



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

3º BIMESTRE

EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL/ JORNADA AMPLIADA

1º AO 5º ANO



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

Leonora Bandeira Miranda

Elizângela Sales Brito

Samara Caldas Franco

Reijane Ferreira Ribeiro

Maalalei de Almeida Silva Vieira



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Orientações Pedagógicas

Jornada Ampliada

NÍVEL I

NÍVEL I - LINGUAGENS:		
COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO - 3º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>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.</p>	<p><u>EIXO: Leitura/Escuta (compartilhada e autônoma)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Leitura e compreensão de textos acumulativos com a ajuda do professor. - Leitura e escuta de livros literários. 	<p><u>Leitura compartilhada</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ler o texto de forma expressiva. - Mostrar as ilustrações durante a leitura. - Destacar as repetições características do texto acumulativo. <p><u>Compreensão oral</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fazer perguntas com respostas explícitas no texto: - Quem apareceu primeiro na história? - O que a personagem estava fazendo? - Quem veio depois? - Qual objeto apareceu na narrativa? - Onde a história aconteceu? <p><u>Sequência dos acontecimentos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregar imagens dos personagens ou cenas. - Solicitar que as crianças organizem os acontecimentos na ordem correta. <p><u>Caça às informações</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ler trechos do texto. - Pedir que os alunos localizem informações específicas nas ilustrações ou no próprio texto. <p><u>Reconto coletivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recontar a história respeitando a sequência dos fatos. - Identificar personagens e acontecimentos que se repetem. - Atividade prática <p><u>Exemplo de Texto: A Casa Sonolenta</u></p> <p><u>Perguntas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Quem estava dormindo na casa? - Onde a avó estava? - Quem dormiu sobre a avó? - Qual foi o último personagem a aparecer? - O que aconteceu no final da história?

		<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Livro ou texto ampliado. - Cartazes com imagens dos personagens. - Fichas de sequência. - Jogos de associação entre personagem e ação. <p>Resultado Esperado</p> <p>Ao final da atividade, os alunos deverão identificar informações presentes no texto, reconhecer a sequência dos acontecimentos e responder perguntas de compreensão com base em informações explícitas da narrativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver ações com ensaios de cantigas acumulativas, envolvendo vozes gestos e coreografias. - Ensaiar as encenações de textos acumulativos.
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia.</p> <p>Identificação de semelhanças e diferenças de sílabas iniciais, mediais e finais. Comparação de palavras quanto às semelhanças sonoras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Promover momentos para que os estudantes possam cantar recitar e declamar em duplas e grupos. A habilidade favorece, ainda, a reflexão sobre o sistema de escrita, pois a busca pelas rimas propicia o ajuste entre aspectos sonoros e escritos. Gravar as recitações dos estudantes, parlendas, trava-língua, canções, analisando as diferentes formas que a voz aparece, de modo a constituir um repertório de recursos e condições que permitam um desempenho de melhor qualidade. - Use atividades lúdicas: Use atividades lúdicas, como jogos, cantigas e brincadeiras, para tornar o aprendizado mais divertido e interativo. - Formação de palavras: Peça que os alunos formem palavras a partir de sílabas dadas, por exemplo, "ca" + "sa" = casa. Enfatizar com muita atenção os três pontos principais da avaliação de fluência Leitora.
<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar elementos sonoros (sílabas fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita. 	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia.</p> <p>Identificação de semelhanças e diferenças de sílabas iniciais, mediais</p>	<p>A tarefa é identificar o critério de agrupamento de cada uma das listas. A progressão pode ser organizada observando a complexidade lexical e do nível de autonomia dos estudantes.</p>

	e finais. Comparação de palavras quanto às semelhanças sonoras.	<p>Podem-se utilizar também propagandas impressas, charges e vídeos que contenham essas palavras (sinônimas ou antônimas) para análise pelos estudantes.</p> <p>Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais, mediais e finais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jogo de sílabas: Crie um jogo onde os alunos precisam encontrar palavras que comecem ou terminem com uma sílaba específica. - Leitura de textos: Peça que os alunos leiam textos que contenham palavras com sílabas específicas. <p>Desenvolver com os estudantes atividades no livro Alfabetiza Mais Tocantins, nos livros didáticos de Língua Portuguesa e também com livros dos outros componentes curriculares. Enfatizando com muita atenção os três pontos principais da avaliação de fluência Leitora</p>
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF01LP25). Produzir, tendo o (a) professor (a) como escriba, recontagens de histórias lidas pelo (a) professor (a), histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).	<p><u>EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma)</u></p> <p>-Escrita com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma. Reconto de histórias lidas pelo professor (a).</p>	<p>- Para produzirem um texto (por meio de desenhos ou por palavras escritas), passe para os estudantes as atividades propostas abaixo. Como você já sabe, um texto narrativo deve responder a algumas perguntas básicas:</p> <p>O QUÊ? – o(s) fato(s) que determina(m) a história;</p> <p>QUEM? _ a personagem ou personagens;</p> <p>COMO? _ o enredo, o modo como se tecem os fatos;</p> <p>ONDE? _ o lugar ou lugares da ocorrência;</p> <p>QUANDO? _ o momento ou momentos em que se passam os fatos;</p> <p>POR QUÊ? – a causa do acontecimento.</p>
NÍVEL I - - 3º BIMESTRE		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA		

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.	UNIDADE TEMÁTICA: Números - Leitura, escrita e comparação de números naturais. (até - Reta numérica. - Padrões figurais e numéricos: investigação de regularidades ou padrões em sequências.	Organizar e ordenar objetos familiares ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida. <i>1. Caixa das Descobertas</i> Material: Tampinhas, blocos lógicos, botões ou objetos variados. Desenvolvimento: Os alunos retiram objetos da caixa. Organizam em grupos conforme: Cor; Forma; Tamanho. Conversam sobre os critérios utilizados e registram as informações. <hr/> <i>2. Varal das Formas</i> Material: Figuras geométricas coloridas e pregadores. Desenvolvimento: As crianças recebem figuras. Devem pendurá-las no varal seguindo um critério: Apenas círculos; Apenas figuras vermelhas; Do menor para o maior. <hr/> <i>3. Trem das Cores</i> Material: Vagões desenhados em cartolina. Desenvolvimento: Cada vagão representa uma cor. Os alunos colocam figuras ou objetos no vagão correspondente. Depois contam quantos objetos ficaram em cada grupo.

4. Sequência de Tamanhos

Material: Palitos, lápis, tiras de papel ou gravetos.

Desenvolvimento:

Organizar os objetos:

Do menor para o maior;

Do maior para o menor.

Comparar medidas visualmente.

5. Mercado Organizado

Material: Embalagens e figuras de alimentos.

Desenvolvimento:

Organizar os produtos por categorias:

Frutas;

Verduras;

Doces;

Bebidas.

Explicar o motivo da organização.

6. Corrida da Classificação

Material: Cartões com figuras.

Desenvolvimento:

Em equipes, os alunos correm até uma caixa.

Retiram uma figura e a colocam no grupo correto:

Cor;

Forma;

Tamanho.

Vence a equipe que classificar corretamente mais figuras.

7. Painel dos Animais

Material: Figuras de animais.

Desenvolvimento:

		Classificar os animais: Grandes e pequenos; Com penas, pelos ou escamas; Terrestres, aquáticos ou aéreos.
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
EF01MA22 – Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e universo de até 30 elementos, e organizar dados por meio de representações pessoais.	<ul style="list-style-type: none"> - Ler informações em tabelas simples. - Interpretar gráficos de colunas. - Comparar quantidades. - Organizar dados coletados pela turma 	Vivo ou Morto Espacial Comandos: Em cima! Embaixo! À direita! À esquerda! Atrás! Em frente! Os alunos executam rapidamente os movimentos.
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Construção de fatos básicos da adição: São cálculos com números de um só algarismo que devem ser realizados mentalmente e sem o auxílio do algoritmo (conta armada). 	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar de forma lúdica (vídeo, cartazes, jogos pedagógicos) a escrita dos algarismos e as mudanças no decorrer da - Representar decomposições diferentes que representam a mesma quantidade e trabalhar com material dourado. - Utilização de material dourado, ábaco, tampinhas, palitos, para identificar os números e realizar adições. Contagem com movimento Integre o corpo ao processo de contar. Exemplos: <ul style="list-style-type: none"> - Contar pulos - Contar passos - Contar batidas de palmas Realizar bingo dos números de 0 a 9. Poderá realizar a brincadeira da amarelinha utilizando a sequência numérica até 9.
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

<p>Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.</p>	<p>- Quantificação de elementos de uma coleção:</p>	<p>Caça aos 100 Objetos Dê a missão: "Vocês precisam reunir exatamente 100 objetos da sala." Podem ser: lápis, tampinhas, blocos, giz, clipes, etc. Cada grupo registra: Verbalmente: "Temos 20 lápis, 15 clipes, 30 palitos..." Simbolicamente: desenham ou usam números para representar (tabelas, gráficos simples). Dica: apresentar sua "coleção"</p>
<p>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.+</p>	<p>Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação.</p>	<p>Jogo dos Potinhos Surpresa Objetivo: Estimar e depois contar objetos em coleções pequenas até 100. Como fazer: Prepare potinhos ou saquinhos com diferentes quantidades de objetos (de 10 a 100). Os alunos fazem uma estimativa de quantos objetos há em cada recipiente. Depois, contam e registram a quantidade real. Comparar estimativa x contagem real. Varie: use palitos de picolé, grãos, botões, tampinhas.</p>
		<p>Bingo da Contagem Objetivo: Associar quantidades a numerais até 100. Como fazer: Prepare cartelas com números de 1 a 100 (sorteie até 50, por exemplo). Sorteie quantidades com objetos (ex: mostra 43 tampinhas). Os alunos devem marcar o número correspondente na cartela. Varição: mostrar agrupamentos (dezenas + unidades) para trabalhar o sistema decimal.</p>

Construindo o 100

Objetivo: Compor o número 100 com diferentes combinações.

Como fazer:

Distribua materiais variados: tampinhas, pecinhas, clipes, etc. Os alunos devem **juntar 100 objetos**, registrando a contagem em agrupamentos:

grupos de 10 + 2 grupos de 25 = 100

Desenham ou escrevem as estratégias.

Dica: Excelente para introduzir noções de adição, multiplicação e decomposição.

Corrida até 100 (com dado)

Objetivo: Trabalhar a contagem progressiva e registro simbólico.

Como fazer:

Em duplas, os alunos jogam um dado (ou dois) e avançam marcadores em uma trilha até 100.

A cada jogada, registram verbalmente e com números o total somado.

Ex: “Tirei 6. Já tenho 18. Agora tenho 24.”

Pode-se usar uma **reta numérica** ou uma **tabela 10x10** como trilha.

REFERÊNCIAS

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Educação do Estado do. **Documento Curricular do**
e Ensino Religioso. Palmas: SEDUC, 2019.

TOCANTINS, Secretaria Estadual de
Tocantins – DCT: Ciências Humanas

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



NIVELI- Acompanhamento Pedagógico – Linguagens

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
<p>Leitura de imagens em narrativas visuais, de histórias em quadrinhos e tirinhas.</p>	<p>Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</p>	<p>Sugestões Pedagógicas Habilidade da Formação Geral Básica:</p> <p>→ Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF12LP05), sugere-se utilizar livros com ilustrações coloridas e textos curtos, instrumentos musicais simples, como pandeiros, triângulos e chocalhos, para acompanhar as canções e despertar o interesse dos estudantes, assim como, combinar a linguagem escrita com outras linguagens, como a visual e a corporal;</p> <p>→ Organizar a turma em pequenos grupos, permitindo a cada um planejar e escrever sua própria letra de canção, enquanto o(a) professor(a) oferece suporte para revisar e aprimorar os textos. Após a criação, organizar apresentações em que os grupos cantem suas composições para os colegas, valorizando suas produções. Além disso, atividades como jogos de rimas, em que eles criarão versos rimados a partir de um verso inicial dado, ajudarão a desenvolver o senso poético de forma lúdica. Links sugeridos: → Gamificação: → Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/letras-de-cantigas. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/cantigas-de-roda. Acesso em 18 nov. 2025.</p> <p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef12lp05. Acesso em: 18 nov. 2025.</p>

		<p>→ O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente.</p> <p>Habilidade da Formação Geral Básica: → Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF15LP16), sugere-se optar por contos infantis clássicos e adaptados, com linguagem simples e ilustrações atrativas. Assim como, utilizar contos curtos e com estruturas mais simples, como os acumulativos e os de repetição;</p> <p>→ Continuar realizando a leitura em voz alta de forma expressiva, para que os estudantes possam acompanhar a história e se familiarizar com a sonoridade das palavras. Também será interessante criar um espaço para os estudantes compartilharem suas impressões sobre os textos, fazendo e/ou respondendo perguntas e expressando suas opiniões;</p> <p>→ Utilizar jogos, dramatizações, desenhos e outras atividades lúdicas para tornar o processo de leitura mais divertido e engajador;</p> <p>→ Apresentar ilustrações, vídeos e outros recursos visuais para enriquecer a compreensão dos textos e tornar a leitura mais dinâmica;</p> <p>→ Relacionar as leituras com outras áreas do conhecimento, como história, geografia e ciências, para ampliar o repertório dos estudantes e mostrar a importância da leitura em diferentes contextos;</p> <p>→ Organizar visitas à biblioteca escolar para que os estudantes possam ter contato com diversos livros e escolher aqueles que mais lhes interessarem. Links sugeridos: → Gamificação: →</p>
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURADEPORTONACIONAL
SECRETARIA MUNICIPALDEEDUCAÇÃO

		Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/2%C2%BA-ano/jogo-de-leitura-e-interpreta%C3%A7%C3%A3o
Escrita com a ajuda do professor e/ou autônoma e compartilhada de cantigas e letras de canções.	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 canções, 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.	<p>Sugestões Pedagógicas Habilidade da Formação Geral Básica:</p> <p>→ Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF12LP05), sugere-se utilizar livros com ilustrações coloridas e textos curtos, instrumentos musicais simples, como pandeiros, triângulos e chocalhos, para acompanhar as canções e despertar o interesse dos estudantes, assim como, combinar a linguagem escrita com outras linguagens, como a visual e a corporal;</p> <p>→ Organizar a turma em pequenos grupos, permitindo a cada um planejar e escrever sua própria letra de canção, enquanto o(a) professor(a) oferece suporte para revisar e aprimorar os textos. Após a criação, organizar apresentações em que os grupos cantem suas composições para os colegas, valorizando suas produções. Além disso, atividades como jogos de rimas, em que eles criarão versos rimados a partir de um verso inicial dado, ajudarão a desenvolver o senso poético de forma lúdica. Links sugeridos: → Gamificação: → Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/letras-de-cantigas. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/cantigas-de-roda. Acesso em 18 nov. 2025.</p> <p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef12lp05.</p>

		<p>Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente.</p>
<p>Pontuação - ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação em cartas e bilhetes e/ou e-mails.</p>	<p>Usar adequadamente ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.</p>	<p>Habilidade da Formação Geral Básica: → Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF02LP09), sugere-se começar explorando os conceitos básicos, explicando que o ponto final é usado em frases afirmativas ou negativas, o ponto de interrogação indica perguntas e o ponto de exclamação expressa emoções fortes ou comandos enfáticos. Também será interessante apresentar exemplos simples no quadro, como: "O gato dorme." (afirmação), "O gato dorme?" (pergunta) e "Que lindo gato!" (exclamação). Depois, promover uma leitura compartilhada de textos curtos, pedir para os estudantes identificarem e explicarem o uso dos diferentes sinais de pontuação;</p> <p>→ Realizar o jogo de completar frases. Escrever no quadro frases incompletas, como "O céu está azul___", "Você gosta de brincar___" ou "Que dia incrível...", e pedir aos estudantes para escolherem o sinal de pontuação correto para cada uma, explicando sua escolha. Em seguida, promover uma dramatização em que eles farão a leitura de frases em voz alta, ajustando a entonação conforme o sinal de pontuação escolhido.</p> <p>Links sugeridos: → Gamificação: → Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/pontua%C3%A7%C3%A3o-interroga%C3%A7%C3%A3o-e-exclama%C3%A7%C3%A3o.</p> <p>Acesso em: 18 nov. 2025.</p>

