir softwares educativos específicos para crianças, como jogos de alfabetização, jogos de matemática simples, quebra-cabeças, entre outros. Permitir que os alunos explorem esses softwares de forma guiada, oando em habilidades como arrastar e soltar, clicar e arrastar, e assim por diante.
Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita	Introdução à Linguagem Escrita.	Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação.
Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	Registros de Palavras. (digitação de letras e palavras). Digitação do nome (escrita do nome próprio). Jogos de Lógica; Números e Quantidades; Sequências Numéricas O brincar com materiais não estruturados e os experimentos; Robótica / Cultura Maker. Tecnologia no cotidiano	Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras. Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras. Promova debates sobre diferentes formas de letras. Introduza jogos como quebra-cabeças, sudoku e jogos de tabuleiro que exigem raciocínio lógico e no computador. Trabalhe com sequências numéricas, pedindo que os alunos identifiquem o número que vem antes, depois e entre outros números. Por exemplo, em uma sequência de 1 a 10, pergunte qual é o número que vem antes do 5 e qual vem depois e pede os alunos para digitar. O uso de recursos tecnológicos pode ser uma estratégia eficaz para desenvolver o raciocínio lógico.

Relacionando números às suas respectivas quantidades e identificar o antes, o depois e o entre em uma sequência. Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos. Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores. Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro. Reconhecer tecnologias digitais e robóticas presentes no cotidiano. Identificar sequências simples de ações (início, meio e fim). Desenvolver a oralidade ao explicar ações e escolhas.	Sequência lógica de ações Noções iniciais de algoritmo Linguagem oral e interpretação	Utilize aplicativos ou jogos online que abordem adição e subtração, permitindo que os alunos pratiquem de uma forma interativa e lúdica. Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só Ensine sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros. • Roda de conversa sobre “o que é um robô e o que não é”. • Descrição oral de rotinas diárias (escovar os dentes, ir à escola). • Organização de histórias curtas em ordem lógica. • Jogos orais de comandos simples: “avance”, “pare”, “volte”.
---	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Organizar objetos físicos ou digitais considerando diferentes características para esta organização, explicitando semelhanças (padrões) e diferenças	Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela; Conhecendo o Teclado; Explorando Softwares Educativos; Uso de artefatos computacionais	Praticar habilidades motoras básicas usando o mouse para arrastar e soltar objetos na tela. Conhecendo o Teclado: Identificar e nomear as teclas do teclado alfabético (letras, números e símbolos). Praticar a localização das letras do alfabeto usando jogos interativos. Explorando Softwares Educativos: Introduzir softwares educativos específicos para crianças, como jogos de alfabetização, jogos de matemática simples, quebra-cabeças, entre outros. Permitir que os alunos explorem esses softwares de forma guiada, focando em habilidades como arrastar e soltar, clicar e arrastar, e assim por diante.
Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem. Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita.	Introdução à Linguagem Escrita. Registros de Palavras, frases e pequenos textos. (digitação de letras e palavras, frases e textos). Digitação do nome. (escrita do nome próprio)	Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação. Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras. Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras. Promova debates sobre diferentes formas de letras

Utilizar a lógica em jogos e brincadeira, descrevendo comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	Jogos de Lógica Números e Quantidades. Sequências Numéricas	Introduza jogos como quebra-cabeças, sudoku e jogos de tabuleiro que exigem raciocínio lógico e no computador. Trabalhe com sequências numéricas, pedindo que os alunos identifiquem o número que vem antes, depois e entre outros números. Por exemplo, em uma sequência de 1 a 100, pergunte qual é o número que vem antes e qual vem depois e pede os alunos para digitar. O uso de recursos tecnológicos pode ser uma estratégia eficaz para desenvolver o raciocínio lógico. Utilize aplicativos ou jogos online que abordem adição e subtração, permitindo que os alunos pratiquem de uma forma interativa e lúdica.
Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando sensores. Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro.	O brincar com materiais estruturados e os experimentos. Robótica /Cultura Maker Sequenciação e ordenação Noções de erro e correção Algoritmos simples Leitura e interpretação oral	Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só Ensine sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros. Recontar histórias mudando a ordem e identificar incoerências.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Organizar ações em sequência lógica para resolver situações simples.

Identificar erros em sequências apresentadas oralmente ou por escrito.

Desenvolver a atenção, escuta ativa e argumentação.

Criar instruções verbais para trajetos dentro da escola.

Analisar sequências “certas” e “erradas” apresentadas pelo p.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 3º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída). Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar e diferentes formatos digitais.	Criando Arte Digital; Introdução à Digitação; Explorando a Internet Segura; Contando Histórias Digitais; Desenvolvendo Habilidades de Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais Introdução à Linguagem Escrita. Registros de Palavras, frases e pequenos textos. (digitação de letras e palavras, frases e textos). Digitação do nome. (escrita do nome próprio).	Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação. Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras. Ensine os alunos a usar programas como Microsoft Word ou Google Docs para digitar letras, palavras. Promova debates sobre diferentes formas de letras

Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem.	O brincar com materiais não Estruturados e os experimentos. Robótica /Cultura Maker.	Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão.
Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita.	Linguagem de comandos Eficiência de sequências	Isso não só Ensine sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais.
Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem	Pensamento lógico Resolução de problemas simples	Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros.

Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores. Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro.

Interpretar e executar comandos usando linguagem natural.

Comparar diferentes sequências e identificar a mais eficiente.

Desenvolver raciocínio lógico e tomada de decisão.

Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.

Jogos orais de deslocamento imaginário (mapas mentais).

Comparação de duas formas de resolver o mesmo problema.

Criação de comandos para “ensinar” um colega a realizar uma tarefa.

Discussões sobre “qual caminho é mais curto” ou “mais rápido”.

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 4º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída). Utilizar o computador como ferramenta de aprendizagem. Levantando hipóteses em relação à linguagem escrita, realizando registros de palavras, por meio de escrita. Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem	Criando Arte Digital; Introdução à Digitação; Explorando a Internet Segura; Contando Histórias Digitais; Desenvolvendo Habilidades de Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais; Introdução à Linguagem Escrita. Registros de Palavras, frases e pequenos textos. (digitação de letras e palavras, frases e textos). Digitação do nome. (escrita do nome próprio).	Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos. Explique a importância da linguagem escrita e suas funções na comunicação. Apresente os componentes da escrita, como letras, palavras. Ensine os alunos a usar programas como Microsoft, Word ou Google Docs para digitar letras, palavras. Promova debates sobre diferentes formas de letras.

Usar ferramentas computacionais em situações didáticas para se expressar em diferentes formatos digitais. Planejar e construir artefatos robóticos com materiais não estruturados. Realizar a montagem de artefatos robóticos simples, usando e sensores. Desenvolver habilidades técnicas e interpessoais, Incentivar a ponte entre teoria e prática, Aperfeiçoar soluções, Preparar os alunos para os desafios do futuro. Criar algoritmos simples em linguagem oral e escrita. Identificar padrões e repetições em ações e rotinas. Planejar estratégias para resolver problemas cotidianos.	Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais; Robótica /Cultura Maker Algoritmos desplugados Padrões e regularidades Planejamento de ações Pensamento computacional.	Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos. Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só Ensine sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros. • Produção escrita de instruções passo a passo. • Identificação de padrões em horários, rotinas e sequências numéricas. • Criação de regras para jogos imaginários. • Discussão coletiva sobre melhoria de processos do dia a dia.
---	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA/ROBÓTICA 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer que, para um computador realizar tarefas, ele se comunica com o mundo exterior com o uso de interfaces físicas (dispositivos de entrada e saída).	Criando Arte Digital; Introdução à Digitação; Explorando a Internet Segura; Contando Histórias Digitais; Desenvolvendo Habilidades de Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias Computacionais. Pesquisa; Interface física; Uso de tecnologias computacionais.	Criando Arte Digital: Introduzir ferramentas simples de desenho, como Paint ou programas de desenho online para crianças. Encorajar os alunos a desenharem objetos simples usando diferentes ferramentas de desenho e cores. Introdução à Digitação: Ensinar as posições corretas dos dedos no teclado. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar em links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão. Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares com imagens e textos. Praticar a digitação de letras e palavras simples, usando programas interativos ou jogos de digitação. Explorando a Internet Segura: Ensinar as regras básicas de segurança online, como não compartilhar informações pessoais, não clicar links suspeitos, e assim por diante. Introduzir sites educativos apropriados para crianças e permitir que os alunos explorem esses sites com supervisão.

		Contando Histórias Digitais: Usar softwares de criação de histórias digitais simples, onde os alunos podem arrastar e soltar personagens e objetos para criar suas próprias histórias. Encorajar os alunos a criarem narrativas simples usando esses softwares, com imagens e textos.
Analisar problemas e propor soluções organizadas em etapas. Avaliar, revisar e aprimorar sequências de comandos. Argumentar e justificar escolhas lógicas.	Narrativas digitais Robótica /Cultura Maker Análise e decomposição de problemas Algoritmos aprimorados Avaliação e otimização de processos Comunicação argumentativa e lógica	Pedir aos estudantes para digitar textos narrativos da sua produção individual obedecendo acentuação, pontuação e coerência. Projetos de robótica com materiais reciclados: Incentive os alunos a criar robôs a partir de materiais reciclados, como garrafas plásticas, tampas de garrafa, e caixas de papelão. Isso não só Ensine sobre robótica, mas também promove a consciência ambiental. Competições de programação: Mesmo sem um laboratório de robótica, os alunos podem aprender programação de robôs através de competições virtuais. Existem plataformas online que oferecem competições de programação de robôs, onde os alunos podem escrever códigos para controlar robôs virtuais e competir uns contra os outros. Resolução de desafios lógicos apresentados oralmente ou por texto. Reescrita de sequências para torná-las mais eficientes. Discussões em grupo sobre melhorias de rotinas escolares. Produção de textos instrucionais com revisão coletiva.

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. <https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2023/02/Tecnologia-e-Inova%C3%A7%C3%A3o-Anos-Iniciais.pdf> acesso 19 de fevereiro de 2026. https://www.google.com/search?q=Planejar+e+construir+artefatos+rob%C3%B3ticos+com+materiais+n%C3%A3o+estruturados.+como+trabalhar&oq=Planejar+e+construir+artefatos+rob%C3%B3ticos+com+materiais+n%C3%A3o+estruturados.+como+trabalhar&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCTEwNjlwajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8 acesso 19 de fevereiro de 2026 <https://www.edusesc.com.br/brincadeiras-com-materiais-nao-estruturados/> acesso 19 de fevereiro de 2026 <https://papodaprofessoradenise.com.br/materiais-nao-estruturados-uma-forma-de-criar-e-brincar-com-um-recurso-chamado-imaginacao/> acesso 19 de fevereiro de 2026