		<p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/busca?query=%28EF02LP09%29&submit=&utm_source=search_data_asc. Acesso em: 18 nov. 2025.</p>
<p>→ Formação do leitor literário. → Leitura e compreensão de livros literários, de forma autônoma e/ou com a ajuda do professor.</p>	<p>Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.</p>	<p>Habilidade da Formação Geral Básica: → Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF02LP26), sugere-se leitura compartilhada, em que o(a) professor(a) escolherá um conto ou história curta de um gênero literário conhecido, como fábulas ou histórias folclóricas;</p> <p>→ Realizar a leitura em voz alta, com entonação expressiva, e durante a leitura, poderá fazer perguntas aos estudantes sobre o que acham que acontecerá a seguir, estimulando a antecipação e a interpretação. Após a leitura, promover um momento dialógico sobre o enredo, os personagens e a mensagem da história promovendo a reflexão coletiva;</p> <p>→ Escolher um texto simples e envolvente, como uma história de aventura ou fábula, e organizar a turma em grupos pequenos, cada um ficará responsável por uma parte do texto para ler e dramatizar. Os estudantes poderão usar acessórios simples para representar os personagens e, ao final, explicar a parte lida e o que aprenderam com a história. Para incentivar a compreensão de forma mais reflexiva, a leitura silenciosa acompanhada da produção de um desenho poderá ser uma excelente estratégia. Após a leitura de um texto curto, os estudantes desenharão a cena que mais gostarem ou que acharem importante, e depois explicarão o desenho, relacionando-o ao conteúdo do texto. Links sugeridos: → Gamificação: → Disponível em:</p>

		<p>https://wordwall.net/pt-br/community/2%c2%ba-ano/atividades-de-leitura. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef02lp26. Acesso em: 19 nov. 2025.</p> <p>→ O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente.</p>
Leitura e compreensão de fábulas com a ajuda do professor.	Estruturante (EF01LP26) (EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.	<p>Habilidade da Formação Geral Básica: → Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF15LP16), sugere-se optar por contos infantis clássicos e adaptados, com linguagem simples e ilustrações atrativas. Assim como, utilizar contos curtos e com estruturas mais simples, como os acumulativos e os de repetição;</p> <p>→ Continuar realizando a leitura em voz alta de forma expressiva, para que os estudantes possam acompanhar a história e se familiarizar com a sonoridade das palavras. Também será interessante criar um espaço para os estudantes compartilharem suas impressões sobre os textos, fazendo e/ou respondendo perguntas e expressando suas opiniões;</p> <p>→ Utilizar jogos, dramatizações, desenhos e outras atividades lúdicas para tornar o processo de leitura mais divertido e engajador;</p> <p>→ Apresentar ilustrações, vídeos e outros recursos visuais para enriquecer a compreensão dos textos e tornar a leitura mais dinâmica;</p> <p>→ Relacionar as leituras com outras áreas do conhecimento,</p>

		<p>como história, geografia e ciências, para ampliar o repertório dos estudantes e mostrar a importância da leitura em diferentes contextos;</p> <p>→ Organizar visitas à biblioteca escolar para que os estudantes possam ter contato com diversos livros e escolher aqueles que mais lhes interessarem. Links sugeridos: → Gamificação: → Disponível em: https://wordwall.net/pt-br/community/2%C2%BA-ano/jogo-de-leitura-e-interpreta%C3%A7%C3%A3o. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef15lp16. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Contos de fada disponíveis em: https://www.todamateria.com.br/contos-fadas. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Contos de fada disponíveis em: https://escolakids.uol.com.br/historias/15-contos-de-fadas-classicos.htm. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente.</p>
<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia. → Leitura e escrita de palavras com sílabas CV, e V.</p>	<p>Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.</p>	<p>Sugestões Pedagógicas Habilidade da Formação Geral Básica:</p> <p>→ Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF02LP04), sugere-se começar com cartões de sílabas de diferentes tipos (CV, V, CVC, CCV) e distribuir entre os estudantes. Inicialmente, pedir para eles formarem palavras simples usando essas sílabas. Por exemplo, eles poderão formar</p>



		<p>palavras como “sol”, “pato”, “vaca”, e identificar as vogais presentes em cada sílaba. Ao longo do tempo, as palavras ficarão mais complexas, como “cavalo” ou “mestre”, e eles serão desafiados a reconhecer e formar palavras com mais de uma combinação de sílabas;</p> <p>→ Aprofundar o reconhecimento de sílabas e vocabulário, realizar uma atividade chamada "caça às sílabas". Escrever uma lista de palavras no quadro, com diferentes combinações de sílabas (como “pato”, “feliz”, “sol”, “livro”) e pedir a eles para dividirem as palavras em sílabas, marcando as vogais com cores diferentes. Para tornar a atividade mais desafiadora, incluir palavras mais complexas, como “abóbora” ou “pescador”, que envolvem uma combinação silábica mais variada;</p> <p>→ Ditar palavras mais longas e compostas por sílabas de diferentes tipos, como “tristeza”, “emocionante” e “solitário”. Após a escrita, os estudantes poderão dividir as palavras em sílabas e identificar as vogais de cada uma, praticando também a análise ortográfica. Pedir que, após o ditado, eles reescrevam as palavras de forma correta e destaquem as sílabas em cores, ajudando-os a visualizarem as estruturas das palavras. Links sugeridos: →</p> <p>Gamificação: → Disponível em: https://wordwall.net/resource/57196338/atividade-s%C3%ADlabas-cv-cvv-cvc-ccv-v. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef02lp04. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura</p>
--	--	---

		infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente
<p>→ Planejamento de texto considerando: situação comunicativa, interlocutores, finalidade, circulação, suporte, linguagem adequada ao tema.</p> <p>→ Planejamento de recontos, lendas e mitos.</p>	<p>Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.</p> <p>Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros.</p>	<p>Habilidade da Formação Geral Básica: → Professor(a), para o desenvolvimento das habilidades (EF15LP05) e (EF02LP16), sugere-se orientar os estudantes a realizar uma pesquisa para coletar informações que auxiliarão na construção do texto. Organizar os estudantes em grupos e orientá-los na pesquisa em livros ou sites apropriados para a faixa etária. Buscar informações sobre um aspecto específico do tema, como, por exemplo, os animais de uma floresta. Essas informações poderão ser registradas de maneira organizada, e, posteriormente, compartilhadas com a turma para compor o texto coletivo. Em seguida, será importante refletir sobre o suporte e a linguagem que será utilizada no texto. Os estudantes poderão observar diferentes tipos de textos, como cartazes, bilhetes ou livros;</p> <p>→ Organizar atividades em que eles escreverão textos como um cartaz, um bilhete ou um convite. Também poderá organizar uma leitura compartilhada, em que os estudantes lerão o texto em voz alta. Oferecer suporte individualizado aos estudantes que apresentarem mais dificuldades, auxiliando-os na organização das ideias e na produção do texto;</p> <p>→ Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF02CO05), sugere-se realizar uma caça aos tesouros tecnológicos na escola. Para isso, os estudantes poderão encontrar e registrar diferentes dispositivos tecnológicos, como</p>

		<p>celulares, computadores, tablets, câmeras, etc. Após a atividade, promover um momento dialógico para compartilhar as descobertas e discutir a função de cada dispositivo; INTEGRADA: FGB e BNCC Computação</p> <ul style="list-style-type: none">→ Criar uma história em quadrinhos sobre uma lenda, mito. Propor uma pesquisa sobre o texto escolhido, explorando personagens, tempo, espaço. Será de grande relevância a criação de um problema que o personagem enfrenta e como ele o resolverá, com um desfecho interessante.→ Criação do roteiro: → Organizar as ideias em um roteiro simples, com as principais cenas e diálogos.→ Utilizar um software de criação de histórias em quadrinhos online, por exemplo Storyboard That.→ Utilizar um aplicativo de desenho digital ou um programa de edição de imagens para criar as ilustrações das personagens e cenários.→ Inserir os diálogos e onomatopeias nas bolhas de fala. → Montar as páginas da história em quadrinhos, utilizando o software escolhido. Links sugeridos: → Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef15lp05. Acesso em: 18 nov. 2025.→ Vídeo disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-QbA-8Y5FKk. Acesso em: 18 nov. 2025.→ Compartilhar a história em quadrinhos com a turma, a escola e a comunidade, utilizando redes sociais ou apresentações em
--	--	--

		slides. → O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente.
→ Formação do leitor literário. → Leitura e compreensão de livros literários, de forma autônoma e/ou com a ajuda do professor.	Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.	Sugestões Pedagógicas Habilidade da Formação Geral Básica: → Professor(a), para o desenvolvimento da habilidade (EF02LP26), sugere-se criar um cantinho da leitura temática, com livros de diferentes gêneros (contos, fábulas, poesias, histórias em quadrinhos), em que os estudantes poderão escolher livremente o que ler e, depois, compartilhar o que entendeu com a turma. Outra proposta é a leitura dramatizada, na qual os estudantes interpretarão personagens de um conto ou fábula, o que tornará a leitura mais envolvente; → Realizar uma oficina de criação de finais diversos, em que os estudantes criarão um novo final para a história trabalhada em sala; → Produzir um mural literário, em que os estudantes, após lerem um texto, poderão desenhar ou escrever sobre ele, e depois compartilhar com a turma; → Momentos regulares de contação de histórias (Clube do Livro da turma) poderão promover o gosto pela leitura. Usar fantoches ou dramatizações, torna a história mais envolvente, e os estudantes poderão recontá-la de várias maneiras ou desenhar o que imaginarem. Ler um livro curto, e depois a turma se reunirá para apresentar a história, os personagens e o que acharam do texto. Links sugeridos: → Gamificação: → Disponível em:



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURADEPORTONACIONAL
SECRETARIA MUNICIPALDEEDUCAÇÃO

		<p>https://www.bing.com/videos/search?q=wordwall+atividade+de+leitura+variada+para+o+2ano.&qv=wordwall+atividade+de+leitura+variada+para+o+2ano.&FORM=VDRE. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ Planos de aula disponíveis em: https://novaescola.org.br/planos-de-aula/habilidades/ef02lp26. Acesso em: 18 nov. 2025.</p> <p>→ O estudante deverá, de forma contínua, ler obras de literatura infantil durante o bimestre individual e/ou coletivamente.</p>
--	--	---

NÍVEL I - EXPERIÊNCIAMATEMÁTICA

Objetosdo conhecimento	Habilidades	Sugestõespedagógica
<p>Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas.</p>	<p>Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, como dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.</p> <p>Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e registrar o horário do início e do fim do intervalo.</p>	<p>Sugestões Pedagógicas: Habilidade da Formação Geral Básica: Para o desenvolvimento das habilidades (EF02MA18), (EF02MA19), (EF02MA18) e (EF02MA19) será possível realizar os seguintes passos:</p> <p>Jogos Pedagógicos Quebra-Cabeça do Calendário: Distribua peças que representam dias, semanas e meses. o estudante monta o calendário e resolve desafios, como calcular intervalos de tempo.</p> <p>Bingo de Datas: Entregue cartelas com diferentes datas. O professor menciona situações (ex.: "Que data será daqui a 7 dias se hoje é 10 de abril?"), e o estudante marca as respostas.</p> <p>Corrida do Calendário: Em equipes, o estudante recebe perguntas relacionadas ao calendário (ex.: "Quantos dias tem o mês de fevereiro?"). Ganha a equipe que responder mais rápido e corretamente.</p> <p>Planejando Minha Semanas Materiais: Um calendário impresso ou digital (preferencialmente com cores e figuras). Passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Peça ao estudante que planeje uma semana fictícia de atividades escolares e de lazer. Por exemplo: "Na terça-feira, farei lição de casa; na quinta, vou jogar futebol; e no sábado, passear com a família"; → Ajude-os a identificar a duração entre os dias escolhidos para atividades específicas, como "Quantos dias faltam entre terça-feira e sábado?"; → Proponha desafios adicionais, como calcular intervalos entre meses para datas comemorativas, como aniversários. <p>Corrida Contra o Relógio Materiais: Relógio digital, cronômetro e atividades físicas simples (ex.: pular corda, correr, saltar). Passos:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Organize uma competição onde cada estudante deve realizar uma tarefa dentro de um tempo específico, como "Quem consegue pular corda por 30 segundos sem parar?"; → Registre o tempo que cada estudante levou para completar a tarefa;

		<p>→ Compare os resultados e conversem sobre a importância de controlar o tempo. Extensão: Inclua desafios que envolvam pausas, como “Descanse 10 segundos e depois faça mais 20 saltos”. Link Sugerido: → 6 planos de aula para desenvolver a habilidade EF02MA18 da BNCC. Acesso em: 25 nov. 2025. A habilidade (EF02MA18) é frequentemente trabalhada e aprofundada nas provas da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP).</p>
Localização e movimentação de pessoas e objetos no espaço, segundo pontos de referência, e indicação de mudanças de direção e sentido.	Identificar e registrar, em linguagem verbal ou não verbal, a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido (para frente, para trás, para direita e para esquerda).	<p>Habilidade da Formação Geral Básica: Para o desenvolvimento da habilidade (EF02MA12), será possível realizar os seguintes passos: Materiais: Um mapa simples desenhado em cartolina ou projetado digitalmente, contendo locais marcados com figuras geométricas (ex.: "o cubo está na caverna", "o triângulo está no topo da montanha"). Passos: → Cada estudante recebe pistas indicando onde encontrar figuras geométricas no mapa; → Ao identificar a localização correta, o estudante registra as características do objeto encontrado (forma, cor, etc.); → Amplie o desafio pedindo que descreva o deslocamento necessário para chegar a um ponto específico (ex.: "Avance 3 quadrados para frente e vire à direita"). Link Sugerido: → 5 planos de aula para desenvolver a habilidade EF02MA12 da BNCC. Acesso em: 25 nov. 2025. A habilidade (EF02MA12) é frequentemente trabalhada e aprofundada nas provas da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas (OBMEP). Inclusão e Estratégias de Apoio Corpo como Referência (Cinestesia) O Jogo do Comando: O professor dá comandos simples, e o aluno deve executá-los usando o próprio corpo como centro de referência. → Direção e Sentido: "Dê um passo para a frente", "Dê dois passos para trás". → Mudança de Sentido: "Gire para a direita", "Gire para a esquerda".</p>


		<p>→ Apoio Visual/Tátil: Use pulseiras coloridas (ex: pulseira verde na mão direita e vermelha na mão esquerda) para ajudar o aluno a identificar a direita e a esquerda de forma consistente.</p> <p>Localização Relativa: Use dois colegas ou dois objetos grandes na sala.</p> <p>→ Comando: "Fique ao lado da mesa", "Fique atrás do colega", "Fique entre a porta e a janela".</p> <p>→ Variação: Peça ao aluno para descrever onde ele está usando o nome dos objetos ao redor (ponto de referência).</p>
<p>Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação).</p>	<p>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.</p>	<p>Habilidade da Formação Geral Básica: Para o desenvolvimento da habilidade (EF02MA07), será possível realizar os seguintes passos: Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP): Proponha problemas contextualizados, como:</p> <p>→ "Uma pizzaria vende fatias de pizza. Cada cliente compra 4 fatias. Quantas fatias são necessárias para 3 clientes?"; Estimule o estudante a desenvolver estratégias para resolver e registrar suas ideias, podendo usar desenhos, esquemas ou tabelas.</p> <p>→ "Em cada mesa há 3 cadeiras. Quantas cadeiras existem em 4 mesas?". Incentive o estudante a desenhar, usar objetos ou criar tabelas para encontrar a resposta.</p> <p>Exploração Dirigida: Use grupos de objetos manipuláveis (palitos, fichas ou tampinhas) para que o estudante formem e contem conjuntos. Peça que registrem as operações matemáticas como adições repetidas e depois como multiplicações.</p> <p>Construção Coletiva de Problemas: Divida a turma em grupos e peça que cada grupo crie um problema envolvendo multiplicação. Depois, troquem os problemas entre os grupos para serem resolvidos.</p> <p>Jogos Pedagógicos</p> <p>Jogo do Mercado: Monte um mercadinho fictício com preços baseados na multiplicação (ex.: cada maçã custa 2 reais, cada laranja custa 3 reais). o estudante compram itens e calculam o custo total.</p> <p>Bingo da Multiplicação: Crie cartelas com resultados de multiplicações simples (ex.: $2 \times 3 = 6$) e sorteie expressões (ex.: "2×3"). o estudante marca os resultados nas cartelas.</p>