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 1º 2º e 3º anos, 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical. Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados	Elementos da linguagem Canções de ritmos diversos: folclóricas, regionais, samba, rock, valsa, forró, indígenas, africanas e outras. Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa); Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais	A habilidade experimentar consiste em incentivar o estudante a criar e recriar sons com o corpo ou instrumentos, explorando diferentes possibilidades musicais. É importante apoiar esse processo para reduzir a timidez e o medo de errar, valorizando sempre as criações de cada um. O aprendizado acontece na prática, sem certo ou errado, e não depende de talento ou dom. Sugestão de atividades: https://www.tudosaladeaula.com/2023/02/atividade-sobre-a-musica-e-seus-elementos-3o-e-4o-ano-com-texto/ Sugestão de atividades https://www.tudosaladeaula.com/2023/09/atividade-sobre-os-instrumentos-musicais-1o-e-2o-ano/ Recomenda-se oferecer aos estudantes diferentes práticas com sons e música, como percussão corporal e uso de instrumentos tradicionais ou alternativos, promovendo vivências que estimulem improvisações e composições. Essa habilidade se relaciona com a (EF15AR15) e pode ser integrada à Língua Portuguesa (EF01LP19), ao recitar textos ritmados. Também, poderá ser ampliada de forma gradativa a cada ano.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.	Notação e registro musical Registro de sons (escrita musical espontânea, partitura alternativa). Processos de criação Criação de instrumentos com materiais reutilizáveis e ou com elementos da natureza (galhos de árvores, folhas, sementes, buritis e outros).	Peça aos alunos que fechem os olhos e ouçam diferentes sons (como instrumentos musicais, barulhos da natureza ou objetos). Depois, eles devem representar graficamente esses sons em uma folha, usando linhas, curvas, formas e cores para expressar as características do som (agudo, grave, forte, fraco, contínuo, curto etc.).
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 4º ano 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical. Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	Elementos da linguagem Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, forró, indígenas, africanas e outras. Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.	Apresentação e Análise: Inicie apresentando canções de ritmos variados como samba, rock, valsa, forró, músicas indígenas e africanas. Discuta com os alunos as origens culturais desses ritmos, suas características principais e instrumentos típicos. Atividades de Escuta: Realize atividades de escuta ativa, onde os alunos possam identificar os elementos característicos de cada ritmo, como tempo, batida e instrumentação. Prática Vocal e Corporal: Encoraje a prática vocal das canções e a expressão corporal através da dança, permitindo que os alunos sintam o ritmo fisicamente Materialidades Sonoras do Cotidiano. Exploração de Sons: Promova a exploração de sons corporais (palmas, estalos, batidas de pé), ambientais (sons da natureza, urbanos) e digitais (sons produzidos por aplicativos ou dispositivos eletrônicos), além da importância do silêncio e da pausa na música. Criação de Composições: Incentive os alunos a criar suas próprias composições ou improvisações usando os sons explorados. Eles podem, por exemplo, criar uma história sonora que envolva sons ambientais e corporais, ou compor uma música que combine instrumentos musicais com sons digitais. Jogos com o Corpo: Utilize jogos rítmicos que envolvam o corpo, como simulação de instrumentos musicais com partes do corpo ou jogos de imitação rítmica, onde um aluno faz um padrão rítmico com o corpo e os outros precisam imitar. Uso de Instrumentos Musicais: Se disponível, incorpore o uso de instrumentos musicais simples, como tambores, chocalhos, ou até instrumentos construídos pelos próprios alunos, em jogos rítmicos. Pode-se, por exemplo, criar uma orquestra improvisada onde cada grupo de alunos é responsável por um tipo de som ou ritmo.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL 5º ano 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.	Elementos da linguagem. Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, rap, forró, indígenas, africanas e outras.	Exploração de Ritmos Diversos Apresentação de Gêneros Musicais: Faça uma seleção de músicas que representem os gêneros citados (samba, rock, valsa, rap, forró, músicas indígenas e africanas, entre outros). Discuta as origens, características e instrumentos típicos de cada gênero. Você pode organizar uma "viagem musical" pelo mundo, destacando a diversidade cultural. Criação de Playlists Colaborativas: Incentive os alunos a trazerem músicas de casa que se enquadrem nos gêneros estudados. Crie playlists colaborativas para a turma ouvir e discutir em conjunto. Materialidades e Sons do Cotidiano Exploração Sonora: Realize atividades que explorem sons corporais (palmas, estalos, batidas do coração), ambientais (sons da natureza, urbanos) e digitais (efeitos sonoros de aplicativos, jogos). Explore o conceito de silêncio (pausa) e sua importância na música e no cotidiano. Caça aos Sons: Organize uma atividade de exploração sonora ao ar livre ou dentro da escola, onde os estudantes devem identificar e registrar diferentes sons do ambiente. Discuta as fontes dos sons, suas qualidades e como podem ser utilizados musicalmente.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais. Percepção auditiva (sensação sonora, atenção e memória).	Jogos Rítmicos e Instrumentos Musicais Construção de Instrumentos: Utilize materiais recicláveis para a construção de instrumentos simples. Isso pode incluir chocalhos, tambores de lata, flautas de canudo, entre outros. Explore ritmos diversos utilizando os instrumentos criados. Jogos Rítmicos: Desenvolva jogos que envolvam o uso do corpo e dos instrumentos para criar padrões rítmicos. Exemplos musical, onde um líder faz um padrão rítmico que os outros devem imitar, ou criar composições rítmicas em pequenos grupos. Percepção Auditiva Exercícios de Atenção Sonora: Realize atividades que estimulem a atenção e a escuta ativa. Isso pode incluir adivinhar instrumentos ou sons do cotidiano com os olhos vendados, ou jogos de memória.
---	---	--

REFERÊNCIAS

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

Observação:

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: NOÇÕES DE BOMBEIROS E CIVISMO – 3º ao 5º ano 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário. Identificar e comparar pontos de vista em relação a eventos significativos do local em que vive, aspectos relacionados a condições sociais e à presença de diferentes grupos sociais e culturais, com especial destaque para as culturas africanas, indígenas e de migrantes.	Execuções por tempos da ordem unida; Fundamentos da bandeira do Brasil; Ensino da teoria do hino nacional brasileiro; musicalização do hino nacional; Ensaio do Hino Nacional Brasileiro; Ensino da teoria do Hino de Porto Nacional; Musicalização e ensino do Hino de Porto Nacional.	O professor pode tornar o ensino mais significativo ao relacionar os conteúdos das habilidades com datas comemorativas importantes. Isso permite que os alunos compreendam a relevância dos temas estudados em seu cotidiano e na sociedade. Segue algumas sugestões de atividades vinculadas as datas comemorativas: 7 de abril – Dia Mundial da Saúde O professor pode promover uma roda de conversa sobre saúde física e mental, abordando a importância da disciplina na ordem unida e do canto dos hinos para o bem-estar emocional. Os alunos podem compartilhar hábitos saudáveis e formular perguntas sobre o impacto da atividade física e da música na qualidade de vida. Execuções por tempos da ordem unida; Fundamentos da bandeira do Brasil; Ensino e musicalização dos hinos nacional e municipal. Prática de comandos e movimentos básicos de ordem unida em grupos, seguindo as instruções de um líder designado.



O professor pode explicar como a coordenação motora e a disciplina nos movimentos da ordem unida são benéficas para a saúde física.

22 de abril – Dia do Planeta Terra

O professor pode relacionar a preservação ambiental às tradições indígenas e africanas, discutindo como esses povos cuidam da natureza.

Os alunos podem realizar entrevistas com moradores locais sobre mudanças ambientais e comparar diferentes pontos de vista sobre o impacto das ações humanas no planeta.

Durante o estudo da bandeira do Brasil, o professor pode explorar o significado

da cor verde e sua relação com a preservação ambiental. Os alunos podem criar cartazes e apresentações sobre cidadania e sustentabilidade.

3 de maio – Dia Mundial da Ética

O professor pode estimular um debate sobre ética e respeito aos símbolos nacionais e municipais, questionando:

Por que devemos respeitar os hinos e a bandeira?

Como a ética influencia o nosso comportamento na sociedade?



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Os alunos podem formular perguntas sobre o papel da ética na valorização da cultura e identidade nacional.

O professor pode explicar a importância do respeito aos símbolos nacionais, promovendo reflexões sobre o papel da ética na valorização da cultura e identidade do país.

16 de maio – Dia Internacional da Convivência em Paz

O professor pode destacar a convivência entre diferentes culturas no Brasil, promovendo relatos sobre respeito e inclusão.

Durante a prática dos hinos, o professor pode enfatizar a música como um elemento de união e harmonia entre os povos.

O professor pode mostrar como o ensaio dos hinos e a ordem unida exigem cooperação e respeito, reforçando valores essenciais para a vida em sociedade.

Durante os exercícios, o professor pode reforçar a importância do trabalho em equipe.

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.

Porto Nacional, 24 de fevereiro 2026.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 1º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).	PROCESSOS DE CRIAÇÃO Elementos da linguagem Brincadeiras infantis e suas possibilidades cênicas (brincadeiras tradicionais de diferentes culturas, com ênfase na cultura tocantinense).	Atividades criativas e lúdicas para ajudar os alunos a descobrir teatralidades na vida cotidiana, trabalhando elementos como entonações de voz, fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas: Jogo das Entonações - Escolha frases simples, como: "Você viu isso?" ou "Eu não acredito!" Peça aos alunos que digam a mesma frase com diferentes entonações: alegria, surpresa, raiva, curiosidade. Discuta como o tom muda o significado da frase e como ele pode ser usado em diferentes situações. Ajuda a compreender a importância do som e da emoção na comunicação. Caminhadas Teatrais Dê comandos como: "Movimente-se como se fosse uma bailarina ou um robô." Após a atividade, discuta com os alunos: "Como seu corpo se sentiu em cada situação?" Ensine a perceber como o corpo reflete atitudes e emoções. Criação de Personagens do Cotidiano Peça aos alunos que pensem em pessoas que eles encontram no dia a dia (ex.: o motorista do ônibus, um vendedor). Em grupos, os alunos dramatizam características dessas pessoas, como voz, gestos e comportamentos. A turma adivinha quem é o personagem. Trabalha observação e representação de personagens reais. Teatro dos Sons do Ambiente Faça uma lista de sons do cotidiano (ex.: buzina, passos, vento, conversa). Cada grupo cria uma história curta que inclua esses sons como elementos principais. Eles devem produzir os sons com objetos ou a voz enquanto dramatizam a cena. Une percepção auditiva com criatividade teatral.



- Reconhecer e apreciar histórias dramatizadas e outras formas de manifestação teatral presentes em seu cotidiano (inclusive as veiculadas em diferentes mídias, como TV e internet, e em espaços públicos), cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	CONTEXTOS E PRÁTICAS Apreciação de histórias dramatizadas e outras formas de manifestação teatral presentes em seu cotidiano (inclusive as veiculadas em diferentes mídias, como TV e internet, e em espaços públicos)	Aqui estão algumas atividades lúdicas e práticas para ajudar alunos do 1º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar histórias dramatizadas e manifestações teatrais do cotidiano, promovendo a imaginação, a percepção e o repertório ficcional: Teatro no Cotidiano - Proponha uma conversa sobre onde os alunos veem "histórias" ou "dramas" no cotidiano, como em novelas, desenhos animados, programas infantis ou até em brincadeiras. -Depois, peça que descrevam suas cenas favoritas desses contextos e recriem com gestos ou falas. -Encoraje a turma a identificar as vozes, expressões ou personagens que tornam essas histórias especiais. Ajuda as crianças a se conectarem com elementos teatrais presentes na vida cotidiana. Roda de Contação de Histórias - Leia uma história curta dramatizando os personagens com variações de voz, expressão corporal e gestos. - Em seguida, incentive os alunos a recontarem a história imitando os mesmos movimentos e entonações. - Pergunte: "Qual personagem foi mais engraçado ou interessante? Por quê?" Estimula a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional. Crie ou leve fantoches simples para a turma. -Apresente uma cena curta usando os fantoches e, em seguida, divida a turma em grupos para que eles criem e apresentem suas próprias histórias. - Discuta o enredo e os personagens após cada apresentação. - Promove criatividade e expressão teatral. Explorando Histórias de Desenhos Animados - Escolha um episódio curto de um desenho animado ou programa infantil que os alunos conheçam. - Assista com a turma e faça perguntas como: "Quem eram os personagens?" "O que aconteceu na história?" "Como eles demonstraram emoções com a voz e o corpo?" Peça que os alunos recriem cenas do desenho em pequenos grupos. Ajuda a conectar as crianças com elementos de dramatização em mídias que consomem.
--	---	---



Histórias Improvisadas

Dê temas aleatórios para pequenos grupos (ex.: "Um dia no parque" ou "Uma aventura no supermercado").

Cada grupo cria e apresenta uma cena improvisada com foco em personagens e voz.

Após a apresentação, discuta: "Quem eram os personagens? Quais gestos ou vozes tornaram a atuação mais interessante?"

Trabalha improvisação e construção de narrativa.

Espelho Teatral

Divida os alunos em duplas. Um aluno faz movimentos simples (como caminhar ou gesticular) enquanto o outro imita como se fosse um "espelho".

Alterne entre movimentos lentos, rápidos e exagerados.

Depois, discuta como foi observar e imitar fisicalidades.

Trabalha percepção corporal e expressão.

Jornal Vivo

Escolha uma notícia simples ou invente um acontecimento comum (ex.: "Alguém perdeu o guarda-chuva").

Em grupos, os alunos interpretam o acontecimento, assumindo diferentes personagens (ex.: o repórter, testemunhas, etc.).

Conecta elementos do cotidiano à dramatização.

Essas atividades ajudam os alunos a perceberem o lado teatral da vida diária, explorando gestos, vozes e personagens de maneira criativa e envolvente.

Atividades lúdicas e criativas para o 1º ano do Ensino Fundamental, voltadas a exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e promovendo a empatia ao experimentar-se no lugar do outro. **Brincadeira de**

Ressignificar Objetos

Separe objetos simples (ex.: uma colher, um chapéu, uma caixa).



- Exercitar a improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro.	CONTEXTOS E PRÁTICAS Improvisação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro.	Peça aos alunos que imaginem o objeto como algo completamente diferente. Eles podem criar histórias ou encenar situações usando o objeto em seu novo significado. Estimula a criatividade e mostra que o significado dos objetos pode ser expandido pela imaginação Faz de Conta de Profissões Escolha profissões ou papéis sociais simples (ex.: "o médico", "o professor", "o padeiro"). Cada aluno escolhe um papel e encena uma situação (ex.: "Como o médico cuida de um paciente?"). Incentive o uso de objetos improvisados como ferramentas (ex.: usar um lápis como termômetro). Promove empatia e desenvolve a capacidade de simbolizar. História Improvisada em Grupo Inicie uma história com uma frase simples (ex.: "Era uma vez um menino que encontrou uma chave mágica"). Cada aluno continua a história, adicionando sua própria ideia. Para enriquecer, cada criança pode representar um personagem que surge na narrativa. Teatro das Emoções Diga uma situação cotidiana (ex.: "Alguém perdeu algo importante"). Peça que os alunos representem as emoções que essa situação pode gerar (ex.: tristeza, preocupação, alívio). Depois, discutam: "Como vocês se sentiriam nessa situação?" Trabalha a empatia e a capacidade de simbolizar sentimentos.
--	---	---



A Caixa Mágica

Coloque vários objetos variados em uma "caixa mágica".

Cada aluno sorteia um objeto e deve improvisar um uso ou criar uma história sobre o que é o objeto (ex.: "Essa colher é uma antena para falar com alienígenas").

Brincadeiras Temáticas

Escolha temas como *"Uma aventura na floresta"* ou *"Festa de aniversário dos animais"*.

Os alunos devem criar suas próprias cenas, escolhendo quem serão (animais, aventureiros, etc.) e como interagem na história.

Reforça a improvisação e a habilidade de simbolizar narrativas.

Meu Superpoder

Peça que os alunos escolham ou inventem um super poder e o demonstrem para a turma (ex.: "Tenho o poder de fazer tudo crescer").

Encoraje-os a criar pequenas histórias improvisadas em que utilizem seus poderes.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 2º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
- Reconhecer e apreciar o teatro de bonecos presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Contextos e práticas Reconhecimento e apreciação do teatro de bonecos, incentivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional:	Aqui estão algumas atividades lúdicas e educativas para trabalhar o reconhecimento e apreciação do teatro de bonecos com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, incentivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional: Assistindo e Explorando um Teatro de Bonecos Organize uma sessão para assistir a um teatro de bonecos, seja presencial ou por vídeo. Após a apresentação, converse com a turma: "Como os bonecos mostraram sentimentos ou ações?" Incentive os alunos a desenharem sua cena favorita ou seu boneco preferido. Ajuda a cultivar a percepção e o gosto por histórias dramatizadas. Criando Bonecos com Materiais Simples Peça que os estudantes criem seus próprios bonecos usando materiais recicláveis (ex.: meias, papel, tampas). Após criar, eles devem dar um nome ao boneco e inventar uma pequena história sobre ele. Organize um "mini teatro", onde cada aluno apresenta seu boneco e sua história para a turma. Explorando Narrativas com Bonecos Divida os alunos em grupos e entregue bonecos (podem ser feitos por eles ou disponibilizados pelo professor). Cada grupo deve criar uma história curta e encená-la usando os bonecos. Após as apresentações, discuta:



Ensinando Movimentos e Vozes aos Bonecos

Ensine os alunos a movimentarem os bonecos com gestos simples

(ex.: caminhar, cumprimentar, dançar).

Trabalhe diferentes vozes e entonações para os personagens.

Peça que improvisem pequenas cenas usando os movimentos e as vozes.

Desenvolve expressão corporal e oral.

Descobrimos o Teatro de Bonecos em Mídias

o Mostre trechos de programas ou vídeos que utilizem teatro de bonecos (ex.: desenhos ou séries educativas).

o Discuta: "Como eles eram parecidos ou diferentes dos bonecos que conhecemos?"



- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas entonações de voz em diferentes personagens.	Elementos da linguagem Teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas entonações de voz em diferentes personagens.	Jogo das Vozes no Cotidiano Apresente frases simples como: Peça que os alunos digam essas frases com diferentes entonações, como: alegria, surpresa, cansaço ou tristeza. Discuta: "Como a entonação mudou o significado ou a emoção na frase?" Imitando Personagens Reais Proponha que os alunos imitem pessoas que conhecem, como o vendedor, o motorista do ônibus ou um professor. Encoraje-os a usar diferentes tons de voz e criar diálogos curtos. Após cada apresentação, pergunte: "Como essa pessoa falaria em outra situação?" Desenvolve observação e interpretação de vozes e posturas. Teatro das Vozes Dê aos alunos um cenário fictício (ex.: "Um reino mágico"). Eles devem criar um personagem e decidir como ele fala (ex.: "O rei tem voz grossa e séria", "O mago tem voz baixa e misteriosa"). Em pequenos grupos, encenem uma cena com esses personagens. Contação de Histórias com Vozes Leia uma história para a turma, mudando sua voz conforme os personagens. Em seguida, escolha alunos para recontar a história, imitando os diferentes personagens e suas vozes. Discuta: "Qual voz mais combinou com o personagem?" Incentiva escuta ativa e expressão oral. Jogo das Emoções e Vozes
---	--	--



		Dê uma lista de emoções (ex.: alegria, raiva, surpresa, medo) e uma frase neutra (ex.: <i>"Hoje está um dia lindo."</i>). Peça que os alunos digam a frase com diferentes emoções e vozes. Após cada tentativa, converse sobre como a entonação e as emoções transformaram o significado da frase. Ajude os alunos a compreenderem como a voz comunica sentimentos. Criando um Livro de Vozes Peça que os alunos criem pequenos diálogos entre personagens fictícios. Após escreverem os diálogos, os grupos encenam usando entonações diferentes para cada personagem. Discuta como as vozes ajudaram a dar vida aos diálogos. Caça às Vozes no Ambiente Objetivo: Descobrir diferentes entonações em vozes ao redor. Como funciona: Proponha que os alunos observem vozes no ambiente escolar (ex.: professor explicando, o colega contando algo). Após a observação, peça que compartilhem e imitem essas vozes para a turma.
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Exercitar a imitação de situações cotidianas e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências (músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida), de forma intencional e reflexiva. - Imitar, com respeito e sem preconceito, movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.	Processos de criação Imitação de situações cotidianas e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos. Processos de criação - Movimentos, gestos e voz de personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas imitações e as feitas pelos colegas.	Atividades criativas e reflexivas para o 2º ano do Ensino Fundamental, que permitem aos alunos exercitar a imitação de situações cotidianas, o faz de conta e a ressignificação de objetos e fatos, além de compor e encenar acontecimentos cênicos com base em diferentes referências: Encenação de Histórias do Cotidiano Proponha situações simples do dia a dia (ex.: "ir à feira", "preparar um almoço em família"). Os alunos escolhem papéis (ex.: "a pessoa que compra", "o vendedor") e usam objetos da sala para representar as ações (uma caixa pode ser uma balança, uma cadeira pode ser o balcão). Após a encenação, discuta como os objetos foram transformados e como os alunos se nos sentiram diferentes papéis. Ajuda as crianças a desenvolverem empatia ao se colocarem no lugar do outro e promove a criatividade. Teatro com Referências Musicais Escolha uma música infantil ou instrumental e toque para os alunos. Peça que imaginem uma cena que combine com o ritmo e o tema da música (ex.: "Uma aventura na floresta" para uma música com sons da natureza). Divida a turma em grupos para criar e encenar suas histórias, usando movimentos e objetos para dar vida à música. Estimule a relação entre som, emoção e ação dramática. Ressignificando Objetos do Dia a Dia Leve objetos variados para a sala (ex.: garrafas, panos, caixas). Peça que os alunos imaginem novos usos para os objetos e incluam suas ideias em uma pequena encenação (ex.: uma garrafa pode virar um telescópio em uma cena de "astronautas no espaço"). Após as apresentações, converse sobre como a criatividade ampliou o significado dos objetos.
--	--	--

		Ajude os alunos a praticarem o faz de conta e pensarem fora da caixa. Histórias a Partir de Imagens Mostre uma imagem marcante (ex.: crianças brincando, uma cena de uma praça, um barco no mar). Peça que os alunos criem uma história com base na imagem e que encenem o que imaginaram. Discuta com a turma: "O que vocês acharam mais interessante na história criada?" Jogos de Improvisação Proponha um jogo onde cada grupo recebe uma situação surpresa (ex.: "Um piquenique que foi interrompido pela chuva") e deve criar uma cena rapidamente. Eles precisam ressignificar fatos (ex.: usar guarda-chuvas improvisados com folhas) para dar continuidade à narrativa. Após a apresentação, discuta as soluções criativas encontradas. Desenvolve a agilidade mental e a adaptação criativa. Encenação com Textos Curiosos Leia um texto curto (ex.: uma fábula ou uma curiosidade sobre animais). Divida os alunos em pequenos grupos e peça que encenem a história, criando diálogos para os personagens e incorporando objetos da sala para representá-los. Após as apresentações, converse sobre como os textos foram transformados em cenas. Conecte a leitura à dramatização, ampliando a compreensão textual.
--	--	---



Histórias com Referências Visuais

Leve para a sala ilustrações de diferentes cenários (ex.: uma floresta, uma cidade, o fundo do mar).

Peça que os alunos se imaginem nesses lugares e criem histórias cênicas baseadas no que observam.

Sugira que incorporem diferentes personagens e movimentos na encenação.

Atividades lúdicas e colaborativas para ajudar os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental a imitar movimentos, gestos e vozes de pessoas e animais, promovendo o respeito, a empatia e a percepção de semelhanças e diferenças: **Jogo das Imitações**

Escolha cartões com personagens variados (ex.: um gato curioso, um professor explicando, uma criança brincando, um peixe nadando).

Cada aluno sorteia um cartão e imita o personagem utilizando voz, gestos e movimentos.