		<p>Corrida das Parcelas Iguais: Divida a sala em equipes. Cada equipe recebe fichas representando parcelas iguais (ex.: fichas com o número "3"). Dê desafios como "Complete 4 vezes 3." Vence a equipe que resolver mais rápido. Link Sugerido: → 5 planos de aula para desenvolver a habilidade EF02MA07 da BNCC. Acesso em: 25 nov. 2025. ATIVIDADE LÚDICA Corrida dos Grupos Iguais</p> <p>Material: cartões com desenhos.</p> <p>Como fazer:</p> <ul style="list-style-type: none">• Divida a turma em equipes.• Cada equipe recebe um desafio:<ul style="list-style-type: none">○ "Desenhe 3 grupos com 5 estrelas."• Ganha quem montar e registrar corretamente primeiro. <p>Objetivo: Trabalhar multiplicação de forma dinâmica.</p>
--	--	--

REFERÊNCIAS

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

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

NÍVEL II



Acompanhamento Pedagógico: Linguagens Nível II - 3º Bimestre

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e a diagramação específica dos textos desses gêneros (lista de ingredientes ou materiais e instruções de execução "modo de fazer")	Forma de Composição de Textos: receitas e instruções de montagem.	<p>Receita Coletiva: Salada de Frutas / Objetivo: Identificar a estrutura de uma receita. Atividades: Apresentar uma receita simples de salada de frutas. / Destacar título, ingredientes e modo de preparo. / Conversar sobre a função de cada parte da receita. / Preparar a salada com a turma. / Registrar coletivamente a receita no quadro.</p> <p>Receita Embaralhada: Objetivo: Compreender a sequência dos procedimentos. Atividades: Entregar uma receita com o modo de preparo fora de ordem. / Os alunos devem numerar as etapas corretamente. / Ler a receita organizada e verificar se faz sentido.</p> <p>Meu Livro de Receitas: Objetivo: Produzir textos instrucionais. Atividades: Cada aluno entrevista um familiar sobre uma receita simples. / Escreve a receita com apoio do professor. / Ilustra o prato. / Organizar todas as receitas em um livro da turma.</p> <p>Montando um Brinquedo de Papel: Objetivo: Ler e seguir instruções de montagem. Atividades: Entregar instruções ilustradas para montar um avião, barco ou dobradura. / Ler cada etapa coletivamente. / Seguir as orientações para realizar a montagem.</p> <p>Instruções de Montagem Ilustradas: Objetivo: Relacionar texto e imagem. Atividades: Apresentar</p>



imagens de uma montagem (por exemplo, um carrinho de papel). / Os alunos escrevem frases indicando cada passo. / Utilizar verbos como: recorte, dobre, cole, encaixe.

Produção de Manual de Brincadeira. Objetivo: Produzir instruções. **Atividades:** Escolher uma brincadeira conhecida (amarelinha, pular corda, esconde-esconde). / Escrever coletivamente as regras e instruções. / Ilustrar os passos. / Expor os manuais na sala.

Caça aos Verbos: Objetivo: Identificar verbos utilizados em receitas e instruções. **Atividades:** Distribuir uma receita ou manual simples. / Circular os verbos que indicam ações. / Elaborar uma lista com palavras como: misture, corte, mexa, dobre, cole, encaixe.

Receita Maluca: Objetivo: Desenvolver criatividade e compreender a estrutura do gênero. / **Atividades:** Criar coletivamente uma receita divertida. / Exemplo: Ingredientes: 2 nuvens, 3 estrelas, 1 arco-íris. Modo de preparo: misture tudo e deixe brilhar. / Ilustrar a produção.

Produção Final: "Como Fazer um Brinquedo" Cada aluno produz um texto instrucional ensinando a fazer um brinquedo simples (catavento, avião de papel, fantoche). Organizar: Título / Materiais / Passo a passo / Ilustração



<p>Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia Leitura e escrita de palavras compostas: o (e não u) e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).</p>	<p>O objetivo é ensinar o aluno a perceber que o som pode exigir grafias diferentes dependendo da posição na palavra ou da vogal que o acompanha.</p> <p>Caça-Palavras Contextual / Como fazer: Entregue uma grade de caça-palavras e uma lista de dicas em vez das palavras. Foco Ortográfico: Peça para os alunos encontrarem palavras com c ou qu (ex: "objeto usado para beber" → copo; "fruta cítrica amarela" → limão / quindim). Foco Nasalidade: Dê dicas que exigem o uso do til ou letras nasais (ex: "o oposto de dia" → noite; "fruto do abacateiro" → abacate).</p> <p>Trilha Ortográfica / Como fazer: Monte um tabuleiro gigante no chão ou em papel. Dinâmica: Quando o aluno cai em uma casa, ele deve sortear uma ficha que contém uma palavra com lacunas (ex: <i>ca__a</i> para s ou ss, ou <i>__eijo</i> para c ou qu). Ação: Ele deve soletrar ou ditar a palavra corretamente para avançar casas.</p> <p>Jogo da Memória dos Pares (Mínimos Detalhes) / Como fazer: Crie cartas onde as palavras possuem pequenas diferenças ortográficas que mudam completamente o sentido. Exemplos de Pares: Caro x Carro / Asa x Assa / Cão x Quando / Gato x Gueto Objetivo: O aluno deve formar o par e explicar a diferença de som e escrita entre as cartas.</p> <p>Caixas Surpresa (Foco Sílabas Átonas: O/U e E/I) Como fazer: Coloque imagens de objetos ou animais dentro de uma caixa. Dinâmica: O aluno tira a imagem (ex: <i>livro, abacaxi, urso, leite</i>), fala o nome em voz alta e deve escrever na lousa ou em um cartaz. Reforço: Chame a atenção para o som final (ex: <i>livro</i> termina com som de "u", mas é escrito com "o"). Ditado Interativo "Tapa Certo"</p>
---	--	---



		<p>Como fazer: Coloque várias plaquinhas espalhadas na mesa com grafemas desafiadores (ex: R, RR, S, SS, M, N, ~).</p> <p>Dinâmica: O professor dita uma palavra (ex: <i>pássaro, tambor, guerra</i>). Os alunos devem bater com uma "mãozinha de plástico" (ou a própria mão) na plaquinha correta que representa o som ou letra que falta na palavra.</p> <p>Oficina de Identificação de Som ("Detetives da Escrita")</p> <p>Como fazer: Dê aos alunos um pequeno texto com várias palavras faltando letras. Dinâmica: Com uma "lupa" de papel, eles devem ser detetives e analisar se a palavra exige g ou gu, c ou qu, ou se precisa de um til. Depois, eles corrigem o texto e reescrevem o parágrafo.</p> <p>Materiais de Apoio Recomendados: Para embasamento teórico e mais sequências didáticas alinhadas à Base Nacional Comum Curricular, consulte os planos estruturados no portal da Nova Escola.</p>
<p>Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.</p>	<p>Formação do leitor do: literário/Leitura/Multissemiótica. Leitura de livros literários. Gibis.</p>	<p>O foco deve ser a transição da leitura guiada para a leitura com autonomia. O objetivo é engajar os alunos por meio do lúdico, da dramatização e da investigação, ajudando-os a identificar seus gêneros e autores favoritos e a construir sentido mesmo em textos sem imagens.</p> <p>Dinâmicas de Seleção e Preferência / Caixa de Descoberta Literária: Disponibilize uma caixa com livros de diferentes gêneros (fábulas, contos de fadas, poesias, gibis) e capas viradas para baixo. Peça para os alunos "pescarem" um livro e lerem a sinopse ou as primeiras páginas para escolher qual mais agrada.</p> <p>Passaporte de Leitura: Crie um pequeno caderno onde o aluno registra os livros lidos, dá estrelas de avaliação e escreve o que mais gostou (ou desenha, para os que ainda estão</p>



consolidando a escrita), promovendo a escolha ativa de temas e autores.

Roda do Autor Favorito: Selecione um autor infantil famoso (ex: Ruth Rocha, Ziraldo, Monteiro Lobato). Leia diferentes obras e peça à turma que vote no livro preferido do autor, debatendo o porquê da escolha.

Atividades de Compreensão (com e sem ilustrações) /

Caça ao Tesouro no Texto: Dê uma cópia de um conto sem ilustrações e peça para os alunos usarem marca-texto para encontrar informações específicas (o nome do personagem, onde a história se passa ou o problema principal).

Teatro de Fantoches (Reconto): Após a leitura autônoma de uma fábula ou conto, divida a turma em grupos para recontar a história usando fantoches ou deboches, o que exige que eles compreendam a sequência narrativa.

Mapa da História: Entregue uma ficha onde o aluno deve preencher o cabeçalho do livro: Título, Personagens, Lugar, O que aconteceu no começo, no meio e no fim.

Adaptações para Textos sem Ilustrações

Leitura Dramatizada: Leia um poema ou uma cena curta com os alunos. Depois, distribua os papéis e oriente-os a ler com a entonação correta, focando na expressão vocal e na compreensão do sentimento das personagens.

Ilustrando o Próprio Livro: Entregue um texto literário ou um capítulo sem imagens e peça para que cada criança faça a sua própria ilustração com base exclusivamente no que leu e imaginou.

portal [Nova Escola](#) / Plataforma [Árvore](#). (Acessado em 10/062026)

<p>Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.</p>	<p>Dígrafos lh, nh e ch.</p>	<p>Atividades lúdicas ajudam a fixar que a letra H modifica o som das consoantes L, N e C, transformando-as em sílabas complexas.</p> <p>Sugestões de Atividades Práticas: Caça ao Som: Esconda ou espalhe imagens (ou objetos) pela sala. Peça aos alunos que encontrem uma figura, identifiquem o nome (ex: <i>abelha, galinha, chupeta</i>) e classifiquem na coluna correta (LH, NH ou CH).</p> <p>Completando Palavras: Crie listas com palavras incompletas onde o aluno deve preencher com o dígrafo correto e, em seguida, desenhar ou escrever a frase correspondente (ex: ga__nho, bo__a, te__ado).</p> <p>Ditado Estourado: Cole balões na lousa. Dentro de cada balão há uma palavra com um dos dígrafos. O aluno estoura o balão, lê a palavra em voz alta e a escreve corretamente na lousa.</p> <p>Caça-Palavras Direcionado: Entregue um caça-palavras focado apenas em palavras com os três dígrafos. Ao encontrar, o aluno deve copiar a palavra na lista correspondente.</p> <p>Lista de Palavras para Uso em Fichas de Leitura Com LH: abelha, orelha, milho, folha, bilhete, coelho. Com NH: galinha, ninho, dinheiro, passarinho, sonho, banho. Com CH: chuva, chave, cachorro, chinelo, chocolate, mochila. [</p>
<p>Usar acento gráfico (agudo ou circunflexo) em monossílabos tônicos terminados em</p>	<p>Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/acentuação</p>	



<p>a, e, o e em palavras oxítonas terminadas em a, e, o, seguidas ou não de s.</p>		
<p>Identificar o número de sílabas de palavras, classificando-as em monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas.</p>	<p>Segmentação de palavras/Classificação de palavras por número de sílabas.</p>	<p>O foco deve ser identificar a sílaba forte (tônica) e distinguir o som aberto (agudo) do fechado (circunflexo), reforçando as regras com atividades práticas.</p> <p>Caça aos Acentos (Distinção de Som) Como fazer: Entregue palavras com lacunas e dois cartões para os alunos: um com acento agudo (´) e outro com circunflexo (^). Dinâmica: Dite palavras como <i>vô, pé, pó, você, café</i>. Os alunos devem levantar o cartão correto com o acento adequado correspondente ao som (aberto ou fechado).</p> <p>Jogo da Memória dos Pares: Como fazer: Crie cartas onde metade contenha figuras ou palavras sem acento e a outra metade a forma acentuada correta. Dinâmica: O aluno deve encontrar o par correspondente e ler a palavra em voz alta para confirmar se o som forte está na posição correta (ex: <i>pe</i> com <i>pé</i>, <i>voce</i> com <i>você</i>).</p> <p>Classificando o Monossílabo /Como fazer: Distribua fichas com diversos monossílabos (ex: <i>já, pé, sol, pó, mar, mês, fé, nós</i>). Dinâmica: Peça para os alunos separarem em dois potes: "Palavras que ganham acento" (monossílabos tônicos) e "Palavras que não precisam de acento"</p> <p>Completando as Oxítonas /Como fazer: Escreva um pequeno texto ou frases na lousa omitindo os acentos de palavras oxítonas (ex: "Eu gosto de tomar cafe com bolo"). Dinâmica: Os alunos devem identificar as palavras que têm a última sílaba mais forte, terminadas em a, e, ou o, e desenhar o acento corretamente no caderno.</p> <p>Atividades Impressas e Digitais / Reforce o aprendizado com exercícios visuais. Plataformas de criação de atividades</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

interativas, como o Wordwall, oferecem jogos de associação e "Acerte a Toupeira" que ajudam a fixar as regras fonéticas de maneira dinâmica.

[Atividade com Acento Agudo e Circunflexo para o 2º e 3º ano - Tudo Sala de Aula](#) (acessado em 11/006/2026)

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



EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA - NÍVEL II - 3º Bimestre

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.	Procedimentos de cálculo (mental e escrito) com números naturais: adição e subtração.	<p>Caça ao Tesouro dos Cálculos Resolver desafios de adição e subtração usando cálculo mental. Como fazer: Espalhe pistas pela sala com operações simples (ex: $120 - 45$, $80 + 25$). Cada acerto leva a uma nova pista. Ao final, um "tesouro" simbólico (como medalhas de papel ou estrelinhas) aguarda os grupos. Trabalha cálculo mental em situações desafiadoras e com contexto lúdico.</p> <p>Loja da Matemática Resolver situações-problema com adição e subtração por escrito. Como fazer: Monte uma "loja" fictícia com preços em cartazes. Cada aluno recebe um valor fictício e precisa "comprar" itens, calculando quanto gasta e quanto sobra. Pode-se registrar as contas no caderno (adição e subtração). Estimula o uso de diferentes estratégias de cálculo (algoritmos, decomposição, aproximação).</p> <p>Jogo do Mais ou Menos / Objetivo: Desenvolver estratégias de cálculo mental. Atividades: O professor fala um número inicial. Acrescenta ou retira quantidades. Exemplo: Comece com 25. / Some 10. / Tire 5. / Some 2. / Os alunos calculam mentalmente o resultado.</p> <p>Problemas com Figuras / Objetivo: Relacionar quantidades e operações. Exemplo: 🍏🍏🍏🍏🍏🍏 / Ana tinha 6 maçãs e ganhou mais 4. Quantas maçãs ela tem agora? 🍏🍏🍏🍏🍏🍏🍏🍏 / Ana tinha 10 maçãs e deu 3 para um amigo. Quantas sobraram?</p> <p>Trilha Matemática / Objetivo: Praticar cálculos de forma lúdica. Atividades: Criar um tabuleiro. Em algumas casas, colocar desafios:</p>



		<p>$15 + 8 / 30 - 12 /$ "João tinha 20 figurinhas e ganhou 5." O aluno avança ao acertar.</p> <p>Jogo das Tampinhas / Objetivo: Representar operação concretamente. Atividades: Utilizar tampinhas ou palitos. Resolver situações-problema manipulando os materiais. Depois registrar a operação no caderno.</p> <p>Problemas da Rotina Escolar / Objetivo: Resolver situações significativas. Exemplos: Na sala havia 18 alunos. Chegaram mais 4. Quantos alunos ficaram na sala? A biblioteca tinha 25 livros expostos. Foram retirados 7. Quantos restaram?</p> <p>Corrida dos Cálculos: Objetivo: Desenvolver rapidez e precisão. Atividades: Dividir a turma em equipes. Cada grupo resolve operações simples. Vence quem concluir corretamente primeiro.</p> <p>Histórias Matemáticas: Objetivo: Criar e resolver problemas. Atividades: Os alunos inventam pequenos problemas envolvendo adição ou subtração. / Trocam com os colegas para resolver. Exemplo: "Pedro tinha 12 carrinhos e ganhou mais 8. Quantos carrinhos ele tem agora?"</p>
<p>Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.</p>	<p>Problemas envolvendo significados da adição e da subtração: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades</p>	<p>Apresente aos alunos situações-problema variadas envolvendo adição e subtração: Incentive as crianças a resolverem utilizando cálculo mental, estimativas ou registros escritos, explicando qual estratégia escolheram.</p> <p>Sacola Surpresa dos Problemas / Objetivo: Resolver problemas envolvendo diferentes significados da adição e subtração. Como fazer: Coloque em uma sacola cartões com situações-problema. Cada aluno retira um cartão e resolve. Exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Juntar: "João tem 12 carrinhos e ganhou 8. Quantos tem agora?"



- Retirar: "Maria tinha 20 balas e comeu 5. Quantas sobraram?"
- Comparar: "Ana tem 18 figurinhas e Pedro tem 12. Quantas Ana tem a mais?"

Mercadinho Divertido / Objetivo: Resolver problemas de acrescentar e retirar quantidades. **Como fazer:** Organizar um mercadinho na sala. Utilizar embalagens e dinheiro de brinquedo. Criar desafios de compra e troco.

Exemplo: "Você tem R\$ 20. Comprou um brinquedo de R\$ 13. Quanto sobrou?"

Boliche Matemático: Objetivo: Trabalhar adição e cálculo mental.

Como fazer: Utilizar garrafas PET numeradas. Somar os pontos derrubados. Comparar resultados entre os jogadores. **Desafio extra:** "Quem fez mais pontos? Quantos a mais?"

Dominó dos Problemas: Objetivo: Relacionar situações-problema às operações. **Como fazer:** Um lado do dominó contém o problema. O outro, a operação ou resultado correspondente.

Trem das Quantidades: Objetivo: Compreender os significados de juntar e acrescentar. **Como fazer:** Cada vagão representa uma quantidade. Acrescentar vagões e calcular o total. **Exemplo:** Vagão 1: 15 passageiros. Vagão 2: 8 passageiros. Quantos passageiros há no trem?

Complete a Quantidade: Objetivo: Trabalhar o significado de completar.

Exemplos: "Tenho 12 figurinhas. Preciso de 20. Quantas faltam?" / "Há 15 alunos na sala. Precisamos de 25 para a apresentação. Quantos faltam?"

Caixa Misteriosa: Objetivo: Elaborar problemas. **Como fazer:** Dentro da caixa há objetos ou figuras. O aluno escolhe alguns itens e cria um



		problema envolvendo adição ou subtração. Exemplo: 8 lápis e 6 borrachas. / Criar um problema usando essas quantidades.
Compreender a ideia de igualdade para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.	Relação de igualdade	<p>Brincadeira da Balança de Cabides: Como fazer: Pegue um cabide de roupas e pendure um copinho plástico em cada ponta. Peça para a criança colocar quantidades de bolinhas de gude (ou tampinhas) nos copos para equilibrar o cabide. Foco no aprendizado: Se ela colocar (4) bolinhas no copo da esquerda e (4) bolinhas no copo da direita, a balança fica reta $(4 = 4)$. Em seguida, você pode propor a variação: colocar (3) bolinhas em um lado e (1) bolinha no outro, e perguntar: "Quanto precisamos colocar no lado do (3) para igualar?"</p> <p>Dominó da Igualdade: Como fazer: Crie cartas ou peças de dominó onde, em vez de números tradicionais, cada metade contenha uma pequena continha (ex: $(2+3)$ em uma metade e (5) na outra). Foco no aprendizado: O objetivo da criança é associar a operação matemática ao resultado correto ou a outra operação que resulte no mesmo valor (ex: conectar a peça $(2+3)$ com a peça $(1+4)$, pois ambas resultam em (5)).</p> <p>Caça ao Tesouro com "Caminhos Diferentes" / Como fazer: Defina um "número alvo" para o dia (por exemplo, o número (10)). Esconda papezinhos pela sala com várias somas e subtrações misturadas. Foco no aprendizado: Peça para as crianças encontrarem os bilhetes e separarem apenas aqueles que correspondem ao número (10). No final, escreva na lousa: $(5 + 5 = 10)$ $(7 + 3 = 10)$ $(12 - 2 = 10)$ $(15 - 5 = 10)$</p> <p>Jogo da Memória dos Resultados / Como fazer: Monte um jogo da memória tradicional, mas utilize pares com sentenças equivalentes. Foco no aprendizado: A criança precisa virar uma carta com $(4 + 2)$ e tentar achar a carta correspondente, que pode ser $(3 + 3)$, já que ambas resultam em (6).</p> <p>Dica pedagógica extra: Associe sempre o conceito ao cotidiano.</p>



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		Mostrar que $2 \times 3 = 6$ e $3 \times 2 = 6$ é o mesmo que $1 \times 6 = 6$ e $6 \times 1 = 6$ ajuda a construir o raciocínio lógico de equivalência de forma natural e sem decorebas.
Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre horas e minutos e entre minuto e segundos. Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término de realização de uma atividade e sua duração.	Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e reconhecimento de relações entre unidades de medida de tempo.	Relógio Vivo (atividade dinâmica): Ler horas em relógio analógico e digital. Como fazer: Desenhe um relógio grande no chão. Escolha dois alunos: um será o ponteiro das horas e outro o dos minutos. Diga um horário (ex.: 2h30), e eles deverão montar a hora correta. Depois, mostre esse mesmo horário em um relógio digital (de brinquedo ou projetado). Peça para registrarem no caderno: 2h30 Duas horas e trinta minutos. Caça-Horário: Relacionar relógio analógico e digital. Como fazer: Escreva horários em formato digital em cartelas (ex.: 10:45, 13:00, 17:30). Espalhe imagens de relógios analógicos com os ponteiros marcando esses horários pela sala. Em duplas, os alunos devem encontrar o par correspondente e anotar no caderno. Obs. Pode ser feito como brincadeira de caça ao tesouro.

REFERÊNCIAS

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

NÍVEL III





DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL 3 - 3º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Identificar em textos e usar na produção textual a concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo (concordância verbal).	Identificação e uso de concordância entre substantivo ou pronome pessoal e verbo em textos.	Essa habilidade envolve trabalhar com substantivos e pronomes pessoais ligados ao verbo, assim como identificar a necessidade de estabelecer a concordância verbal entre eles na constituição e derivação de regularidades no trabalho com as classes de palavras e suas funções no enunciado; e usar os saberes gramaticais como ferramentas de constituição da legibilidade.
Usar acentográfico (agudo ou circunflexo) em paroxítonas terminadas em -i(s), -l, -r, -ão(s)	Conhecimento das diversas grafias do alfabeto/ Acentuação Uso do acento agudo e circunflexo.	Essa habilidade requer do estudante: identificação das sílabas das palavras; reconhecimento das sílabas tônicas; identificação das vogais abertas e vogais fechadas; reconhecimento dos sinais gráficos como o acento agudo e o circunflexo; relacionando o primeiro com vogais abertas e o segundo, com as fechadas. Depois disso, requer que os estudantes identifiquem as regularidades da acentuação apontadas na habilidade.



Identificar a função na leitura e usar, adequadamente, na escrita ponto final, de interrogação, de exclamação, dois pontos e travessão em diálogos (discurso direto), vírgula em enumerações e em separação de vocativo e de aposto.

Pontuação, identificação na leitura e uso na produção de textos.

- Realizar a leitura de diferentes textos, observando o uso dos sinais de pontuação e seus efeitos de sentido.
- Identificar e analisar o uso da vírgula em enumerações, vocativos e apostos.
- Propor atividades de reescrita de frases e textos, alterando a pontuação para comparar os sentidos produzidos.
- Utilizar jogos, cartões e desafios de pontuação para reconhecer a função dos diferentes sinais gráficos.
- Produzir textos coletivos e individuais, incentivando o uso adequado da pontuação para garantir clareza e legibilidade.
- Promover revisões textuais, levando os estudantes a refletirem sobre as escolhas de pontuação de acordo com a intenção comunicativa.



<p>Observar, em poemas concretos, o formato, a distribuição e a diagramação das letras do texto na página.</p>	<p>Forma de composição de textos poéticos concretos.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Realizar a leitura e apreciação de poemas concretos, identificando suas características visuais e gráficas.• Explorar aspectos como disposição das palavras, tamanho e tipo das letras, direção da escrita e diagramação.• Discutir com os estudantes que os poemas concretos nem sempre representam figuras ou imagens visualmente.• Promover atividades de análise e interpretação em duplas ou grupos, favorecendo a aprendizagem colaborativa.• Incentivar a produção de poemas concretos, explorando diferentes formas de organização das palavras no espaço da página.• Socializar as produções, destacando os efeitos de sentido criados pelos recursos visuais utilizados.
<p>Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.</p>	<p>Declamação de poemas. Performances orais.</p>	<p>Trata-se de habilidade que envolve leitura e compreensão dos poemas e canções (tanto rurais com</p>



		urbanos), selecionados de autores tocantinenses e/nacionais, para que o estudante, conhecendo os efeitos de sentido em jogo possa ler/ recitar/cantar com fluência, ritmo e com entonação, postura e interpretação adequadas.
--	--	---

DOCUMENTO CURRICULAR: MATEMÁTICA

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL 3 - 3º 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.	Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais, expressões numéricas.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar materiais concretos, como tampinhas, palitos e outros objetos, para resolver situações-problema envolvendo adição e subtração.• Organizar um mercadinho na sala de aula para trabalhar cálculo mental, sistema monetário e resolução de problemas.
Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.	Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais.	



<p>Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.</p>		<ul style="list-style-type: none">• Explorar jogos matemáticos que estimulem o raciocínio lógico e o cálculo.• Propor situações-problema contextualizadas envolvendo as quatro operações.• Utilizar recursos lúdicos, como bingo da tabuada, dominó, gincanas, pescaria das operações e jogos digitais, para fortalecer a aprendizagem matemática.• Incentivar os estudantes a compartilhar e comparar estratégias de resolução.
<p>Reconhecer e mostrar, por meio de exemplos, que a relação de igualdade existente entre dois termos permanece quando se adiciona ou se subtrai um mesmo número a cada um desses termos.</p>	<p>Propriedades da igualdade.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar jogos matemáticos, como boliche, trilha numérica e dominó, para explorar operações e raciocínio lógico.



<p>Determinar o número desconhecido que torna verdadeira uma igualdade que envolve as operações fundamentais com números naturais.</p>		<ul style="list-style-type: none">• Propor atividades de sequência numérica, acrescentando ou retirando a mesma quantidade em cada etapa.• Resolver situações-problema com materiais concretos, figuras e imagens envolvendo adição e subtração.• Trabalhar problemas contextualizados que envolvam as quatro operações e a descoberta de números desconhecidos.• Incentivar os estudantes a explicar as estratégias utilizadas na resolução dos problemas.• Promover atividades em duplas ou grupos para estimular a troca de ideias e o desenvolvimento do raciocínio matemático.
<p>Medir, comparar e estimar área de figuras planas desenhadas em malha quadriculada, pela contagem dos</p>	<p>Áreas de figuras construídas em malhas quadriculadas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Utilizar malhas quadriculadas para explorar a área de diferentes figuras planas, comparando figuras com

quadrados ou de metades de quadrado, reconhecendo que duas figuras com formatos diferentes podem ter a mesma medida de área.

formatos distintos e mesma medida de área.

- Propor a construção de figuras geométricas por meio de dobraduras.
- Distribuir papel quadriculado para que os estudantes criem e pintem figuras geométricas planas, identificando suas características e áreas.
- Incentivar a comparação entre as figuras construídas, observando semelhanças e diferenças nas medidas de área.
- Promover discussões sobre as estratégias utilizadas para construir as figuras e determinar suas áreas.

REFERÊNCIAS

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR MATEMÁTICA: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL 3 - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal.	Sistema de numeração decimal: leitura, escrita e ordenação de números naturais (de até seis ordens).	<p>Estratégias importantes para o reforço.</p> <ul style="list-style-type: none">• Antes de iniciar o estudo é fundamental buscar o conhecimento prévio dos alunos sobre o tema que será abordado.• Trabalhar em pequenos grupos• Valorizar o erro como parte da aprendizagem• Usar linguagem simples e desafios progressivos• Alternar atividades sentadas com atividades em movimento• Sempre finalizar com uma roda de conversa rápida: “O que foi fácil hoje?” “O que ainda confunde?” <p>Rotina simples:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Retomada oral rápida;2. Jogo ou desafio curto;3. Atividade de registro;4. Roda final:<ul style="list-style-type: none">○ “Qual conta foi mais fácil hoje?”○ “O que você aprendeu de novo?” <p>Jogo “Construtores de números”. Objetivo: Compreender valor posicional e leitura dos números. Como funciona:</p> <ul style="list-style-type: none">• Entregue cartões com algarismos (0 a



9).

- O professor diz um desafio:
 - “Monte um número com 6 ordens.”
 - “Agora, formem o maior número possível.”
 - “Troque apenas um algarismo e veja o que muda.”
- Depois, os alunos:
 - Leem o número em voz alta
 - Escrevem por extenso
 - Identificam unidades, dezenas, centenas, milhares

Porque funciona:

O manuseio concreto ajuda o aluno a visualizar o sistema decimal, reduz a ansiedade com números grandes e estimula a participação.

Bingo dos números grandes.

Objetivo: Desenvolver leitura e reconhecimento de números até centenas de milhar.

Como funciona:

- Prepare cartelas com números variados (ex.: 12.345; 203.410; 98.007).
- O professor lê o número por extenso.
- Os alunos marcam na cartela.
- Quem completar, deve ler seus números em voz alta para validar.

Vantagem pedagógica:

Trabalha escuta, leitura, atenção e associação



entre número falado e escrito.

Corrida da ordem numérica.

Objetivo: Ordenar números naturais (crescente e decrescente).

Como funciona:

- Divida a turma em grupos.
- Cada grupo recebe 5 ou 6 números.
- Desafios:
 - “Coloquem em ordem crescente.”
 - “Agora, em ordem decrescente.”
 - “Qual é o maior? O menor?”
- Ganha quem organizar corretamente e explicar o critério.

Dica de reforço: Peça que expliquem por qual algarismo começaram a comparação (ordem mais alta).

Detetives do número.

Objetivo: Compreender características do sistema de numeração decimal.

Como funciona: O professor dá pistas, e os alunos descobrem o número:

- “É um número de 5 ordens.”
- “Tem 3 na casa dos milhares.”
- “O algarismo das dezenas é maior que o das unidades.”

Depois:

- Os alunos criam pistas para os colegas resolverem.

Resultado: Estimula o raciocínio lógico, a linguagem matemática e a autonomia.



Mercado divertido dos milhares.

Objetivo: Ler, escrever e comparar números em situações do cotidiano.