Os colegas tentam adivinhar quem ou o que está sendo imitado.

Após a brincadeira, converse:

"O que foi parecido com o original?"

Teatro dos Animais

Peça que cada aluno escolha um animal para representar.

Eles devem observar como o animal se move, faz sons e interage no ambiente (ex.: um leão rugindo, um coelho pulando).

Após as apresentações, discuta:

Quem Sou Eu?

Escreva profissões ou papéis sociais em cartões (ex.: um padeiro, um médico, um vendedor).



Cada aluno sorteia um papel e o representa através de gestos e falas, sem revelar quem é.

Os colegas adivinham qual é o personagem.

Estimule o respeito ao cotidiano e às diferentes funções na sociedade.

Faz de Conta com Histórias

Leia uma história que tenha personagens variados (ex.: fábulas, como "A Raposa e as Uvas").

Divida a turma em grupos e peça que encenem a história, explorando diferentes vozes e movimentos para os personagens.

Promova a criatividade e o trabalho em grupo.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 3º ANO 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
- Reconhecer e apreciar a pantomima presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional. - Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas fisicalidades e figurinos em diferentes personagens.	Contextos e práticas Apreciação de pantomima presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional. Elementos da linguagem Teatralidades na vida cotidiana, identificando variadas fisicalidades e figurinos em diferentes personagens.	- Atividades envolventes e criativas para ajudar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar a pantomima, aprendendo a observar, interpretar e criar histórias dramatizadas de maneira significativa e lúdica: Assistindo à Pantomima - Apresente uma cena curta de pantomima (pode ser de um vídeo ou encenada pelo professor). Peça que os alunos descrevam o que entenderam, focando nos gestos e expressões usados pelos personagens. Discuta com a turma: "Como os personagens comunicaram a história sem usar palavras?" "Quais gestos ou movimentos foram mais marcantes?" Ajude os alunos a entenderem a linguagem corporal como uma forma de contar histórias. Jogo do Silêncio - Divida a turma em grupos e dê uma situação para representar (ex.: "Um dia na praia", "Procurando algo que perdeu"). - Os grupos encenam a situação usando apenas gestos e expressões, enquanto os colegas tentam adivinhar o que está sendo representado. Ensine a importância da linguagem não verbal na criação de histórias. Reconstrução de Histórias Famosas Escolha histórias conhecidas (ex.: "Chapeuzinho Vermelho", "Os Três Porquinhos"). Peça que os alunos encenem essas histórias sem falar, usando gestos, expressões e movimentos. Após cada apresentação, pergunte: "O que poderia ser acrescentado para torná-la ainda mais clara?" Explore a simbologia e o imaginário a partir de referências conhecidas.

Explorando Emoções na Pantomima

Escreva diferentes emoções (ex.: alegria, medo, raiva, surpresa) em cartões.

Cada aluno sorteia uma emoção e deve representá-la para os colegas, utilizando apenas gestos e expressões faciais.

Após cada encenação, a turma tenta identificar a emoção e descreve os gestos observados.

Ensine a transmitir sentimentos sem palavras, valorizando a expressão corporal.

Atividades interativas e criativas para ajudar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a descobrir teatralidades na vida cotidiana, explorando diferentes fisicalidades e figurinos em personagens de forma divertida e reflexiva: **Observação de Personagens do Cotidiano**

Proponha que os alunos observem, em casa ou na escola, como as pessoas se movimentam e se vestem. - Pergunte:

"O que o figurino dessa pessoa diz sobre o que ela faz ou gosta?"

o Após a observação, peça que os alunos escolham uma pessoa e a imitem com gestos e características do figurino.

Ensine a perceber detalhes e promover respeito à diversidade.

Teatro dos Figurinos

Separe tecidos, acessórios ou roupas simples para os alunos criarem figurinos improvisados.

Peça que cada aluno ou grupo represente um personagem baseado no figurino escolhido (ex.: "com um lenço, você pode ser um pirata").

Oriente os estudantes a incluir gestos e movimentos que combinem com o personagem.

Conecte expressão corporal à identidade visual dos personagens.

Caminhada dos Personagens

Proponha que os alunos caminhem como diferentes personagens:

		"Movimente-se como um jogador de futebol animado." Após cada movimentação, discuta: "O que esses movimentos transmitiram sobre eles?" Criação de Personagens Inspirados em Mídias Mostre imagens ou trechos de personagens de filmes, desenhos animados ou programas. Peça que os alunos descrevam o figurino e os movimentos desses personagens. Depois, incentive-os a encenar o personagem usando gestos e simulando o figurino com os materiais disponíveis. Encoraja a observação e a adaptação criativa. Histórias Improvisadas com Figurinos Divida os alunos em grupos e dê a cada grupo um tema (ex.: "Uma festa de fantasias" ou "Uma aventura no espaço"). Os alunos criam figurinos com acessórios simples e encenam uma história curta baseada no tema. Após as apresentações, pergunte: Como o figurino ajudou a contar a história?"
--	--	--

- Experimentar o trabalho colaborativo e coletivo em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades	Processos de criação Improvisações teatrais e processos narrativos criativos em pantomima, explorando a teatralidade do figurino e das fisicalidades.	Atividades práticas e colaborativas para ajudar os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental a experimentar o trabalho coletivo em improvisações teatrais e narrativas criativas em pantomima, explorando elementos como a figurino e fisicalidades: Criação de Personagens com Figurinos Improvisados Separe tecidos, chapéus, fitas e acessórios simples. Divida a turma em grupos e peça que cada grupo escolha um tema (ex.: <i>animais da floresta</i>, <i>super-heróis</i>, <i>personagens da vila</i>). Os alunos criam figurinos para os personagens e improvisam uma cena curta em pantomima para apresentar à turma. Após as apresentações, discuta: Promova a colaboração, a criatividade e a exploração visual e corporal. 2. Histórias Improvisadas em Pantomima Dê um tema para os grupos (ex.: <i>uma tempestade no mar</i>, <i>uma viagem espacial</i>, <i>uma feira agitada</i>). Cada grupo cria uma história utilizando apenas gestos e movimentos para contar a narrativa. Outros grupos assistem e tentam descrever a história que viram. Após todas as apresentações, discuta: Fortaleça a comunicação não verbal e o trabalho em grupo. Oficina de Fisicalidades -Proponha movimentos que combinem com personagens variados (ex.: <i>um gigante</i>, <i>um palhaço</i>, <i>um gato</i>). -Divida os alunos em grupos e peça que escolham um personagem coletivo (ex.: <i>todos como robôs</i> ou <i>todos como pessoas muito felizes</i>). -Crie uma pequena cena na qual todos do grupo se movimentam de maneira sincronizada ou interagindo entre si. Ensine coordenação e desenvolve a consciência corporal.
---	--	---

Jogo: "Quem Sou Eu em Pantomima?"

Cada aluno escolhe um personagem (ex.: *uma professora, um padeiro, um médico*) e representa suas ações usando pantomima.

Os colegas tentam adivinhar quem é o personagem e o que ele está fazendo.

Após todas as apresentações, peça que os grupos colaborem para criar uma cena maior, conectando todos os personagens.

Trabalhe a percepção das ações cotidianas e incentive o trabalho coletivo
Improvisações com Cenários

- Escolha cenário simples (ex.: *uma praia, um castelo, uma escola mágica*).

- Divida os alunos em grupos e peça que criem uma cena curta ambientada no cenário, utilizando gestos e figurinos improvisados.

- Após cada apresentação, discuta:

A Cadeia de Movimentos

- Reúna a turma em um círculo. Um aluno cria um movimento

inicial (ex.: pular, girar, acenar).

- O próximo aluno continua a ação ou a transforma em algo relacionado, criando uma cadeia de movimentos.

- Depois que todos participarem, escolha alguns movimentos para compor uma cena em grupo.

- Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz para personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas	Processos de criação Movimento e voz para personagens que representem pessoas e animais, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas.	Atividades práticas e respeitosa para alunos do 3º ano do Ensino Fundamental, que incentivam a experimentação criativa de movimentos e vozes para representar pessoas e animais, enquanto promovem a reflexão sobre as semelhanças e diferenças entre suas interpretações e as dos colegas: Jogo das Emoções e Movimentos Dê uma lista de emoções (ex.: alegria, surpresa, raiva, tristeza). Peça aos alunos que imitem movimentos e vozes que representem essas emoções. Exemplo: <i>Raiva pode ser expressa com passos firmes e voz alta; tristeza pode ter movimentos lentos e voz baixa.</i> Após cada apresentação, discuta: "Como cada aluno interpretou essa emoção de forma diferente?" "Quais movimentos foram mais claros para transmitir a emoção?" Estimula a criatividade e a observação respeitosa das diferenças. Criação de Personagens Animais Cada aluno escolhe um animal para representar (ex.: um leão, uma borboleta, um peixe). Eles devem criar movimentos (ex.: <i>caminhar como um leão</i>) e sons/vocalizações que combinam com o animal escolhido. Após as apresentações, pergunte: diferentes?" Incentive a expressão criativa e a percepção das características dos animais. Reflexão sobre Semelhanças e Diferenças Após cada atividade, reúna os alunos para uma conversa: "Como cada um tem sua forma única de representar personagens e situações?" Encoraje-os a compartilhar o que foi mais divertido ou desafiador nas suas experimentações. Ensine respeito à diversidade e valoriza o trabalho coletivo.
---	--	--

Criação Coletiva de Histórias

Divida a turma em pequenos grupos. Cada grupo cria uma história curta com personagens humanos e animais.

Cada aluno escolhe um personagem e experimenta movimentos e vozes criativas.

Após a apresentação, discuta:

"Que diferenças de movimento e voz fizeram os personagens únicos?"

Laboratório de Vozes

Peça aos alunos que criem vozes específicas para personagens como:

Um rei bravo, um bebê chorando, uma águia majestosa.

Depois, peça que os alunos tentem imitar as vozes dos colegas e identifiquem o que mudou na interpretação.

Discuta: "Como cada voz representou o mesmo personagem de forma única?"

Amplia a criatividade e Ensina a perceber variações.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 4º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
- Reconhecer e apreciar o teatro de sombras presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Contextos e práticas Teatro de sombras presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Atividades criativas e práticas para ajudar os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar o teatro de sombras, desenvolvendo a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e enriquecendo o repertório ficcional: Teatro de sombra em mídia Mostre um vídeo ou exemplo simples de uma apresentação de teatro de sombras. Discuta com os alunos: "Como os movimentos das sombras ajudam a contar a história?" "Que sentimentos ou ideias as sombras transmitiram?" Peça que desenhem o que imaginaram ao assistir às sombras. Ajude os alunos a compreenderem o impacto visual e simbólico das sombras na narrativa. Criando Silhuetas e Sombras Dê cartolinas pretas para os alunos cortarem silhuetas (ex.: pessoas, animais, árvores). Monte uma fonte de luz (como uma lanterna ou abajur) e um tecido fino ou papel branco como tela. Peça que encenem pequenas histórias usando as silhuetas criadas. Após as apresentações, reflita com a turma: "Como as sombras ajudaram a contar a história?" Estimula a criatividade e o aprendizado prático sobre como criar e manipular sombras. Histórias Inspiradas pelo Cotidiano



Peça que os alunos criem histórias curtas baseadas em momentos cotidianos (ex.: "Um passeio no parque", "Um dia na escola"). Eles devem transformar essas histórias em cenas de teatro de sombras, criando silhuetas que representem os personagens e cenários. Após cada apresentação, pergunte: Estudantes, relacionem suas vivências ao teatro.

Improvisação com Sombras

Divida a turma em grupos e entregue silhuetas variadas já prontas. Dê um tema para improvisação (ex.: "Uma aventura na floresta"). Cada grupo deve criar uma história e encená-la usando as silhuetas de sombras.

Após as apresentações, os colegas podem compartilhar o que entenderam da história.

Sons e Sombras

Escolha uma música ou peça efeitos sonoros (ex.: som de pássaros, vento).

Peça que os alunos criem histórias que combinem com esses sons e encenem usando o teatro de sombras.

Após cada apresentação, discuta:

"Como os sons ajudaram a contar a história junto com as sombras?"

Teatro de Sombras em Mídias

Mostre exemplos de como o teatro de sombras aparece em filmes, programas ou eventos culturais.

Peça que os alunos identifiquem e discutam como as sombras foram usadas para criar efeitos visuais ou contar histórias.

Amplia o repertório dos alunos e conecta o aprendizado à vida real.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando diversas características vocais (fluência, entonação e timbre) em diferentes personagens.

Elementos da linguagem

Teatralidades na vida cotidiana, identificando diversas características vocais (fluência, entonação e timbre) em diferentes personagens

Atividades voltadas para o 4º ano do Ensino Fundamental, explorando a temática de descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos como entonações de voz, fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas: **Jogo do Espelho Avançado** - Em duplas, um aluno faz movimentos lentos ou expressões faciais, enquanto o outro imita como se fosse o "espelho". - Avance para movimentos mais rápidos ou mais complexos. - Alterne os papéis e, no final, conversem: "Foi fácil ou difícil? Por quê?"

Desenvolve atenção ao detalhe e coordenação motora.

Reescrevendo Histórias Cotidianas - Peça que os alunos escrevam uma história curta inspirada em algo que vivenciaram (ex.: "Um dia em casa", "O recreio na escola"). - Depois, eles transformam essa história em uma cena teatral para apresentar à turma.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro de sombras, explorando a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia.	Processos de criação Improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro de sombras, explorando a teatralidade da voz, do personagem, da iluminação e da sonoplastia.	Atividades práticas e colaborativas para o 4º ano do Ensino Fundamental, voltadas a experimentar o trabalho coletivo e autoral no teatro de sombras, explorando elementos como voz, personagem, iluminação e sonoplastia: Oficina de Criação de Sombras Divida os alunos em grupos e forneça materiais como cartolinas pretas, tesouras e palitos para fazer silhuetas (ex.: personagens, animais, objetos). Cada grupo deve criar personagens e definir como eles se movem e interagem. Após a produção, organize uma mostra onde os grupos apresentam os personagens e explicam como pretendem usá-los nas histórias. Por que é eficaz? Desenvolve a criatividade visual e o trabalho em equipe. Improvisações com Iluminação e Movimentos Monte um espaço com um pano branco (ou papel grande) e uma fonte de luz (como uma lanterna ou abajur). Peça que os alunos experimentem diferentes posições das silhuetas em relação à luz, observando como elas se movem e mudam de tamanho. Incentive os grupos a criar pequenas cenas improvisadas usando apenas os movimentos e as projeções de sombra. Ensine a importância da iluminação e do movimento no teatro de sombras. Narrativas com Voz e Som Cada grupo cria uma história curta e designa funções, como: <i>Narrador</i>: Quem contará a história. <i>Personagens</i>: Quem dará voz às silhuetas. <i>Sonoplastas</i>: Quem criará os sons com objetos ou instrumentos improvisados (ex.: papel amassado para som de fogo, batidas para passos).
---	---	--

Após os ensaios, os grupos apresentam a história com sombras, vozes e sons.

Desenvolvam habilidades: auditivas, expressivas e colaborativas.

Personagens com Voz e Personalidade

Peça que cada aluno experimente diferentes vozes para seu personagem (ex.: *voz grave para um gigante, voz fina e rápida para um personagem ansioso*).

Ensaie as falas dos personagens enquanto manipulam as silhuetas.

Discuta com a turma como a voz complementa os movimentos das sombras.

Ensine a usar a voz como uma ferramenta de construção narrativa.

Criação Coletiva de Histórias Originais

Cada grupo cria uma história original com base em um tema sugerido (ex.: Uma aventura no espaço, Um mistério na floresta).

Os alunos desenvolvem personagens, cenários, iluminação e sonoplastia para contar a história no teatro de sombras.

Após as apresentações, todos discutem:

Explorando a Sonoplastia

Apresente diferentes formas de criar sons (ex.: usar um tambor para trovões, folhas para vento).

Em grupos, os alunos experimentam sons que combinem com cenas de teatro de sombras (ex.: *chuva, passos, vozes de animais*).

Os sons devem ser sincronizados com os movimentos das sombras durante as apresentações.

Por que é eficaz? Ensine a integrar sons e imagens em uma narrativa coesa.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Reflexão Coletiva sobre o Processo

Após as apresentações, organize uma roda de conversa para os alunos compartilharem:

"Como o trabalho coletivo ajudou a enriquecer a apresentação?"

Motive com reflexões positivas e construtivas.

Consolida o aprendizado e promove a valorização do esforço coletivo.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Experimentar, com respeito e sem preconceito, possibilidades criativas de movimento e voz de um mesmo personagem em diferentes situações, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.	Processos de criação Movimento e voz de um mesmo personagem em diferentes situações, reconhecendo semelhanças e diferenças entre suas experimentações e as feitas pelos colegas, e discutindo estereótipos.	Atividades práticas e reflexivas para alunos do 4º ano do Ensino Fundamental, que incentivam a experimentação de movimentos e vozes de um mesmo personagem em diferentes situações, promovendo o respeito, a criatividade, a análise de estereótipos e a valorização das diferenças nas interpretações dos colegas: O Personagem em Novos Cenários Escolha um personagem fictício ou cotidiano (ex.: <i>um atleta, uma avó, um explorador</i>). Proponha diferentes cenários para o personagem (ex.: "correndo em uma competição", "descansando depois de um longo dia", "celebrando uma vitória"). Os alunos devem representar como o personagem se moveria e falaria em cada situação. Após a atividade, discuta: interpretações?" "O que ajudou a adaptar o personagem ao contexto?" Ajude os alunos a perceberem a flexibilidade nas características dos personagens. Jogo das Vozes e Movimentos Dê aos alunos uma frase simples, como "<i>Estou muito feliz hoje.</i>" ou "<i>Por que você fez isso?</i>". Eles devem repetir a frase com diferentes vozes e gestos (ex.: <i>falando como se estivessem sussurrando, gritando, ou caminhando de forma relaxada ou apressada</i>). Após cada tentativa, pergunte à turma: "Alguma versão da voz ou movimento transmitiu algo inesperado?" Mostre que pequenas mudanças criam grandes impactos no modo como percebemos um personagem. Quebrando Estereótipos
---	--	---



		Escolha um personagem que geralmente é retratado de forma estereotipada (ex.: <i>um vilão, um herói, uma princesa</i>). Peça que os alunos representem o personagem de uma maneira diferente (ex.: <i>um vilão gentil, uma princesa aventureira</i>). Após a apresentação, "Como podemos fugir de ideias fixas ou estereotipadas ao criar personagens?" "Quais outras maneiras podemos imaginar para representar esse personagem?" Promove a diversidade e o respeito por diferentes maneiras de pensar e criar. Histórias Improvisadas Divida a turma em grupos e peça que escolham o personagem central. Cada grupo deve improvisar uma história diferente envolvendo o mesmo personagem em situações contrastantes (ex.: <i>em um dia alegre e em um momento de desafio</i>). Após as apresentações, debata: Estimule a criatividade e a adaptação narrativa.
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO 5º ANO -2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
- Reconhecer e apreciar o teatro infantil presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Contextos e práticas Teatro infantil presente em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Atividades interativas e reflexivas para ajudar os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental a reconhecer e apreciar o teatro infantil em diferentes contextos, promovendo à percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e ampliando o repertório ficcional: Assistindo a Peças de Teatro Infantil Organize uma sessão para assistir a uma peça de teatro infantil (pode ser presencial ou gravada). Após a apresentação, proponha uma roda de conversa com perguntas como: "Como os atores usaram o corpo, a voz e o figurino para contar a história?" Dramatização de Histórias Conhecidas Escolha histórias infantis conhecidas (ex.: "João e o Pé de Feijão", "Cinderela") e divida os alunos em grupos. Cada grupo adapta a história e a representa para os colegas, explorando elementos de teatro como vozes, gestos e figurinos simples. Após as apresentações, discuta: Amplie o repertório criativo e incentive a expressão artística. Descobrimo o Teatro Infantil em Mídias Mostre clipes ou episódios de programas que utilizam linguagem teatral (ex.: marionetes, dramatizações). Pergunte aos alunos: "O que torna esses programas semelhantes ao teatro infantil?" Peça que eles recriem cenas inspiradas no que assistiram.

		Criação de Minipeças Autorais Divida os alunos em pequenos grupos e dê a cada grupo um tema (ex.: "Aventura na escola", "Mistério na floresta mágica"). Eles desenvolvem um roteiro curto e criam uma mini peça de teatro, incluindo personagens, diálogos e cenas. Após as apresentações, faça uma reflexão coletiva sobre os desafios e aprendizados Incentive o trabalho em equipe e a criação autoral. Explorando Figuras do Teatro Infantil Leve imagens de peças infantis famosas ou crie um "acervo fictício" com elementos que representam o teatro infantil. Peça que os alunos analisem como cada elemento contribui para a narrativa (ex.: "Como esse figurino ajuda a identificar o personagem?"). Proponha que criem suas próprias ideias de figurinos e cenários para personagens fictícios. Promova a compreensão dos elementos visuais e sonoros no teatro Registro e Reflexão Após cada atividade, peça que os alunos escrevam ou desenhem sobre sua experiência, respondendo a perguntas como: Organize um mural com as produções para promover a troca de ideias e reflexões sobre a arte.
--	--	--

- Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia), gestos, fisicalidades e figurinos em diferentes personagens, cenografia e iluminação.	Elementos da linguagem Teatralidades na vida cotidiana, identificando características vocais e sonoridades (ritmo, coro e sonoplastia), gestos, fisicalidades e figurinos em diferentes personagens, cenografia e iluminação.	Atividades voltadas para o 5º ano do Ensino Fundamental, explorando a temática de descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos como entonações de voz, fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas: Cena do Dia a Dia - Proponha situações do cotidiano para serem encenadas (ex.: "comprando pão na padaria", "esperando o ônibus", "resolvendo um problema na escola"). - Divida os alunos em grupos e peça que criem e apresentem cenas inspiradas nessas situações. - Após as apresentações, discuta: - Que elementos da vida real foram usados na peça? - O que tornou as cenas mais teatrais? (gestos, expressões, vozes). Mostra a teatralidade em ações cotidianas e estimula a criatividade. Jogo das Emoções Cotidianas Dê uma frase simples (ex.: "<i>Eu consegui</i>" ou "<i>Hoje está chovendo</i>"). Peça que os alunos repitam a frase com diferentes emoções (ex.: felicidade, tristeza, raiva, surpresa). Depois, discutam: - "O que mudou na entonação da voz?" - "Como os gestos e o corpo ajudaram a transmitir a emoção?" Criação de Personagens da Vida Real Peça que os alunos observem pessoas do cotidiano (ex.: um professor, um colega, alguém da família). - Cada aluno deve criar um personagem inspirado em alguém, descrevendo: Como ele fala? Como ele se movimenta? O que ele gosta de fazer? Depois, os alunos encenam seus personagens para a turma. Ensine a observar e interpretar a diversidade de comportamentos humanos. Improvisação no Teatro das Escolhas - Divida a turma em pequenos grupos. - Proponha temas de improvisação (ex.: "Um encontro inesperado", "Um mistério na escola"). - Cada grupo cria uma narrativa e apresenta, sem roteiro prévio, usando personagens e elementos criativos.
---	--	--

Jornal Vivo Teatral

Apresente notícias ou acontecimentos locais (ex.: um evento escolar, uma festa na comunidade). - Em grupos, os alunos criam uma dramatização do acontecimento, incorporando diferentes "personagens" (ex.: o repórter, um entrevistado). - Durante a apresentação, analise como eles usaram a voz, o corpo e a narrativa para transmitir a história.