Como funciona:

- Crie um “mercado” com preços altos (bicicleta: R\$ 2.350; TV: R\$ 4.890).
- Os alunos:
 - Leem os preços
 - Escrevem por extenso
 - Comparam valores
 - Ordenam do mais barato ao mais caro

Conexão com a realidade: Dá sentido ao número grande e fortalece a aprendizagem significativa.

Produção criativa: “Meu número especial”.

Objetivo: Consolidar leitura, escrita e valor posicional.

Proposta:

Cada aluno:

- Escolhe um número até 6 ordens
- Escreve:
 - O número
 - Por extenso
 - Decomposto (ex.: $345.210 = 300.000 + 40.000 + 5.000 + 200 + 10$)
- Explica por que escolheu esse número (idade da cidade, população fictícia,



		pontuação de jogo etc.) Excelente para reforço: Trabalha matemática + oralidade + escrita.
Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.	Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais.	Jogo “Operação espelho”. Objetivo: Compreender a relação entre operações inversas. Como funciona: <ul style="list-style-type: none">No quadro ou em cartões:<ul style="list-style-type: none">$45 + 28 = 73$O desafio é:<ul style="list-style-type: none">“Qual conta de subtração combina com essa?”<ul style="list-style-type: none">$73 - 45 = 28$$73 - 28 = 45$Repita com multiplicação/divisão:<ul style="list-style-type: none">$6 \times 8 = 48$$48 \div 6 = 8$$48 \div 8 = 6$ Reforça: ideia de operações inversas e sentido das contas. Dominó das operações. Objetivo: Relacionar resultados e diferentes operações. Como funciona: <ul style="list-style-type: none">Em uma ponta do dominó: uma contaNa outra: um resultado Ex.: <ul style="list-style-type: none">$36 \div 6 \mid 6 \times 6$$48 - 19 \mid 29$ Reforça: cálculo mental e reconhecimento de

equivalências.

Complete a conta.

Objetivo: Desenvolver raciocínio lógico.

Exemplos:

- $45 + \underline{\quad} = 100$
- $\underline{\quad} - 37 = 63$
- $8 \times \underline{\quad} = 56$
- $\underline{\quad} \div 6 = 9$

Depois, peça: “Explique como você descobriu.”

Reforça: relação entre operações e estratégias pessoais.

Qual é mais fácil?

Objetivo: Comparar estratégias de cálculo.

Apresente duas formas:

- $48 + 27$
 - $(48 + 20) + 7$
 - $50 + 25$

Perguntas:

- Qual foi mais fácil?
- Por quê?

Reforça: decomposição, cálculo mental e autonomia.

Conta comentada.

Objetivo: Desenvolver consciência do próprio pensamento.

Como funciona:

- Um aluno resolve no quadro
- Enquanto resolve, deve explicar:
 - “Primeiro eu pensei em...”



o “Depois fiz assim porque...”
Reforça: linguagem matemática e segurança.

Verdadeiro ou falso?

Objetivo: Analisar estratégias.

Exemplos:

- “Se $6 \times 4 = 24$, então $24 \div 6 = 4$.”
- “Se $80 - 35 = 45$, então $45 + 35 = 80$.”

Os alunos:

- Respondem
- Justificam

Reforça: compreensão, não memorização.

Descubra o erro.

Objetivo: Aprender com o erro.

Exemplo no quadro:

- $36 \div 4 = 7$

Perguntas:

- Está certo?
- Onde o colega errou?
- Como corrigir?

Reforça: pensamento crítico e atenção.

Problema com duas soluções.

Objetivo: Mostrar que há mais de uma estratégia possível.

Exemplo:

Maria tinha 48 balas e dividiu igualmente entre 6 crianças. Quantas balas cada uma recebeu?

Depois:

- Resolver por divisão;



- Resolver por multiplicação inversa;
- Resolver por adição repetida.

Reforça: flexibilidade de pensamento.

Situações reais.

Exemplos:

- “Um pacote tem 8 figurinhas. Quantos pacotes são necessários para juntar 56?”
- “Tenho R\$ 100, gasto R\$ 37. Quanto sobra?”

Peça sempre: “Que operação você escolheu? Por quê?”

Reforça: escolha consciente da operação.

Jogo “Quem é o par?”

Objetivo: Reconhecer operações inversas.

Como jogar:

- Cartões espalhados na mesa:
 - 7×8
 - $56 \div 7$
 - $56 \div 8$
 - $48 - 19$
 - $29 + 19$
- Os alunos devem formar pares ou trios corretos.
- Cada grupo explica por que aquelas contas “combinam”.

✓ **Reforça:** sentido das operações e lógica.

Memória das operações.



Objetivo: Relacionar contas equivalentes.

Cartas:

- $9 \times 6 \mid 54$
- $54 \div 6 \mid 9$
- $72 - 28 \mid 44$
- $44 + 28 \mid 72$

✓ Ideal para turmas que gostam de competição leve.

Desafio: Chegue ao número.

Objetivo: Planejar estratégias de cálculo.

Como jogar:

- Número-alvo no quadro: **100**
- Números disponíveis: 25, 5, 10, 2
- Os alunos devem chegar ao 100 usando **adição, subtração, multiplicação ou divisão.**

✓ Reforça: planejamento e escolha consciente da operação.

Qual caminho é melhor?

Objetivo: Comparar estratégias.

Exemplo:

Para resolver 48×5 :

- Dobrar 48 e dividir por 2
- Fazer $50 \times 5 - 2 \times 5$
- Soma repetida

Os alunos votam:

Qual foi mais fácil?

Qual foi mais rápida?

✓ Desenvolve cálculo mental e autonomia.



Dados matemáticos.

Objetivo: Criar contas e discutir estratégias.

Como jogar:

- Jogue dois dados:
 - Ex.: 6 e 4
 - Propostas:
 - Formar uma multiplicação
 - Criar a divisão correspondente
 - Criar uma adição e uma subtração relacionadas
- ✓ Ótimo para reforço rápido.

Corrida das operações.

Objetivo: Agilidade e raciocínio.

Como jogar:

- ✓ Cada equipe recebe a mesma conta:
 - Ex.: $72 \div 8$
 - ✓ Ganha quem:
 - Resolve corretamente;
 - Explica como pensou.
- ✓ Evita apenas “chutar resultado”.

Descubra a conta.

Objetivo: Trabalhar pensamento reverso.

Exemplo:

O resultado é 24.

A conta é de multiplicação.

Um fator é 6.

Os alunos descobrem:

- 6×4

Depois criam desafios para os colegas.



✓ Excelente para consolidar multiplicação/divisão.

O número misterioso.

Objetivo: Analisar pistas matemáticas.

Pistas:

- É resultado de uma multiplicação;
- Se dividido por 4 dá 9;
- É par;

Resposta: 36.

✓ Trabalha inferência e lógica.

Mercado das operações.

Objetivo: Escolher a operação correta.

Situação:

- 6 caixas com 8 lápis cada.
- 48 lápis distribuídos em 6 caixas

Pergunta:

- Qual conta resolve melhor?
- Há outra forma?

✓ Reforça sentido das operações.

Problema em cartas.

Objetivo: Relacionar problema ↔ operação.

- Um monte de cartões com problemas.
- Outro monte com contas.

Os alunos devem ligar o problema à conta correta e justificar.

Batalha de estratégias.

Objetivo: Mostrar que há mais de um jeito

		<p>certo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dois alunos resolvem a mesma conta de formas diferentes.<ul style="list-style-type: none">• A turma decide:<ul style="list-style-type: none">○ Qual estratégia foi mais clara?○ Qual foi mais rápida?✓ Valoriza o pensamento, não só o resultado.
Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas, além de resolver problemas envolvendo o sistema monetário.	Sistema monetário brasileiro .	<p>Sempre incentive:</p> <ul style="list-style-type: none">• Explicação oral (“Como você pensou?”).• Comparação de estratégias.• Uso de material concreto (dinheiro de brinquedo, papel, cartões). <p>JOGOS Mercado divertido. Objetivo: Reconhecer valores e resolver situações de compra e venda. Como funciona:</p> <ul style="list-style-type: none">• Monte um “mercado” com produtos e preços simples:<ul style="list-style-type: none">○ Lápis – R\$ 2,00○ Caderno – R\$ 7,00○ Bola – R\$ 15,00• Cada aluno recebe um valor fixo (ex.: R\$ 20,00).• Deve:<ul style="list-style-type: none">○ Escolher produtos.○ Calcular quanto gastou.○ Dizer quanto sobra ou falta. <p>Reforça: adição, subtração e valor do dinheiro.</p>



Jogo “Qual é o troco?”

Objetivo: Trabalhar subtração no sistema monetário.

Como jogar:

- Professor apresenta a situação: “Você comprou um brinquedo por R\$ 18,00 e pagou com R\$ 20,00.”
- Alunos mostram, com moedas e cédulas:
 - Quanto é o troco.
 - Diferentes formas de devolver o troco.

Desenvolve: cálculo mental e flexibilidade.

Bingo do dinheiro

Objetivo: Reconhecer valores de moedas e cédulas.

Como funciona:

- Cartelas com valores (R\$ 5,00; R\$ 12,00; R\$ 25,00).
- Professor mostra combinações:
 - Uma nota de R\$ 10 + uma de R\$ 5
- Alunos marcam o valor correspondente.

Trabalha: composição de valores.

Desafio das combinações.

Objetivo: Entender que um mesmo valor pode ser formado de várias formas.

Proposta:

- Valor - alvo no quadro: R\$ 10,00
- Desafio:
 - “Quantas formas diferentes você consegue montar esse valor?”

Exemplos:

- 1 nota de R\$ 10
 - 2 notas de R\$ 5
 - 5 moedas de R\$ 2
- ✓ Excelente para desenvolver raciocínio.

ATIVIDADES DE REGISTRO (NÃO SÃO JOGOS)

Complete o Valor

Objetivo: Relacionar adição e subtração com dinheiro.

Exemplos:

- R\$ 10,00 + ____ = R\$ 25,00
- R\$ 50,00 - ____ = R\$ 32,00

Depois: “Explique como você pensou.”

Verdadeiro ou falso do dinheiro.

Objetivo: Analisar ideias sobre valores.

Exemplos:

- () Duas notas de R\$ 5 valem o mesmo que uma de R\$ 10
- () R\$ 1,00 é maior que R\$ 0,50

Os alunos:

- Marcam.
- Justificam oralmente.

ATIVIDADES ORAIS (EXPLICAR PARA



APRENDER).

Conta comentada com dinheiro.

Objetivo: Tornar o pensamento visível.

Como funciona:

- Um aluno resolve no quadro: “Como posso pagar R\$ 18,00?”
- Enquanto resolve, explica:
 - “Escolhi essa nota porquê...”
 - “Troquei moedas por notas porquê...”

✓ Fortalece linguagem matemática.

Qual forma é melhor?

Objetivo: Comparar estratégias.

Pergunta:

“Qual é a melhor forma de pagar R\$ 20,00?”

Respostas possíveis:

- Uma nota de R\$ 20
- Duas de R\$ 10
- Quatro de R\$ 5

Discussão:

- Qual é mais prática?
- Qual usa menos cédulas?

SITUAÇÕES DO COTIDIANO.

Problemas do dia a dia.

Exemplos:

- “Ana tinha R\$ 30,00. Comprou um lanche de R\$ 12,00. Quanto sobrou?”
- “João quer comprar algo de R\$ 25,00 e

		tem R\$ 20,00. Quanto falta?” Sempre pergunte: “Qual conta você fez? Por quê?”
Ler problemas simples identificando os dados essenciais para sua resolução, estabelecer uma estratégia de resolução pessoal para um problema e criar uma pergunta para um problema.	Situações-problema	Antes de qualquer atividade: <ul style="list-style-type: none">• Ensinar o aluno a não sair resolvendo imediatamente;• Incentivar a leitura com atenção;• Mostrar que nem todo problema pede conta;• Valorizar estratégias pessoais (desenho, esquema, cálculo mental, palavras) Sempre usar perguntas como: <ul style="list-style-type: none">• “O que o problema quer saber?”• “Quais dados são importantes?”• “O que não é necessário?”• “Como você pensou?” ATIVIDADES DE LEITURA E COMPREENSÃO. Problema fatiado. Objetivo: Identificar dados essenciais. Como funciona: <ul style="list-style-type: none">• Escreva o problema no quadro.• Leia em voz alta com a turma.• Depois, faça perguntas antes de qualquer conta:<ul style="list-style-type: none">○ Quem aparece no problema?○ O que aconteceu?○ Que números aparecem?○ O que o problema quer saber? Só depois os alunos resolvem.



✓ Reforça leitura, atenção e interpretação.

Marque o que importa.

Objetivo: Distinguir dados importantes e desnecessários.

Proposta: Apresente um problema com informações extras:

Ana tinha 30 figurinhas. Ganhou 12 do primo no domingo. Sua mochila é azul. Quantas figurinhas ela tem agora?

Os alunos:

- Circulam os dados importantes.
- Riscam o que não ajuda a resolver.

✓ Ajuda alunos que “se perdem no texto”.

ATIVIDADES DE ESTRATÉGIA DE RESOLUÇÃO.

Como você pensou?

Objetivo: Desenvolver estratégia pessoal.

Como funciona:

- Após resolver o problema, o aluno responde oralmente ou por escrito:
 - “Primeiro eu pensei em...”
 - “Escolhi essa conta porquê...”

✓ Valoriza o raciocínio, não só o resultado.

Mesmo problema, vários caminhos.

Objetivo: Mostrar que há mais de uma estratégia possível.

Exemplo:

João tinha 24 balas e dividiu igualmente entre 6 crianças.



Resolver:

- Por divisão.
- Por adição repetida.
- Por desenho.

Depois discutir:

- Qual foi mais fácil?
 - Qual você prefere?
- ✓ Desenvolve flexibilidade de pensamento.

ATIVIDADES DE ANÁLISE (pensar sobre o problema)

Qual conta resolve?

Objetivo: Escolher a operação adequada.

Apresente apenas a situação:

Há 5 caixas com 8 lápis em cada uma.

Pergunte:

- Qual conta resolve melhor?
 - Por quê?
- ✓ Trabalha decisão consciente da operação.

Problema sem conta

Objetivo: Entender que nem todo problema exige cálculo.

Exemplo:

Maria tinha 10 lápis. Deu alguns ao colega.

Agora tem menos lápis que antes.

Perguntas:

- Dá para saber quantos?
 - O que falta no problema?
- ✓ Desenvolve pensamento crítico.



ATIVIDADES ORAIS (explicar para aprender).

Conta comentada com problemas.

Objetivo: Tornar o pensamento visível.

Como funciona:

- Um aluno resolve no quadro
 - Enquanto resolve, explica:
 - “Escolhi essa conta porquê...”
 - “Esse número representa...”
- ✓ Fortalece linguagem matemática.

Verdadeiro ou falso do problema

Objetivo: Analisar soluções.

Exemplo:

Pedro tinha 50 reais e gastou 18. Então sobrou 32.

Pergunta:

- Está correto?
 - Por quê?
- ✓ Desenvolve argumentação.

ATIVIDADES DE CRIAÇÃO (nível mais alto da habilidade)

Crie a pergunta

Objetivo: Criar perguntas a partir de uma situação.

Proposta:

Em uma sala há 28 alunos. Chegaram mais alguns.

Desafio:

		<ul style="list-style-type: none">• Crie uma pergunta possível para esse problema. <p>✓ Trabalha compreensão profunda da situação.</p> <p>Crie o problema Objetivo: Produzir situações-problema. Orientação:</p> <ul style="list-style-type: none">• Use:<ul style="list-style-type: none">○ Um personagem.○ Uma situação do dia a dia.○ Dois números.○ Uma pergunta clara. <p>Depois:</p> <ul style="list-style-type: none">• Troque com um colega para resolver. <p>✓ Consolida leitura, escrita e matemática.</p>
<p>Medir, comparar e estimar área de figuras planas desenhadas em malha quadriculada, pela contagem dos quadradinhos ou de metades de quadradinho, reconhecendo que duas figuras com formatos diferentes podem ter a mesma medida de área.</p>	<p>Áreas de figuras construídas em malhas quadriculadas.</p>	<p>Antes das atividades, é importante deixar claro que:</p> <ul style="list-style-type: none">• Área é o “espaço ocupado” pela figura.• Não se mede área com régua, mas contando quadradinhos.• Figuras diferentes podem ter a mesma área.• Metade de quadradinho também conta. <p>Sempre incentive:</p> <ul style="list-style-type: none">• Contagem cuidadosa.• Comparação entre figuras.• Explicação oral: “Como você contou?” <p>JOGOS PEDAGÓGICOS (aprender brincando). Jogo “Caça à Área”.</p>



Objetivo: Medir áreas contando quadradinhos.