Ajude a relacionar elementos do teatro à vida real.

- Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro infantil, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Processos de criação Improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro infantil, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Trabalhe em grupos para construir pequenas cenas onde os gestos se transformem em histórias. Ajude os alunos a perceberem como ações simples podem ganhar vida no teatro. Improvisação com Temas Culturais Escolha referências culturais variadas, como músicas tradicionais, danças regionais ou lendas populares (ex.: festas juninas, histórias indígenas ou afro-brasileiras). Divida a turma em grupos e peça que usem esses elementos como inspiração para criar histórias e improvisações teatrais. Após as apresentações, discuta: Promova a valorização da diversidade cultural e a expressão criativa. Criação de Personagens Coletivos Cada grupo escolhe um personagem (ex.: um pescador, uma criança curiosa, um animal de lenda). Os alunos devem decidir coletivamente como o personagem fala, se move e interage. Criem junta uma cena que mostre esse personagem em diferentes situações (ex.: <i>enfrentando um desafio, comemorando algo importante</i>). Ensine a trabalhar em equipe enquanto fortalece a criatividade narrativa. Laboratório de Improvisação e Narrativas Proponha temas amplos (ex.: "Uma aventura em um lugar mágico" ou "Um dia agitado em uma vila"). Peça que os grupos improvisem cenas curtas usando gestos, vozes e expressões corporais para enriquecer a narrativa. Incentive os alunos a construir histórias com início, meio e fim, permitindo que cada integrante contribua com uma ideia.
--	--	--

		Teatro das Matrizes Estéticas Apresente aos alunos expressões artísticas variadas (ex.: máscaras do teatro de carnaval, movimentos do balé clássico, gestos das danças indígenas ou africanas). Peça que cada grupo escolha uma matriz estética para criar uma narrativa teatral, integrando os movimentos e gestos específicos dessa estética. Após as apresentações, reflitam: "Que desafios surgiram ao misturar diferentes elementos culturais?"
--	--	---

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.
Porto Nacional, 24 de fevereiro 2026.

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 6º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Construir e valorizar positivamente os conceitos acerca de si próprio. Identificar as características da própria personalidade	Autorretrato. (características da própria personalidade); Autoconhecimento; Feedback Pessoal; Práticas de Gratidão	Sugere-se aos estudantes escrever sua autobiografia contendo os seguintes dados: Data de nascimento; Local onde nasceu e vive atualmente; Onde estudou; Algumas habilidades específicas; Um pensamento em que realmente acredite; Algo sobre a sua família; Após a autobiografia escrita, sugere-se também aos estudantes fazer, em forma de desenho, um autorretrato, deixar que os alunos desenhem de forma livre, mas sempre frisar que devem procurar mostra-se (ou descobrir-se) de uma forma mais nítida, mais verdadeira. Logo após, faça algumas perguntas norteadoras: Como você enxerga a si mesmo? Como você gostaria que os outros o vissem? Quais são as suas cinco qualidades mais preciosas? Você as está colocando em prática hoje em dia?



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		No final, realize algumas discussões e debates sobre o tema e como as competências socioemocionais priorizadas (autoconfiança, tolerância à frustração, empatia e respeito.) são importantes para a construção do seu autoconhecimento e consequentemente do seu projeto de vida. Possibilite aos estudantes apresentarem seus desenhos de autorretrato. Explore atividades que ajudem a refletir sobre suas experiências, valores e crenças. Isso pode incluir diários pessoais, meditação ou exercícios de autoavaliação. Solicite feedback de amigos, familiares ou colegas sobre suas qualidades e características. Isso pode ajudar a ter uma visão externa e mais completa de si mesmo. Mantenha um diário de gratidão onde você registra as coisas que aprecia em si mesmo e nas suas conquistas. Isso ajuda a reforçar uma autoimagem positiva.
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Construir e valorar positivamente os conceitos acerca de si próprio e das pessoas ao redor;
Desenvolver as competências socioemocionais da empatia, respeito e confiança por meio do fomento de trabalhos coletivos e colaborativos entre os estudantes.
Desenvolver habilidades pessoais para viver em sociedade

Respeito e Diversidade

Discussões em Grupo: Promova rodas de conversa onde os alunos possam compartilhar o que significa respeito para eles. Pergunte sobre situações em que se sentiram respeitados ou desrespeitados e como isso os afetou.
Cartazes e Murais: Peça aos alunos que criem cartazes ou murais que representem o que o respeito significa. Eles podem incluir palavras, desenhos ou colagens que simbolizem ações respeitadas.
Histórias e Contos: Utilize livros ou histórias que abordem o tema do respeito. Após a leitura, discuta com os alunos as lições aprendidas e como podem aplicar esses ensinamentos em suas vidas.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Inferir a presença de valores sociais, culturais e humanos e de diferentes visões de mundo, em textos literários, reconhecendo nesses textos formas de estabelecer múltiplos olhares sobre as identidades, sociedades e culturas e considerando a autoria e o contexto social e histórico de sua produção. Construir projetos de vida assentados em princípios e valores éticos.	Construção de valores	Trabalhar situações ou dinâmicas que façam os estudantes refletirem sobre as atitudes praticadas diariamente. Construção do mural dos valores.
--	------------------------------	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Identificar e refletir sobre o contexto de vida no qual está inserido, planejando e refletindo sobre seus sonhos e suas perspectivas de vida. Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida e como isso pode impactar o seu futuro; pesquisar e analisar as vivências profissionais das pessoas ao seu redor e o nível de satisfação que elas têm referente à realização pessoal	Novas profissões; Escolhas profissionais	Sugere-se aos estudantes dialogarem com seus familiares a respeito do assunto mediante algumas perguntas norteadoras: Qual a sua profissão? A sua profissão atual é a realização do seu sonho? Você se sente realizado com sua profissão e acredita que ela dialoga com o seu propósito de vida? Logo após, realize algumas discussões e debates e/ou solicite alguns feedbacks sobre o tema e como as competências sócioemocionais priorizadas (imaginação criativa, curiosidade para aprender e iniciativa social) são importantes para a construção do seu projeto de vida.
---	---	--

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 7º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Construir e valorizar positivamente os conceitos acerca de si próprio. Identificar as características da própria personalidade	Autorretrato. (características da própria personalidade	Sugere-se aos estudantes escrever sua autobiografia contendo os seguintes dados: Data de nascimento; Local onde nasceu e vive atualmente; Onde estudou; Algumas habilidades específicas; Um pensamento em que realmente acredite; Algo sobre a sua família; Após a autobiografia escrita, sugere-se também aos estudantes fazer, em forma de desenho, um autorretrato, deixar que os alunos desenhem de forma livre, mas sempre frisar que devem procurar mostra-se (ou descobrir-se) de uma forma mais nítida, mais verdadeira. Logo após, faça algumas perguntas norteadoras: Como você enxerga a si mesmo? Como você gostaria que os outros o vissem? Quais são as suas cinco qualidades mais preciosas? Você as está colocando em prática hoje em dia? No final, realize algumas discussões e debates sobre o tema e como as competências socioemocionais priorizadas (autoconfiança, tolerância à frustração, empatia e respeito.) são importantes para a construção do seu autoconhecimento e consequentemente do seu projeto de vida. Possibilite aos estudantes apresentarem seus desenhos de autorretrato. Roda de conversa: O que é trabalho para você? Por que você acha que as pessoas trabalham? Quais são os critérios necessários para escolhermos uma profissão?

Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida e como isso pode impactar o seu futuro; pesquisar e analisar as vivências profissionais das pessoas ao seu redor e o nível de satisfação que elas têm referente à realização pessoal; Identificar oportunidades, ser proativo na busca de soluções, ter uma mentalidade inovadora e estar disposto a assumir riscos calculados. Promover a conscientização sobre o uso responsável e ético da tecnologia. Construir e valorar positivamente os conceitos acerca de si próprio e das pessoas ao redor; Desenvolver as competências socioemocionais da empatia, respeito e confiança por meio do fomento de trabalhos coletivos e colaborativos entre os estudantes. Desenvolver habilidades pessoais para viver em sociedade.	Novas profissões; Escolhas profissionais Atitude empreendedora Cidadania digital Respeito é bom e nós gostamos.	Promover uma roda de conversa explicando o que é atitude: Atitude é uma predisposição para agir de determinada maneira. Também pode ser modo como uma pessoa ou um grupo de pessoas age. Atitude empreendedora: Quando um conjunto de características que ela possui leva os outros a enxergá-la como empreendedora, ou seja, alguém que decide, faz, realiza, dá o máximo de si, conquista e transforma. O que significa ser uma pessoa com atitude? Você acha que não fazer nada também é uma atitude? Roda de conversa com os estudantes sobre a segurança online, a privacidade, o respeito nas interações digitais e a importância de verificar informações antes de compartilhá-las. Discussões em Grupo: Promova rodas de conversa onde os alunos possam compartilhar o que significa respeito para eles. Pergunte sobre situações em que se sentiram respeitados ou desrespeitados e como isso os afetou. Cartazes e Murais: Peça aos alunos que criem cartazes ou murais que representem o que o respeito significa. Eles podem incluir palavras, desenhos ou colagens que simbolizem ações respeitadas. Histórias e Contos: Utilize livros ou histórias que abordem o tema do respeito. Após a leitura, discuta com os alunos as lições aprendidas e como podem aplicar esses ensinamentos em suas vidas.
---	---	--

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 8º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Construir e valorizar positivamente os conceitos acerca de si próprio. Identificar as características da própria personalidade	Autorretrato. (características da própria personalidade).	Sugere-se aos estudantes escrever sua autobiografia contendo os seguintes dados: Data de nascimento; Local onde nasceu e vive atualmente; Onde estudou; Algumas habilidades específicas; Um pensamento em que realmente acredite; Algo sobre a sua família; Após a autobiografia escrita, sugere-se também aos estudantes fazer, em forma de desenho, um autorretrato, deixar que os alunos desenhem de forma livre, mas sempre frisar que devem procurar mostra-se (ou descobrir-se) de uma forma mais nítida, mais verdadeira. Logo após, faça algumas perguntas norteadoras: Como você enxerga a si mesmo? Como você gostaria que os outros o vissem? Quais são as suas cinco qualidades mais preciosas? Você as está colocando em prática hoje em dia?

Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida.	Habilidades e Competências que valorizam o Currículo. Profissões sem data de validade.	Roda de conversa com os estudantes: O que são habilidades e quais você tem? Há habilidades que todos os profissionais precisam desenvolver? Que habilidades você gostaria de desenvolver? As habilidades e competências podem valorizar o seu currículo. Habilidades e competências mais valorizadas são: 1- Comunicação; 2- Negociação; 3- Liderança; 4- Ética; 5- - Energia; 6- - Equilíbrio emocional; 7- - Flexibilidade; 8- - Criatividade; Você conhece profissões que surgiram por causa da tecnologia? Na sua opinião, todas as profissões mudarão no futuro? Você tem habilidades com trabalhos manuais? Quais?
---	--	---

Estabelecer uma rotina diária que inclua uma área específica de interesse. Foca em dedicar tempo ao estudo ou prática em uma área específica Aprender ou melhorar em uma área de interesse contribui para o crescimento pessoal e profissional.	Disciplina, a força que liberta	A liberdade não diz respeito somente à possibilidade de ir e vir fisicamente, mas também à possibilidade de pensar aberta e livremente e de fazer as escolhas que sejam autênticas, aquelas em que acreditamos. O conceito de liberdade você sabe, porém nem sempre é bem compreendido e pode ser facilmente mal interpretado. Exemplo são aquelas pessoas que vivem de acordo com o seguinte raciocínio: “Eu quero, eu tenho, eu sinto, eu faço” ou seja não tem limites e conseqüentemente acabam, acreditando que o mundo gira em torno delas. Uma pessoa disciplinada persegue as suas metas, entende que há momentos e algumas atividades na vida que não são prazerosos. A pessoa disciplinada sabe fazer trocas, em vez de viver em busca de prazeres imediatos, e ela consegue dizer “NÃO” às tendências negativas e manter o seu foco, perseverança em seus objetivos. O que está por trás de muitas pessoas que obtêm sucesso em suas vidas é justamente essa força poderosa que nos leva a vencer a nós mesmos, nossa própria preguiça, apatia ou falta de vontade, o otimismo favorece a disciplina, pois antecipa os ganhos que teremos no futuro e isso promove a automotivação, para um caminho de sucesso diante da nossa vida e gerando sonhos possíveis. 1 - Como você relaciona liberdade e disciplina? 2- Você se considera uma pessoa disciplinada?
--	--	---



Desenvolver autonomia e iniciativa, ser curioso, interessado pelo que se passa à sua volta, buscando conhecimentos	O ser humano nasce Empreendedor.	Empreender é enxergar e vislumbrar as tendências se pensar em formas de investir em oportunidades novas no mercado de trabalho. Podemos através do nosso olhar crítico, o que podemos melhorar no nosso meio, como os lugares que frequentam, como supermercados, consultórios médicos, e pensar em melhorar o atendimento e o serviço e também em um olhar imaginativo enxergar e pensar melhorar também as embalagens e assim por diante. Houve um tempo em não existia telefone celular, por exemplo. Daqui a alguns anos quais serão as novidades que serão indispensáveis? O que ainda precisamos inventar? Como vamos viver daqui a 20 anos? O que pode melhorar os relacionamentos entre as pessoas? Estas são algumas perguntas que podemos exercitar o nosso espírito empreendedor. As características do perfil empreendedor têm origem genética, portanto, é herdada, e a outra pode ser desenvolvida por meio de treino e educação.
Estabelecer relações baseadas na honestidade e no diálogo aberto. Reforçar atitudes como pontualidade, organização e compromisso.	Valores e atitudes. Igualdade e perdão.	Autoconhecimento e autoestima bem desenvolvidos: Conhecendo-se bem fica mais fácil estar atento a novidades e oportunidades de seu interesse. Solidariedade: Ser solidário significa se importar com as pessoas ao seu redor e sempre estar disposto a ajudar quem precisa de você e tratar as pessoas com respeito. Inserção em seu contexto cultural: Para criar oportunidades de negócios, é importante ser um participante ativo no mundo e ter a consciência das dificuldades e dos problemas que devem ser superados. Ao compreendermos a realidade, podemos encontrar tendências e oportunidades. Comunicabilidade e desenvoltura para atuar em Equipe: Comunicar-se bem não significa apenas falar com desenvoltura, mas também ter a capacidade de criar textos articulados (<i>claro, lógico,</i>

		<i>estruturado, planejado</i>). Saber trabalhar em equipe, significa agir de modo colaborativo, respeitar os combinados, colocar os objetivos comuns acima da sua vontade pessoal e ajudar os colegas que precisam e ser tolerante, isto é trabalhar em equipe. Espírito criativo e proativo: Sempre buscar, pesquisar e liberar a sua criatividade exercitando a curiosidade. Proatividade é a capacidade de resolver um problema antes mesmo de alguém pedir ajuda. É estar sempre um passo à frente e adiante pensando lá na frente. Use contos, fábulas ou casos reais para estimular debates sobre valores como honestidade, respeito e empatia. Atividades em grupo que exigem colaboração e confiança reforçam o espírito de equipe.
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO DE VIDA 9º ANO – 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Mostrar o impacto das atitudes individuais na comunidade e na sociedade como um todo.	Valores e atitudes. Integridade e fidelidade	Roda de conversa com os estudantes: Você se considera uma pessoa íntegra? Você acha que precisamos ser fiéis a nós mesmos e aos nossos ideais? Como isso pode influenciar no seu projeto de vida? Pedir para os alunos construir um cartaz como combater a corrupção e praticar a integridade.
Desenvolver autonomia e iniciativa, ser curioso, interessado pelo que se passa à sua volta, buscando conhecimentos.	Empreendedorismo e atitude empreendedora	O que é ser uma pessoa empreendedora? Você se considera empreendedor? Como ter uma atitude empreendedora: Fazer o certo mesmo que não tenha vontade. Cumprir com a palavra, mesmo cansado ou desmotivado. Agir de forma consciente e determinada. Diante das dificuldades, procurar caminhos, e não desculpas. Quando errar, aprender e mudar. Apreciar o sucesso dos demais e reconhecer boas práticas. Estabelecer metas claras e cumpri-las. Ir até o fim em metas, projetos e tarefas. No filme O Menino que descobriu o Vento podemos observar como atitudes empreendedora. Com base em acontecimentos reais, o filme conta a história de Willian, um garoto africano que aplica princípios científicos para desenvolver uma inovadora turbina de vento e ajudar o vilarejo onde mora.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Na história, podemos perceber como força de vontade, atitude empreendedora e resiliência, aliados ao princípio do bem comum, podem mudar o destino de pessoas e lugares.
Promover e desenvolver o autoconhecimento por meio da identificação de suas potencialidades e dificuldades, refletindo sobre o seu propósito de vida. Promover a reflexão e a prática de atitudes éticas e respeitadas no convívio social, desenvolvendo a empatia, a responsabilidade e a valorização da diversidade para uma convivência harmoniosa e cidadã. Refletir sobre dilemas éticos do cotidiano, analisando as consequências das escolhas individuais e coletivas para a construção de uma sociedade mais justa e solidária.	Escolha profissional. Pensando no futuro. Sonhos pessoais e profissionais. Critérios para a escolha de uma profissão Ética, respeito e convivência na sociedade. Desafio de entender o outro	Roda de conversa com os alunos sobre: Que profissão você pensa em escolher? Você acha que essa é uma escolha importante para sua vida? Você pensa sobre a escolha da profissão que terá no futuro? Como saber o que quero fazer profissionalizante? Onde quero estar daqui a 5, 10 anos? Para trabalhar ética, respeito e convivência na sociedade, é possível: Ser empático: Tentar compreender a perspectiva dos outros e agir para o bem-estar deles Respeitar as diferenças: Aceitar que cada pessoa é única e tem particularidades Promover o diálogo: Instigar o pensamento crítico e o questionamento Ser honesto: Ser imparcial e agir com integridade Cumprir compromissos: Honrar prazos, contratos e tarefas Ser solidário: Ajudar os outros e colaborar com a evolução deles Ser responsável:



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Agir com responsabilidade social e ser sensível ao meio em que vivemos Ser justo: Defender a justiça e a diversidade Ser não violento: Evitar emitir juízos sem prudência e sem fundamento Buscar histórias em quadrinho, filmes e livros que abordam essa temática de maneira lúdica e informativa e que podem ser trazidos para a sala de aula. Além disso, a identificação com personagens fictícios e culturas estrangeiras já promove a empatia, mesmo que os estudantes não se deem conta disso
--	--	--

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. <https://almirantecustodio.blogspot.com/p/projeto-de-vida-atividdes-03.html> acesso 20 de fevereiro de 2026.

Projeto de Vida e atitude empreendedora: 9º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2019. Fraiman, Leo Projeto de Vida e atitude empreendedora: 6º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2020. Fraiman, Leo Projeto de Vida e atitude empreendedora: 8º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2020. Fraiman, Leo Projeto de Vida e atitude empreendedora: 7º ano: Ensino Fundamental/ Leo Fraiman.- 2. Ed.- São Paulo: FTD, 2020. <https://www.opee.com.br/projeto-de-vida-no-ensino-medio/> acesso 20 de fevereiro de 2026.

Observação:

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





ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 6º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar as dinâmicas espaciais das migrações urbanas e rurais e seus impactos. O Êxodo rural e a migração intra cidades e seu impacto no ordenamento urbano do município.	Dinâmicas espaciais das migrações urbanas e rurais. Causas e consequências do êxodo rural. Impactos das migrações na infraestrutura urbana e nos serviços públicos. Transformações socioeconômicas decorrentes dos fluxos migratórios.	Iniciar a aula com uma conversa sobre o lugar onde os alunos vivem. Perguntar se eles conhecem pessoas que vieram de outras cidades ou do campo, ou que se mudaram dentro da própria cidade. Apresentar imagens contrastantes de áreas rurais e urbanas, estimulando os alunos a descreverem as diferenças e a pensarem sobre os motivos que levariam alguém a mudar de um lugar para outro. Introduzir os conceitos de migração , êxodo rural (saída do campo para a cidade) e migração intraurbana (movimento de pessoas dentro da mesma cidade).



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Analisar os fatores socioeconômicos e ambientais que influenciam as migrações urbanas e rurais, bem como seus efeitos sobre a infraestrutura, o mercado de trabalho e a ocupação do solo.	Fatores socioeconômicos e ambientais que impulsionam as migrações urbanas e rurais. Relação entre oportunidades econômicas e fluxos migratórios. Transformações no mercado de trabalho decorrentes das migrações. Ocupação e uso do solo urbano e rural em função dos deslocamentos populacionais.	Divida a turma em grupos de 4 ou 5 alunos. Entregue a cada grupo um conjunto de materiais: Algumas imagens representando diferentes situações urbanas (grandes cidades com muitas oportunidades, cidades menores com menos recursos, áreas urbanas com problemas ambientais como poluição) e rurais (áreas agrícolas prósperas, áreas com dificuldades de produção, áreas com beleza natural, áreas com problemas ambientais como desmatamento). Pequenos trechos de notícias ou textos curtos que mencionem motivos de migração (busca por emprego, melhores condições de vida, estudos, problemas ambientais como secas ou enchentes, violência, etc.). Peça para os grupos discutirem as imagens e os textos, identificando os fatores que podem levar as pessoas a migrarem do campo para a cidade e da cidade para o campo.
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Valorizar o sentimento de pertencimento ao lugar onde o aluno vive.	Identidade e pertencimento ao território local. Relação entre espaço, cultura e memória coletiva. Importância da história e das tradições locais na formação da identidade.	Objetivo: Desenvolver o sentimento de pertencimento e valorização do lugar onde o aluno vive, explorando suas características, história e importância para a sua vida. Comece a aula perguntando aos alunos o que significa para eles a palavra "pertencimento". Discuta como se sentem em relação ao lugar onde moram: gostam? O que mais gostam? O que menos gostam? Pergunte se eles conhecem a história do local onde vivem. Incentive-os a compartilhar memórias e experiências que têm em seu lugar de vivência.
---	---	---

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 7º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Reconhecer as territorialidades de povos do campo e da cidade.	Formação territorial do Brasil Características geográficas do território brasileiro.	Conceito de Territorialidade: Explique brevemente o conceito de "territorialidade" como a forma como os grupos humanos se apropriam, organizam e significam o espaço onde vivem, construindo laços sociais e identidades. Desenho do Território: Peça para cada aluno (ou dupla) escolher um dos ambientes (campo ou cidade) e representá-lo através de um desenho. O desenho deve evidenciar as características discutidas na Parte 1 e como elas se organizam no espaço. Incentive-os a incluir elementos que representem a identidade e as relações sociais típicas desse território. Legenda: Solicite que criem uma legenda para o desenho, identificando os principais elementos representados e explicando como eles contribuem para a territorialidade daquele espaço. Experiências Pessoais: Incentive os alunos a refletirem sobre suas próprias experiências e a identificar elementos do campo e da cidade em seu cotidiano, mesmo que vivam em um único tipo de ambiente. Pergunte se já visitaram o outro tipo de espaço e quais foram suas impressões.
Avaliar, por meio de exemplos extraídos dos meios de comunicação, ideias e estereótipos acerca das paisagens e da formação territorial do Brasil.	Ideias e concepções sobre a formação territorial do Brasil. Processos históricos que contribuíram para a configuração do território brasileiro. Utilizar mapas e outras representações geográficas para analisar e interpretar informações sobre a formação territorial do Brasil.	Orientar os alunos a buscarem exemplos nos meios de comunicação que representem paisagens brasileiras e/ou aspectos da formação territorial do Brasil. Esses exemplos podem incluir: Imagens de diferentes biomas: Amazônia, Pantanal, Cerrado, Mata Atlântica, Caatinga, Pampa. Representações de cidades: Metrôpoles, cidades históricas, cidades litorâneas, cidades do interior. Imagens de atividades econômicas: Agricultura, indústria, extrativismo, turismo.

Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas.	Exploração da Luz na Agricultura; Impacto da Camada de Ozônio; Preservação do Meio Ambiente;	Notícias ou reportagens que mencionem questões territoriais (demarcação de terras indígenas, conflitos agrários, expansão urbana, preservação ambiental, etc.). Anúncios de turismo que promovam certos destinos e paisagens. Documentários ou vídeos educativos que abordem a história da ocupação do território brasileiro. Explicar de forma simples o processo de fotossíntese, utilizando imagens ou vídeos para ilustrar como as plantas usam a luz, a água e o gás carbônico para produzir seu alimento (açúcar) e liberar oxigênio. Realizar uma pequena demonstração prática: Mostrar duas plantas semelhantes. Cobrir uma delas com uma caixa de papelão, impedindo a entrada de luz. Deixar a outra exposta à luz. Explicar que observarão as plantas nos próximos dias para ver o que acontece. Explicar que a luz branca do sol é composta por diferentes cores (como as do arco-íris). -Mencionar que algumas cores de luz são mais importantes para o crescimento das plantas do que outras (principalmente o vermelho e o azul). -(Opcional) Se houver tempo e recursos, mostrar como a luz pode ser decomposta em suas cores utilizando um prisma ou um CD.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR		
COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 8º ANO - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Distinguir e analisar conflitos e ações dos movimentos sociais brasileiros, no campo e na cidade, comparando com outros movimentos sociais existentes nos países latino-americanos.	Comparar os movimentos sociais brasileiros com os de outros países latino-americanos. Analisar as características dos conflitos e ações dos movimentos sociais.	Textos curtos e adaptados sobre diferentes movimentos sociais brasileiros (ex: MST, MTST, movimentos indígenas, movimentos feministas, movimentos negros, etc.). Textos curtos e adaptados sobre diferentes movimentos sociais latino-americanos (ex: Zapatistas no México, Madres de Plaza de Mayo na Argentina, movimentos estudantis no Chile, etc.). Comece a aula perguntando aos alunos se eles já ouviram falar em "movimentos sociais". Anote as ideias que surgirem no quadro. Explique de forma simples o que são movimentos sociais: grupos de pessoas que se organizam para lutar por uma causa em comum, buscando mudanças na sociedade. Destaque que esses movimentos podem surgir em diferentes lugares (campo e cidade) e lutar por diversas questões (terra, moradia, direitos, igualdade, etc.).

Reconhecer os diferentes modos de vida de povos e comunidades tradicionais em distintos lugares.	A cidade e o campo: aproximações e diferenças.	Inicie com uma roda de conversa: Pergunte aos alunos o que eles entendem por "povos tradicionais" e "comunidades tradicionais". Anote as ideias no quadro. Apresente o mapa: Mostre o mapa-múndi e o mapa do Brasil. Explique que existem diversos povos e comunidades tradicionais espalhados por diferentes lugares do planeta e do nosso país. Localização: Peça aos alunos para identificarem no mapa alguns dos lugares onde eles imaginam que podem existir esses povos e comunidades. Introdução visual: Apresente as imagens de diferentes povos e comunidades tradicionais. Peça aos alunos para descreverem o que observam nas imagens: as roupas, as casas, o ambiente, as atividades que estão realizando.
--	--	--

Selecionar argumentos que reconheçam as territorialidades dos povos indígenas originários, das comunidades remanescentes de quilombos, de povos das florestas e do cerrado, de ribeirinhos e caiçaras, entre outros grupos sociais do campo e da cidade, como direitos legais dessas comunidades	Reconhecer o significado de quilombola e a territorialidade das comunidades remanescentes quilombolas.	Inicie a aula perguntando aos alunos o que eles entendem por "território". Conduza a discussão para além da ideia de divisão política, explorando a noção de território como espaço de vivência, identidade e cultura para diferentes grupos sociais. Apresente brevemente os grupos sociais que serão foco da atividade: povos indígenas originários, comunidades remanescentes de quilombos, povos das florestas e do cerrado, ribeirinhos e caiçaras, entre outros grupos do campo e da cidade. Incentive os alunos a compartilhar o que já sabem sobre esses grupos.
--	--	---



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO 9º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Analisar e avaliar criticamente os impactos econômicos e os desafios ambientais socioambientais de cadeias produtivas ligadas à exploração de recursos naturais e às atividades agropecuárias em diferentes ambientes e escalas de análise, considerando o modo de vida das populações locais - entre elas as indígenas, quilombolas e demais comunidades tradicionais -, suas práticas agroextrativistas e o compromisso com a sustentabilidade.	A ética da responsabilidade frente aos desafios ambientais contemporâneos. Cooperação e agroindústria familiar. Sistema de cultivo, sistema de criação, extrativismo, agricultura e agroindústria	Roda de Conversa: Inicie a aula perguntando aos alunos o que eles entendem por "ética" e "responsabilidade". Conduza a discussão para o conceito de "ética da responsabilidade", enfatizando a ideia de que nossas ações presentes têm consequências para o futuro e para outras pessoas e seres vivos. Desafios Ambientais Contemporâneos: Apresente alguns dos principais desafios ambientais da atualidade, como: Desmatamento e perda de biodiversidade; Poluição do ar, da água e do solo; Mudanças climáticas e seus impactos (eventos extremos, aumento do nível do mar, etc.) Escassez de recursos naturais (água, energia, etc.) Geração excessiva de resíduos sólidos



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Identificar e analisar as relações entre sujeitos, grupos, classes sociais e sociedades com culturas distintas diante das transformações técnicas, tecnológicas e informacionais e das novas formas de trabalho ao longo do tempo, em diferentes espaços (urbanos e rurais) e contextos.	Políticas Públicas e desenvolvimento rural. Relações de trabalho e mercado na sociedade globalizada: perspectivas do trabalho nos contextos urbano, rural e digital; garantia do emprego; precarização do trabalho (autônomo, freelancer, temporário, parcial, terceirizado).	Discussão Inicial: Inicie a aula com uma roda de conversa, perguntando aos alunos sobre as mudanças que eles percebem no mundo ao seu redor em relação à tecnologia, ao trabalho e à forma como as pessoas se comunicam e vivem. Exemplos de perguntas: Como era a vida dos seus pais ou avós quando eram crianças em comparação com a vida de vocês hoje? Quais tecnologias vocês usam no dia a dia que não existiam há alguns anos? Como vocês acham que a internet e os celulares mudaram a forma como as pessoas trabalham e se relacionam? Vocês percebem diferenças entre a vida na cidade e no campo em relação ao acesso à tecnologia e às oportunidades de trabalho? Explique o objetivo da aula, que é analisar como as transformações técnicas, tecnológicas e informacionais impactam as relações entre diferentes grupos sociais e culturas em diversos espaços e tempos.
Relacionar o processo de urbanização às transformações da produção agropecuária, à expansão do desemprego estrutural e ao papel crescente do capital financeiro em diferentes países, com destaque para o Brasil.	Cadeias industriais e inovação no uso dos recursos naturais e matérias-primas. O setor primário e suas características no Brasil.	Comece a aula perguntando aos alunos o que eles entendem por "setor primário". Anote as ideias na lousa. Conduza a discussão para identificar as principais atividades do setor primário no Brasil (agricultura, pecuária, extrativismo vegetal e mineral). Utilize um mapa do Brasil para localizar as principais regiões de ocorrência dessas atividades. Discuta a importância do setor primário para a economia brasileira, destacando seu papel como fornecedor de alimentos e matérias-primas.

REFERÊNCIAS

Este documento foi fundamentado no DCT_Documento Curricular do Tocantins e está estruturado, por bimestre, a partir das habilidades, objetos de conhecimentos e sugestões pedagógicas. Ressalta-se que o quadro de orientações pedagógicas por habilidades, tem o propósito de provocar reflexões sobre atividades que devem ser trabalhadas no dia a dia da sala de aula e/ou reorganizadas conforme as necessidades de cada turma e realidade escolar. 23 de fevereiro 2026.

DOCUMENTO CURRICULAR: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ 6º ao 9º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Conhecendo as peças do jogo de xadrez; os movimentos das peças no tabuleiro. Regras do xadrez Os movimentos das peças no tabuleiro; conhecendo as posições das peças no jogo: movimento do peão; movimento da torre, movimento da rainha.	Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário. Estimular a memória, a agilidade no pensamento, a segurança na tomada de decisões, o aprendizado na vitória e na derrota, a capacidade de concentração	Divida a turma em grupos e atribua a cada grupo uma peça do jogo de xadrez. Peça aos alunos que pesquisem informações sobre a peça, como seu nome, movimentação no tabuleiro e importância estratégica. Sugestão de sites com atividade: https://www.tudosaladeaula.com/2024/10/atividade-sobre-o-jogo-de-xadrez-para-imprimir-anos-finais/#google_vignette https://www.todamateria.com.br/xadrez/ Fazer competição entre os estudantes.

REFERÊNCIAS

TOCANTINS, Secretaria Estadual de Educação do Estado do. Documento Curricular do Tocantins – DCT: Linguagens. SEDUC: Palmas, 2019. BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
23 de fevereiro 2026

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 1º e 2º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Dominar as regras essenciais para jogar xadrez. Identificar as características do tabuleiro de xadrez (linhas, colunas e diagonais). Aprender a posição inicial das peças no jogo de xadrez. Movimentar o xeque-mate no rei adversário.	Contexto histórico do xadrez no Brasil Como se joga xadrez? Movimento das peças de xadrez Regras do movimento do rei	Inicialmente será explicado um contexto histórico sobre como o xadrez chegou ao Brasil. Em seguida, através de um painel ilustrativo de um tabuleiro será abordado: o nome das peças, como organizá-las no tabuleiro e o movimento das peças nas linhas.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: XADREZ / 3º ao 5º ANO - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
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.	Regras essenciais para jogar xadrez. Movimento das peças de xadrez	Os jogos de regras como o xadrez vêm contribuir para a compreensão da vida em sociedade, que apresenta regras estabelecidas, levando à reflexão e planejamento de estratégias e novas regras para a participação de todos durante o jogo de xadrez.
Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos de regras, primando pela inclusão de todos.	Jogos de regras.	Propõe-se que seja trabalhado competições de xadrez entre os alunos para desenvolver o raciocínio e a interação.

REFERÊNCIAS

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