Como funciona:

- Distribua folhas com várias figuras desenhadas em malha quadriculada.
 - Desafio:
 - “Encontre uma figura com área igual a **12 quadradinhos**.”
 - “Ache a figura com **maior área**.”
 - Os alunos circulam, contam e registram.
- ✓ Reforça: contagem e comparação de áreas.

Jogo “Quem tem a mesma área?”.

Objetivo: Reconhecer que figuras diferentes podem ter a mesma área.

Como jogar:

- Apresente pares ou trios de figuras com formatos diferentes.
 - Pergunta:
 - “Essas figuras têm a mesma área?”
 - Os alunos:
 - Contam os quadradinhos.
 - Conferem.
 - Justificam.
- ✓ Desenvolve comparação e quebra da ideia de que “maior desenho = maior área”.

Dominó das áreas.

Objetivo: Relacionar figuras e medidas de área.

Como funciona:



- Uma ponta do dominó: desenho da figura.
 - Outra ponta: número de quadradinhos.
 - Os alunos devem ligar corretamente.
- ✓ Ideal para reforço em pequenos grupos.

Bingo das áreas.

Objetivo: Fixar a noção de medida de área.

Como jogar:

- Cartelas com números (8, 10, 12, 15...).
 - O professor mostra uma figura na malha.
 - Os alunos contam e marcam o número correspondente.
- ✓ Trabalha atenção e cálculo visual.

ATIVIDADES PRÁTICAS (material concreto).

Monte a figura.

Objetivo: Construir figuras com área determinada.

Proposta:

- Desafio no quadro:
 - “Construa uma figura com **10 quadradinhos de área.**”
- Pode ser:
 - Retângulo.
 - Forma em L.
 - Forma irregular.

Depois:

- Comparar as produções.
- ✓ Reforça criatividade e compreensão da área.



Recorte e compare.

Objetivo: Visualizar equivalência de áreas.

Como funciona:

- Entregue figuras em papel quadriculado
 - Os alunos:
 - Recortam.
 - Reorganizam os pedaços.
 - Formam outra figura com a mesma área.
- ✓ Excelente para mostrar que área se conserva.

ATIVIDADES DE REGISTRO (pensar sobre o que fez).

Conte e registre.

Objetivo: Sistematizar a contagem.

Tabela simples:

- Desenho da figura.
 - Quantos quadradinhos inteiros.
 - Quantas metades.
 - Área total.
- ✓ Ajuda alunos a organizar o raciocínio.

Verdadeiro ou falso das áreas.

Objetivo: Analisar afirmações.

Exemplos:

- () Uma figura mais comprida sempre tem maior área
- () Duas figuras diferentes podem ter a mesma área



- () Metade de quadradinho também conta na área

Os alunos:

- Marcam
 - Justificam
- ✓ Desenvolve pensamento crítico.

ATIVIDADE ORAL (explicar para aprender).

Área comentada.

Objetivo: Tornar o pensamento visível.

Como funciona:

- Um aluno explica no quadro:
 - “Eu contei primeiro os quadradinhos inteiros...”
 - “Depois juntei as metades...”
- ✓ Fortalece linguagem matemática.

ATIVIDADE DE ESTIMATIVA.

Estime antes.

Objetivo: Desenvolver noção aproximada de área.

Proposta:

- Mostre uma figura.
 - Pergunte:
 - “Você acha que a área é maior ou menor que 10?”
 - Depois:
 - Conferir contando.
- ✓ Trabalha estimativa e conferência.



Reconhecer ângulos retos e não retos em figuras poligonais com o uso de dobraduras, esquadros ou *softwares* de geometria.

Ângulos retos e não retos: uso de dobraduras, esquadros e *softwares*.

Antes de iniciar, deixe claro que:

- Ângulo é a abertura entre duas linhas.
- Ângulo reto é o que forma um “L certinho” (90°).
- Ângulos não retos podem ser menores ou maiores que o reto.
- O esquadro e a dobradura ajudam a comparar, não a “adivinhar”.

Sempre incentive:

- Observação cuidadosa.
- Comparação (é igual, maior ou menor que o reto?).
- Explicação oral: “*Como você percebeu?*”

ATIVIDADES COM DOBRADURAS (concreto e acessível).

Dobrando para descobrir o ângulo reto.

Objetivo: Reconhecer o ângulo reto por meio de dobradura.

Como funciona:

- Entregue uma folha de papel.
 - Peça que dobrem ao meio formando um canto “bem certinho”.
 - Explique: “Esse canto é um ângulo reto.”
 - Compare com outros cantos do papel:
 - Dobras mais abertas.
 - Dobras mais fechadas.
- ✓ Reforça a ideia de referência do ângulo reto.

Caça aos ângulos com dobradura.

Objetivo: Identificar ângulos retos e não retos em figuras.

Como funciona:

- Entregue figuras poligonais desenhadas.
 - O aluno usa a dobradura do papel como “molde”:
 - Encosta no canto da figura.
 - Classifica:
 - Ângulo reto.
 - Ângulo não reto.
- ✓ Ótimo para alunos com dificuldade de abstração.

ATIVIDADES COM ESQUADRO.

Detetive do ângulo reto.

Objetivo: Reconhecer ângulos retos em figuras geométricas.

Como funciona:

- Distribua esquadros.
 - Apresente desenhos de quadrados, retângulos, triângulos e polígonos.
 - Os alunos verificam:
 - “Esse canto encaixa no esquadro?”
 - Marcam com:
 - ✓ ângulo reto.
 - ✗ não reto.
- ✓ Desenvolve precisão e comparação.

Quantos ângulos retos tem?

Objetivo: Relacionar forma geométrica e



quantidade de ângulos retos.

Proposta:

- Mostre uma figura (ex.: retângulo).
- Perguntas:
 - Quantos ângulos retos tem?
 - Todos os lados formam ângulos retos?
- Depois compare com:
 - Triângulo.
 - Trapézio.
 - Polígonos irregulares.

✓ Reforça observação e classificação.

JOGOS PEDAGÓGICOS

Jogo “É reto ou não é?”

Objetivo: Classificar ângulos rapidamente.

Como jogar:

- Professor mostra figuras ou aponta ângulos no quadro.
 - Os alunos levantam:
 - Cartão verde → ângulo reto
 - Cartão vermelho → ângulo não reto
 - Sempre pedir: “Como você sabe?”
- ✓ Engajamento rápido e diagnóstico imediato.

Dominó dos ângulos.

Objetivo: Relacionar figuras e tipos de ângulos.

Como funciona:

- Uma ponta do dominó: figura geométrica.



- Outra ponta: “ângulo reto” ou “ângulo não reto”.
 - Os alunos ligam corretamente.
- ✓ Ideal para pequenos grupos.

EXPLORAÇÃO DE SOFTWARES (ou simulação no papel).

Explorando ângulos no desenho.

Objetivo: Identificar ângulos em construções geométricas.

Proposta (mesmo sem computador):

- Desenhe figuras no quadro como se fossem feitas em um software.
 - Destaque os vértices.
 - Pergunte:
 - Qual ângulo é reto?
 - Qual é maior? Qual é menor?
- ✓ Introduce a ideia de geometria digital mesmo sem tecnologia.

Crie a figura.

Objetivo: Produzir figuras com ângulos retos e não retos.

Como funciona:

- Desafio:
 - “Desenhe uma figura com 2 ângulos retos e 2 não retos.”
- Os alunos:
 - Desenham.
 - Identificam os ângulos.

- Explicam suas escolhas.
- ✓ Consolida o conceito pela criação.

ATIVIDADE DE REGISTRO.

Complete a tabela.

Objetivo: Sistematizar a aprendizagem.

Tabela simples:

- Desenho da figura.
- Quantos ângulos retos.
- Quantos ângulos não retos.
- ✓ Ajuda a organizar o raciocínio.

ATIVIDADE DE ANÁLISE.

Verdadeiro ou falso dos ângulos.

Objetivo: Desenvolver pensamento crítico.

Exemplos:

- () Todo quadrado tem ângulos retos.
- () Todo triângulo tem ângulo reto.
- () Um ângulo pode ser maior que o reto.

Os alunos:

- Marcam.
- Justificam.
- ✓ Trabalha compreensão conceitual.

REFERÊNCIAS

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

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

Palmas: SEDUC, 2019



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO

COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO NÍVEL 3 - 2º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</p>	<p>Leitura de imagens em narrativas visuais: história em quadrinhos e tirinhas. Interpretação de texto com auxílio de recursos gráficos: tipos de balões, de letras e onomatopeias.</p>	<p>Antes das atividades, é importante trabalhar com os alunos que:</p> <ul style="list-style-type: none">• A imagem também conta a história;• O balão mostra quem fala e como fala;• Letras, tamanhos e sinais mudam o sentido;• Onomatopeias representam sons e ações. <p>Perguntas-chave para o professor usar sempre:</p> <ul style="list-style-type: none">• “O que a imagem mostra?”• “Como o personagem está falando?”• “O que aconteceria sem esse desenho?” <p><u>Leitura de imagens em narrativas visuais: história em quadrinhos e tirinhas.</u></p> <p>JOGOS PEDAGÓGICOS (engajamento imediato).</p> <p>Jogo “Que balão é esse?”.</p> <p>Objetivo: Reconhecer tipos de balões e seus sentidos.</p> <p>Como jogar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Mostre cartões ou exemplos de:<ul style="list-style-type: none">• Balão de fala.• Balão de pensamento.• Balão de grito.• Balão de cochicho.• Leia uma fala e pergunte:<ul style="list-style-type: none">• “Esse personagem está



- pensando ou falando?”
- “Ele está gritando ou falando normalmente?”
- ✓ Reforça interpretação de recursos gráficos.

Bingo das onomatopeias.

Objetivo: Reconhecer sons representados nas HQs.

Como funciona:

- Cartelas com onomatopeias:
 - “POW”, “CRASH”, “TOC TOC”, “BUM”, “Zzz”
 - O professor mostra uma imagem ou descreve a cena.
 - Os alunos marcam a onomatopeia correta.
- ✓ Trabalha associação imagem ↔ som ↔ palavra.

Jogo “Quem está falando?”.

Objetivo: Relacionar fala e personagem.

Como jogar:

- Mostre um quadrinho sem os balões.
 - Leia diferentes falas.
 - Os alunos escolhem:
 - Qual personagem disse?
 - Qual balão combina?
- ✓ Desenvolve leitura de imagens e contexto.

ATIVIDADES DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO.



Leitura guiada de tirinhas.

Objetivo: Construir sentido global da narrativa.

Como fazer:

- Leia a tirinha quadro a quadro.
 - Após cada quadro, pergunte:
 - “O que aconteceu aqui?”
 - “O que mudou no próximo quadrinho?”
- ✓ Ajuda alunos que leem de forma fragmentada.

Ordem dos quadrinhos.

Objetivo: Compreender sequência narrativa.

Proposta:

- Entregue uma tirinha com os quadrinhos embaralhados.
 - Os alunos organizam a ordem correta.
 - Depois explicam:
 - “Por que esse vem primeiro?”
- ✓ Trabalha lógica, leitura visual e coerência.

ATIVIDADES DE ANÁLISE (pensar sobre o texto).

Sem o texto, o que acontece?

Objetivo: Perceber a importância da linguagem verbal.

Como funciona:

- Mostre uma HQ sem falas.
- Pergunte:
 - “Dá para entender a história?”
 - “O que falta?”

Depois:

- Acrescentar falas simples.
- ✓ Mostra a relação entre imagem e palavra.

Letras que falam.

Objetivo: Interpretar o efeito das letras.

Mostre exemplos com:

- Letras grandes.
- Letras tremidas.
- Letras em negrito.

Perguntas:

- “Essa fala é calma ou nervosa?”
- “Por que o autor escreveu assim?”
- ✓ Desenvolve leitura expressiva.

ATIVIDADES DE PRODUÇÃO (nível mais alto da habilidade).

Crie a fala.

Objetivo: Produzir texto adequado ao contexto visual.

Proposta:

- Entregue quadrinhos com balões vazios.
- Os alunos criam as falas de acordo com a imagem.
- ✓ Trabalha escrita com sentido.

Crie a tira.

Objetivo: Produzir narrativa visual simples.

Orientação:

- 3 quadrinhos.
- Um personagem.
- Uma situação simples.



- Pelo menos:
 - 1 balão de fala.
 - 1 onomatopeia.
- ✓ Integra leitura, escrita e criatividade.

ATIVIDADES ORAIS (explicar para aprender).

Conte a história com suas palavras.

Objetivo: Desenvolver oralidade e compreensão.

Como funciona:

- Mostre uma tirinha.
 - O aluno conta a história oralmente, sem ler.
- ✓ Reforça compreensão global.

Interpretação de texto com auxílio de recursos gráficos: tipos de balões, de letras e onomatopeias.

Perguntas-chave (usar sempre):

- “O que o desenho ajuda a entender?”
- “Essa fala está calma ou forte? Como você sabe?”
- “O que a onomatopeia mostra que não está escrito?”

JOGOS PEDAGÓGICOS (leitura brincando).

Jogo “Balão certo, sentido certo”.

Objetivo: Relacionar tipo de balão ao sentido da fala.

Como jogar:



Prepare cartões com:

- Balão de fala;
- Balão de pensamento;
- Balão de grito;
- Balão de cochicho.

Leia frases como:

- “Eu tive uma ideia!”
- “Socorro!!!”
- “Será que isso vai dar certo...?”

Os alunos escolhem o balão adequado e explicam o porquê.

✓ Reforça interpretação do recurso gráfico.

Jogo “Qual onomatopeia combina?”

Objetivo: Interpretar sons e ações nas HQs.

Como jogar:

- Mostre uma imagem (porta batendo, personagem correndo, objeto caindo).
 - Apresente opções:
 - BUM
 - TOC TOC
 - CRASH
 - ZZZ
 - Os alunos escolhem a onomatopeia correta e justificam.
- ✓ Desenvolve leitura de imagem + som.

Jogo “Troca o balão, muda o sentido”.

Objetivo: Perceber como o recurso gráfico altera o texto.



Como jogar:

- Mostre a mesma frase em balões diferentes:
 - Balão normal;
 - Balão de grito;
 - Balão de pensamento.
- Pergunte:
 - O sentido mudou?
 - O personagem parece calmo, bravo ou pensativo?

✓ Excelente para interpretação de sentido.

ATIVIDADES DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO.

Leitura guiada com foco no visual.

Objetivo: Interpretar texto e imagem juntos.

Como fazer:

- Apresente uma tirinha.
 - Leia quadro a quadro e pergunte:
 - O que o desenho mostra?
 - O que o balão mostra?
 - O que a letra nos diz sobre a fala?
- ✓ Ajuda o aluno a não ignorar os recursos gráficos.

Complete o sentido

Objetivo: Relacionar imagem ↔ recurso gráfico ↔ texto.

Proposta:

- Mostre um quadrinho sem fala.
- Dê três opções de fala (com letras diferentes).



- Os alunos escolhem a que combina melhor com a imagem.

✓ Trabalha escolha consciente e interpretação.

ATIVIDADES DE ANÁLISE (pensar sobre o texto).

Letras que mudam tudo.

Objetivo: Interpretar o efeito do tipo de letra.

Mostre a mesma palavra escrita de formas diferentes:

- Grande.
- Pequena.
- Tremida.
- Em negrito.

Pergunte:

- O personagem está com medo?
- Está bravo?
- Está falando baixo?

✓ Desenvolve leitura expressiva.

Sem a onomatopeia...

Objetivo: Perceber a função da onomatopeia.

Como funciona:

- Mostre um quadrinho com onomatopeia.
- Depois, cubra a onomatopeia.
- Pergunte:
 - O que ficou mais difícil de entender?
 - O que a onomatopeia ajudava a mostrar?

✓ Fortalece compreensão do recurso gráfico.



ATIVIDADES DE PRODUÇÃO (interpretação ativa).

Crie a fala certa.

Objetivo: Produzir texto adequado ao recurso gráfico.

Proposta:

- Entregue quadrinhos com balões vazios.
- Oriente:
 - Escolha o tipo de balão
 - Escreva a fala de acordo com a imagem

Trabalha escrita + interpretação.

Crie a onomatopeia.

Objetivo: Relacionar ação e som.

Como fazer:

- Mostre uma cena sem onomatopeia.
 - Pergunte:
 - Que som essa cena faz?
 - Os alunos criam a onomatopeia e explicam.
- ✓ Desenvolve criatividade e leitura visual.

ATIVIDADES ORAIS (explicar para aprender).

Explique o quadrinho.

Objetivo: Tornar visível a compreensão do aluno.

Como funciona:

- O aluno explica:



		<ul style="list-style-type: none">• O que acontece na história.• O que o balão mostra.• O que a onomatopeia ajuda a entender. <p>✓ Desenvolve oralidade e interpretação.</p>
Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.	Apreciação de poemas e outros textos versificados. Observação de rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.	Antes das atividades, ajude os alunos a entender que: <ul style="list-style-type: none">• Poema é texto para sentir, ouvir e imaginar;• Nem todo poema rima, mas o som importa;• A forma do poema (versos, estrofes, refrão) ajuda a criar sentido;• Ler em voz alta muda a compreensão. Perguntas-chave para o professor: <ul style="list-style-type: none">• “O que esse poema faz a gente sentir?”• “Que palavras chamaram atenção?”• “O som desse poema é rápido, calmo ou divertido?” <p>JOGOS PEDAGÓGICOS (brincar com o som e a forma). Jogo “Caça às rimas”. Objetivo: Reconhecer rimas em poemas e quadrinhas. Como jogar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Leia um pequeno poema ou quadrinha.• Os alunos levantam a mão quando percebem palavras que “combinam no som”.• Registre no quadro:



- chão / coração.
- cantar / brincar.

Depois pergunte:

- A rima deixa o poema mais divertido?
- Ajuda a lembrar do texto?
- ✓ Desenvolve escuta atenta e percepção sonora.

Bingo das palavras que rimam.

Objetivo: Identificar rimas.

Como funciona:

- Cartelas com palavras (pato, mão, flor, céu...).
- O professor diz outra palavra:
 - gato → quem tem pato marca
- Ganha quem completar primeiro.
- ✓ Trabalha rima de forma leve e lúdica.

Jogo “Som que repete” (Aliteração).

Objetivo: Perceber repetição de sons iniciais.

Como jogar:

- Leia versos como:
“O rato roeu a roupa do rei de Roma”
- Pergunte:
 - Que som aparece várias vezes?
 - Depois, os alunos criam frases com o mesmo som:
 - “A bola bateu bem bonita.”
- ✓ Desenvolve consciência sonora e brincadeira com a língua.

ATIVIDADES DE APRECIÇÃO (sentir o



poema).

Escuta poética.

Objetivo: Apreciar o poema pela escuta.

Como fazer:

- O professor lê o poema em voz alta (com ritmo).
 - Os alunos apenas escutam, sem texto na mão.
 - Depois conversam:
 - O poema é alegre ou calmo?
 - Parece música?
- ✓ Valoriza o poema como experiência estética.

Leitura com ritmo.

Objetivo: Perceber versos e pausas.

Como fazer:

- Leia o poema marcando as pausas dos versos.
 - Depois leia “tudo corrido”.
 - Pergunte:
 - Qual leitura ficou melhor?
 - Por quê?
- ✓ Ajuda a compreender a função do verso.

**ATIVIDADES DE OBSERVAÇÃO DA FORMA.
Verso ou estrofe?**

Objetivo: Reconhecer a organização do poema.

Como funciona:

- Mostre um poema impresso.
- Destaque:



- Cada linha → verso
- Cada grupo de versos → estrofe
- Conte junto com a turma:
 - Quantos versos?
 - Quantas estrofes?
- ✓ Trabalha estrutura sem “formalismo excessivo”.

Onde está o refrão?

Objetivo: Identificar repetição de versos.

Como fazer:

- Leia uma cantiga, quadrinha ou poema com repetição.
- Pergunte:
 - Qual parte se repete?
 - Por que será que o autor repetiu?
- ✓ Mostra o efeito de sentido do refrão (memória, ritmo).

ATIVIDADES DE INTERPRETAÇÃO (efeito de sentido).

O som combina com o sentido?

Objetivo: Relacionar som e significado.

Proposta:

- Compare dois poemas:
 - Um com muitas rimas e ritmo rápido
 - Outro mais lento, sem rimas marcadas
- Pergunte:
 - Qual parece mais animado?



- Qual parece mais calmo?
- ✓ Desenvolve leitura sensível.

Palavras que brincam.

Objetivo: Observar escolha de palavras.

Como fazer:

- Destaque palavras engraçadas, sonoras ou repetidas.
- Pergunte:
 - O que o autor quis provocar com essa palavra?
- ✓ Trabalha efeito expressivo da linguagem.

ATIVIDADES DE PRODUÇÃO (sem cobrança excessiva).

Complete o poema.

Objetivo: Criar versos com rima.

Exemplo:

Na casa da vovó

Tem bolo e tem _____

Os alunos completam com palavras que rimem.

- ✓ Produção leve e prazerosa.

Crie uma quadrinha.

Objetivo: Produzir texto versificado simples.

Orientação:

- 4 versos.
- Tema livre (escola, brincadeira, animal).
- Rima livre.
- ✓ Integra leitura, escrita e criatividade.



		<p>ATIVIDADES ORAIS (sentir e dizer). Leitura expressiva. Objetivo: Explorar entonação e ritmo. Como funciona:</p> <ul style="list-style-type: none">• Um aluno lê o poema:<ul style="list-style-type: none">• Devagar.• Rápido.• Como se fosse música. <p>Depois discutir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Qual leitura combinou mais com o poema? <p>✓ Desenvolve fluência e expressividade.</p>
<p>Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema –grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia: Ortografia das palavras: s\ç, s\ss, x\ch, s\z, j\g. Escrita de palavras com regras de correspondência fonema-grafema regulares.</p>	<p>Antes das atividades, deixe claro aos alunos que:</p> <ul style="list-style-type: none">• Nem toda palavra se escreve como se fala.• Algumas palavras seguem regras.• Outras precisam ser memorizadas.• Errar faz parte do aprendizado <p>Perguntas-chave:</p> <ul style="list-style-type: none">• “Por que essa palavra é escrita assim?”• “Existe outra palavra parecida?”• “Essa palavra aparece muito no dia a dia?” <p>JOGOS PEDAGÓGICOS (ortografia brincando). Jogo “Qual letra entra?”. Objetivo: Escolher a grafia correta. Como jogar:</p> <ul style="list-style-type: none">• No quadro ou em cartões:<ul style="list-style-type: none">○ ca__a (casa / caça)



- pa__aro (pássaro)
- li__ão (lição)
- Dê duas ou três opções de letras.
- Os alunos escolhem e explicam.
- ✓ Trabalha s/ç, s/ss, j/g, x/ch.

Bingo Ortográfico

Objetivo: Reconhecer grafia correta de palavras frequentes.

Como funciona:

- Cartelas com palavras:
 - casa, gente, chave, chuva, passarinho
- O professor dita ou mostra a palavra correta.
- Os alunos marcam.
- ✓ Ajuda na memorização visual.

Caça-erro ortográfico.

Objetivo: Identificar escrita incorreta.

Como jogar:

- Frases no quadro:
 - O pasaro cantou cedo.
 - Eu gosti muito do livro.
- Os alunos:
 - Identificam o erro;
 - Corrigem;
 - Explicam.
- ✓ Desenvolve atenção e reflexão.

Jogo da troca de letras.

Objetivo: Perceber mudança de sentido com a

grafia.

Exemplos:

- casa x caça
- cinto x sinto
- gela x jela

Perguntas:

- Mudou o som?
 - Mudou o sentido?
- ✓ Trabalha consciência fonológica e semântica.

ATIVIDADES DE REGISTRO (pensar sobre a escrita).

Complete a palavra.

Objetivo: Aplicar regras ortográficas.

Exemplos:

- pa__oca
- fe__ão
- tra__eto
- via__em

Depois: “Por que você escolheu essa letra?”

Separe por regra.

Objetivo: Organizar palavras por padrão ortográfico.

Proposta:

- Lista de palavras:
 - casa, passo, chuva, xícara, gente
- Os alunos organizam:
 - palavras com **ss**;
 - palavras com **ch**;



- palavras com **x**;
- palavras com **g / j**.

Ajuda a visualizar padrões.

ATIVIDADES ORAIS (explicar para aprender).

Como eu sei?

Objetivo: Tornar visível o raciocínio ortográfico.

Como funciona:

- O professor escreve uma palavra:
 - **chave**
- Pergunta:
 - “como você sabe que é com ch?”

✓ Fortalece a consciência das regras.

Verdadeiro ou falso ortográfico.

Objetivo: Analisar afirmações.

Exemplos:

- () Toda palavra com som de /z/ escreve com Z
- () Algumas palavras precisam ser memorizadas
- () Duas palavras podem ter o mesmo som e escrita diferente.

Os alunos justificam.

ATIVIDADES DE PRODUÇÃO (uso real da ortografia).

Frase ortográfica.

Objetivo: Usar palavras-alvo em contexto.



		<p>Proposta:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dê 3 palavras:<ul style="list-style-type: none">◦ chuva – gente – passeio• O aluno cria uma frase com elas. <p>✓ Trabalha ortografia + sentido.</p> <p>Ditado reflexivo (não tradicional). Objetivo: Pensar sobre a escrita. Como fazer:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dite poucas palavras ou frases.• Após escrever, pergunte:<ul style="list-style-type: none">◦ “Qual palavra deu mais dúvida?”◦ “Por quê?” <p>✓ Transforma o ditado em aprendizagem, não punição.</p>
<p>Diferenciar, na leitura de textos, vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos e reconhecer, na leitura de textos, o efeito de sentido que decorre do uso de reticências, aspas, parênteses.</p>	<p>Pontuação: vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, reticências, aspas, parênteses. Identificação do efeito de sentido decorrente do uso da pontuação.</p>	<p>Antes das atividades, deixe claro aos alunos que:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pontuação não é enfeite, é parte do sentido.• Os sinais ajudam o leitor a:<ul style="list-style-type: none">• Respirar;• Entender ideias;• Perceber emoções e intenções.• Trocar um sinal pode mudar o significado do texto. <p>Perguntas-chave:</p> <ul style="list-style-type: none">• “O que esse sinal ajuda a entender?”• “Como ficaria o texto sem esse sinal?”• “O que o autor quis mostrar aqui?” <p>JOGOS PEDAGÓGICOS (pontuação em</p>



ação).

Jogo “Que sinal é esse?”.

Objetivo: Reconhecer diferentes sinais de pontuação.

Como jogar:

- Mostre frases curtas com um sinal destacado:
 - Vamos comer, crianças.
 - Ele disse: “Eu volto já”.
 - Eu pensei... melhor esperar.
- Os alunos levantam cartões com o nome do sinal:
 - Vírgula;
 - Dois-pontos;
 - Reticências.

✓ Trabalha reconhecimento e leitura atenta.

Jogo “Troca o sinal, muda o sentido”.

Objetivo: Perceber mudança de sentido pela pontuação.

Exemplo no quadro:

- Não, pode entrar.
- Não pode entrar.

Perguntas:

- O sentido é o mesmo?
- O que mudou?

✓ Excelente para mostrar o poder da pontuação.

Jogo “Complete com o sinal certo”.

Objetivo: Escolher o sinal de pontuação mais



adequado.

Frases:

- João trouxe bolo ___ refrigerante ___ suco.
- A professora avisou ___ amanhã não haverá aula.
- Eu achei que sabia ___ mas fiquei em dúvida.

Os alunos escolhem entre:

- Vírgula;
 - Dois-pontos;
 - Reticências.
- ✓ Trabalha decisão consciente, não memorização.

ATIVIDADES DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO.

Leitura comentada.

Objetivo: Observar o efeito da pontuação na leitura.

Como fazer:

- Leia um pequeno texto em voz alta.
 - Pare em alguns sinais e pergunte:
 - Por que tem vírgula aqui?
 - O que os dois-pontos anunciam?
 - Por que o autor usou reticências?
- ✓ Ajuda o aluno a “ver” a pontuação.

Leia de dois jeitos.

Objetivo: Perceber ritmo e sentido.

Exemplo:



- Texto com reticências
- Texto sem reticências

Pergunte:

- Qual leitura ficou mais lenta?
 - Qual pareceu mais dramática?
- ✓ Trabalha efeito de sentido.

ATIVIDADES DE ANÁLISE (pensar sobre o texto).

Sem pontuação, dá certo?

Objetivo: Entender a função dos sinais.

Como funciona:

- Apresente um texto sem pontuação.
- Peça que os alunos leiam.
- Depois mostre o texto pontuado.

Perguntas:

- Qual ficou mais fácil de entender?
- O que mudou?

Desenvolve consciência textual.

Para Que servem as aspas?

Objetivo: Identificar o efeito das aspas.

Exemplos:

- O menino disse “não vou”.
- A palavra “amizade” tem muitos sentidos.

Perguntas:

- Alguém está falando?
 - A palavra está sendo destacada?
- ✓ Trabalha discurso direto e destaque de palavras.

E os parênteses?

Objetivo: Reconhecer informação complementar.

Exemplo:

- A escola (que fica perto da praça) está fechada.

Perguntas:

- Dá para entender a frase sem os parênteses?
 - O que eles acrescentam?
- ✓ Mostra função explicativa.

ATIVIDADES DE PRODUÇÃO (pontuação com sentido).

Escolha o sinal.

Objetivo: Usar pontuação com intenção.

Proposta:

- Dê uma frase sem pontuação:
 - Eu pensei melhor não ir
- Os alunos escolhem:
 - vírgula?
 - reticências?
 - ponto?

Depois explicam: “Escolhi esse sinal porquê...”

Texto curto comentado.

Objetivo: Produzir e justificar a pontuação.

Como fazer:

- O aluno escreve 3 frases usando:
 - Uma vírgula;
 - Um par de aspas;



		<ul style="list-style-type: none">• Reticências.• Depois explica o uso de cada sinal. ✓ Trabalha escrita + reflexão. ATIVIDADE ORAL (explicar para aprender). Verdadeiro ou falso da pontuação. Exemplos: <ul style="list-style-type: none">• () As reticências mostram dúvida ou suspense• () Os dois-pontos sempre encerram uma frase• () As aspas podem indicar fala de alguém Os alunos justificam.
<p>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.</p>	<p>Produzir texto em língua portuguesa, de acordo com o gênero textual e o tema demandados.</p>	<p>Antes de produzir, ajude o aluno a pensar:</p> <ul style="list-style-type: none">• O que vou escrever? (gênero)• Para quem? (leitor)• Para quê? (finalidade: divertir, contar, emocionar, informar)• Como esse texto costuma ser? (forma, linguagem, recursos) <p>Perguntas-chave:</p> <ul style="list-style-type: none">• “Quem vai ler esse texto?”• “O que você quer provocar no leitor?”• “Esse texto parece com o gênero que você escolheu?” ATIVIDADES DE PLANEJAMENTO (antes de escrever). Planejamento guiado simples. Objetivo: Ajudar o aluno a organizar ideias. Quadro no caderno ou cartaz:



- Gênero do texto: _____
- Personagem / tema: _____
- Onde acontece: _____
- O que acontece: _____
- Final da história / ideia principal: _____

✓ Evita bloqueio na escrita e dá segurança.

Caixa de ideias criativas.

Objetivo: Estimular a imaginação.

Como funciona:

- Caixa com cartões:
 - Personagens.
 - Lugares.
 - Situações.
 - O aluno sorteia 2 ou 3 cartões e planeja o texto a partir deles.
- ✓ Excelente para HQs, histórias e poemas.

PRODUÇÃO DE TEXTOS NARRATIVOS.

Recontando com meu jeito.

Objetivo: Produzir reconto com autoria.

Proposta:

- Após ouvir uma história, o aluno:
 - Reconta com suas palavras.
 - Muda um detalhe (final, personagem, lugar).
- ✓ Trabalha compreensão + produção.

História em três partes.

Objetivo: Organizar narrativa.



Orientação:

- Início: quem e onde.
 - Meio: o que aconteceu.
 - Fim: como terminou.
- ✓ Ideal para alunos com dificuldade de organização textual.

PRODUÇÃO DE HQs E TIRAS.

Crie a tira.

Objetivo: Produzir narrativa visual curta.

Orientação:

- 3 quadrinhos.
- Um personagem.
- Uma situação simples.
- Pelo menos:
 - 1 balão de fala.
 - 1 onomatopeia.

Depois pergunte:

- Essa tira é para divertir? Para contar algo?
- ✓ Integra imagem, texto e finalidade.

Balões que contam a história.

Objetivo: Planejar falas.

Como fazer:

- Entregue apenas os quadros (sem texto).
- O aluno planeja:
 - o que cada personagem vai dizer
 - como vai dizer (tipo de balão)

Trabalha intenção comunicativa.



PRODUÇÃO DE TEXTOS VERSIFICADOS.

Complete a quadrinha.

Objetivo: Produzir verso com rima.

Exemplo:

Na escola eu gosto de brincar
Com meus amigos no _____

✓ Produção leve e prazerosa.

Crie uma quadrinha ou cordel curto.

Orientação:

- 4 versos.
- Tema livre.
- Rimas simples.

Depois:

- Ler em voz alta.
 - Perceber ritmo e som.
- ✓ Valoriza a oralidade e a cultura popular.

Poema visual.

Objetivo: Integrar palavra e imagem.

Proposta:

- Escrever um poema curto.
 - Organizar o texto em forma de:
 - Coração.
 - Sol.
 - Árvore.
 - Perguntar:
 - Por que você escolheu essa forma?
- ✓ Trabalha forma + sentido.



ATIVIDADE ORAL (explicar a produção).

Apresente seu texto.

Objetivo: Refletir sobre a própria escrita.

O aluno explica:

- Que tipo de texto produziu.
 - Para quem é.
 - O que quis provocar no leitor.
- ✓ Fortalece autoria e consciência textual.

ATIVIDADES LÚDICAS DE PRODUÇÃO.

Texto surpresa.

Como funciona:

- Sorteio do gênero:
 - Poema.
 - Tirinha.
 - História curta.
 - Sorteio do tema:
 - Amizade.
 - Escola.
 - Brincadeira.
- ✓ Produção criativa e divertida.

Troca de textos.

Objetivo: Ler o texto do colega.

Proposta:

- Trocar produções.
 - O colega responde:
 - O que você entendeu?
 - Esse texto te divertiu? Por quê?
- ✓ Trabalha leitor real e finalidade.

REFERÊNCIAS

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR : CIÊNCIAS DA NATUREZA

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE 2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- Reconhecer a importância de cuidar do meio ambiente, desenvolvendo atitudes de preservação da natureza, uso consciente da água, separação de resíduos e respeito aos seres vivos. A Educação Ambiental deve ser trabalhada de forma interdisciplinar e contínua, promovendo valores, conhecimentos e atitudes voltados à sustentabilidade.</p> <p>- Comparar características físicas entre os seres vivos (tamanho, cor, forma, texturas, etc.) e identificar as semelhanças e diferenças entre eles, o que serve de base para o "respeito aos seres vivos" e a "preservação da natureza"</p>	<p>- Cuidados com o meio ambiente;</p> <p>- Preservação da natureza;</p> <p>- Reciclagem e reutilização;</p> <p>- Consumo consciente;</p> <p>- Água, plantas e animais.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Roda de conversa• Conversar sobre o que é natureza e como podemos cuidar dela.• Levantar conhecimentos prévios das crianças.• Leitura de história: Contar um conto acumulativo relacionado à preservação ambiental. Discutir as atitudes corretas dos personagens. <p>SUGESTÃO DE UM TEXTO:</p> <p>A Árvore do Quintal</p> <p>No quintal havia uma árvore. Na árvore havia um ninho. No ninho havia um passarinho. O passarinho cantava para a flor. A flor enfeitava a árvore. A árvore fazia sombra para o menino. O menino regava a flor. A flor alegrava o passarinho. O passarinho cuidava do ninho. O ninho ficava na árvore. E a árvore deixava o quintal mais bonito e saudável para todos!</p>



CLASSIFICAÇÃO POR COR Entregue figuras dos elementos da árvore e solicite: Agrupar as folhas verdes. Separar as flores amarelas, vermelhas e rosas.

Contar quantos elementos há em cada grupo.

CLASSIFICAÇÃO POR FORMA Os alunos observam e classificam:

Folhas redondas.

Folhas compridas.

Frutos redondos.

Flores com diferentes formatos.

CLASSIFICAÇÃO POR MEDIDA Utilizando figuras de tamanhos variados:

Separar folhas grandes e pequenas.

Organizar galhos do menor para o maior.

Comparar o tamanho dos frutos.

REGISTRO

Completar uma tabela:

Elemento	Cor	Forma	Tamanho
Folha	Verde	Oval	Grande
Fruto	Vermelho	Redondo	Médio
Flor	Amarela	Redonda	Pequena

Perguntas

Qual grupo teve mais elementos?

Quantas folhas grandes foram encontradas?

Há mais flores amarelas ou vermelhas?

Qual foi o menor objeto classificado?



Atividades

- Recontar o texto oralmente, repetindo a sequência acumulativa.
- Ilustrar cada elemento citado (árvore, ninho, passarinho, flor e menino).
- Conversar sobre a importância das árvores para os animais e para as pessoas.
- Identificar atitudes de cuidado com o meio ambiente presentes na história.
- Produzir um mural coletivo com o tema "Eu cuido da natureza".

OBSERVAÇÃO DO AMBIENTE ESCOLAR

- Passeio pelo pátio para identificar plantas, árvores, animais e possíveis problemas ambientais.

ATIVIDADE PRÁTICA

- Separação de resíduos em lixeiras coloridas.
- Confecção de brinquedos ou objetos com materiais recicláveis.
- Plantio de sementes em copinhos reutilizados.

Produção artística

- Desenhos, pinturas e cartazes com o tema "Eu cuido do planeta".

Compromisso ecológico

- Construção coletiva de um mural com atitudes sustentáveis para praticar diariamente.



		Recursos <ul style="list-style-type: none">- Histórias infantis;- Imagens e vídeos educativos;- Materiais recicláveis;- Sementes e terra;- Cartolinas, lápis de cor e tinta
<p>-Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e algumas formas de poluição dos cursos de água e dos oceanos (esgotos, efluentes industriais, marés negras etc.).</p>	<p>Qualidade ambiental</p> <ul style="list-style-type: none">• Os problemas ambientais relacionados aos cursos de água e os oceanos;• Os impactos das ações humanas sobre a natureza.	<p>Reforçar de modo interdisciplinar o ciclo da água ou ciclo hidrológico para que os estudantes percebam o caminho que água percorre e sua importância na dinâmica da natureza. Além disso, apontar as formas de poluição da água, superficiais e também das subterrâneas associadas ao lixo doméstico, ao lançamento irregular do esgoto (doméstico e industrial) e ao uso de produtos químicos na mineração, na indústria e na agricultura.</p> <p>1. Atividades Práticas e Experimentais</p> <p>O Impacto Invisível: Simulação de Poluição por Microplásticos e Óleo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetivo: Visualizar como a poluição afeta a vida marinha de forma direta e indireta, e a dificuldade de despoluição.• Como fazer: 1. Divida os alunos em pequenos grupos e entregue a cada um uma bacia com água (representando o oceano/rio) e alguns objetos flutuantes (tampinhas, pedaços de folhas). 2.



Peça para adicionarem uma colher de óleo de cozinha (representando derramamento de petróleo) e glitter ou confetes picados (representando microplásticos). 3. Desafio: dê a eles ferramentas como colheres, algodão e peneiras, e estipule um tempo para tentarem "limpar" aquela água.

- **Reflexão:** No final, discuta o porquê de ser tão difícil remediar a poluição depois que ela atinge os cursos d'água, enfatizando a importância da **prevenção**.

Auditoria da Pegada Hídrica Escolar

- **Objetivo:** Investigar o consumo e o desperdício de água no próprio ambiente em que convivem.
- **Como fazer:** 1. Os alunos tornam-se "fiscais da água" por um dia. Munidos de uma ficha de observação, eles devem circular pela escola vistoriando torneiras, bebedouros e banheiros em busca de vazamentos ou mau uso. 2. Podem também entrevistar a equipe de limpeza/manutenção sobre como é feita a lavagem dos pátios. 3. **Produto Final:** Criação de um relatório simples com gráficos ou uma lista de

recomendações para a direção da escola e para os colegas.

2. Atividades de Debate e Metodologias Ativas

Júri Simulado: O Caso do Rio Poluído

- **Objetivo:** Compreender a complexidade socioeconômica que envolve os impactos ambientais.
- **Cenário:** Uma fábrica fictícia instalada na cidade gera muitos empregos, mas está descartando efluentes sem tratamento no rio local, afetando a comunidade de pescadores e a saúde da população.
- **Como fazer:** Divida a turma em papéis:
 - **Grupo 1:** Donos da fábrica e advogados (defendendo a economia e os empregos).
 - **Grupo 2:** Pescadores e moradores ribeirinhos (defendendo a saúde e o meio ambiente).
 - **Grupo 3:** Cientistas e fiscais ambientais (trazendo dados técnicos sobre a qualidade da água).
 - **Grupo 4:** Os juízes (que tomarão a decisão final baseada nos argumentos).



- **Dica:** Estimule a busca por um acordo mediado (ex: a fábrica se compromete a instalar uma estação de tratamento de água em etapas para não fechar).

3. Atividades Criativas e de Conscientização (Mão na Massa)

Campanha Publicitária Verde: "Do Rio ao Mar"

- **Objetivo:** Desenvolver a comunicação e a empatia ambiental através da arte e da tecnologia.
- **Como fazer:** Peça aos alunos que criem peças publicitárias conscientizando sobre a conexão entre o lixo jogado nas ruas, os rios urbanos e os oceanos (as chamadas "ilhas de plástico").
- **Formatos possíveis:**
 - **Vídeos curtos** estilo TikTok/Reels explicando o ciclo do lixo até o mar.
 - **Cartazes digitais ou físicos** com slogans impactantes para colar nos corredores da escola.
 - **Podcasts de 3 minutos** entrevistando "o próprio rio" (uma dramatização onde um

aluno finge ser o rio contando suas dores).

Infográfico Humano ou Visual do Ciclo da Poluição

- **Objetivo:** Mapear visualmente como as ações humanas afetam a natureza.
- **Como fazer:** Criar um grande painel coletivo na parede da sala. No centro, desenha-se um curso d'água que nasce limpo nas montanhas e deságua no mar. Cada aluno ou dupla recebe a missão de desenhar e fixar uma "intervenção humana" ao longo do curso (ex: esgoto doméstico, agrotóxicos da agricultura, lixo de praias, óleo de navios) e, ao lado, puxar uma seta mostrando a **consequência** para a biodiversidade local.

💡 Dica de Ouro para o Professor

Para fechar esse ciclo de atividades, você pode propor uma **Carta Aberta à Comunidade**, escrita coletivamente pela turma, pontuando os problemas identificados na região sobre os cursos de água locais e sugerindo ações simples que cada cidadão



		pode tomar no dia a dia (como o descarte correto do óleo de cozinha usado).
<p>- 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.</p>	<p>Diferentes tipos de poluição</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.	<p>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.</p> <p>Trazer a discussão ambiental para a realidade local é a melhor forma de tornar o aprendizado significativo. Quando os alunos percebem que o problema não está apenas nas fotos dos livros, mas no rio que corta a cidade ou no destino do lixo que eles mesmos produzem, o engajamento é imediato.</p> <p>1. Atividades de Investigação e Campo (Estudo do Meio)</p> <p>Expedição Científica Virtual (ou Presencial): O Caminho do Nosso Lixo</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetivo: Descobrir a realidade do município quanto ao descarte de resíduos sólidos e tratamento de esgoto.• Como fazer: Como visitas técnicas nem sempre são simples de agendar,

faça uma **investigação guiada**. Divida a turma em três grupos de investigação:

- **Grupo 1 (O Esgoto):** Pesquisar se a cidade possui Estação de Tratamento de Esgoto (ETE), qual a porcentagem da população atendida e para onde vai o esgoto coletado.
- **Grupo 2 (O Lixo):** Descobrir para onde vai o lixo doméstico da cidade (Existe aterro sanitário próprio? É um lixão a céu aberto? O lixo vai para outro município?).
- **Grupo 3 (A Reciclagem):** Investigar se a cidade possui coleta seletiva, cooperativas de catadores ou pontos de entrega voluntária (PEV).
- **Produto Final:** Cada grupo apresenta suas descobertas em formato de "Telejornal Ambiental", gravando pequenos vídeos ou encenando na sala como repórteres locais.



Mapeamento Afetivo e de Pontos Críticos da Região

- **Objetivo:** Identificar os problemas ambientais visíveis no entorno da escola ou dos bairros onde vivem.
- **Como fazer:** Utilizando o Google Maps projetado ou um mapa impresso do município, os alunos devem marcar com "pins" ou adesivos coloridos:
 - ● **Azul:** Cursos de água da região (rios, córregos, lagos) e qual o estado visual deles (estão limpos? Têm lixo nas margens? Têm cheiro forte?).
 - ● **Vermelho:** Pontos de descarte irregular de lixo (terrenos baldios com entulho, lixeiras viciadas).
 - ● **Verde:** Áreas preservadas ou praças bem cuidadas.
- **Reflexão:** Discutir por que os pontos vermelhos e azuis críticos se concentram em determinadas áreas e quais são as consequências disso para a saúde da população local (proliferação de insetos, doenças, enchentes).

Atividades de Intervenção Social e Cidadania

Proposta de Lei Mirim: "Melhorando Nosso Município"

- **Objetivo:** Conectar a gestão ambiental local com a cidadania e o papel dos governantes.
- **Como fazer:** Após entenderem como funciona o tratamento de esgoto e o destino do lixo na cidade, desafie os alunos a pensarem: *"Se você fosse prefeito (a) ou vereador (a) da nossa cidade, qual projeto você criaria para resolver esse problema?"*.
- **Desenvolvimento:** Em duplas, eles redigem uma proposta simples contendo:
 - O problema identificado (ex: falta de lixeiras na praça central ou poluição do córrego X).
 - A solução proposta (ex: instalação de eco pontos ou mutirão de limpeza).
 - Como a população ajudaria.
- **Dica:** Essas propostas podem ser compiladas em um documento real e, quem sabe, enviadas à Câmara de Vereadores ou à Secretaria de Meio

Ambiente do município como uma sugestão da escola.

Podcast Eco-Local: Entrevistando a Comunidade

- **Objetivo:** Ouvir a percepção da comunidade sobre os problemas ambientais da região.
- **Como fazer:** Os alunos usam seus celulares (gravador de voz) para fazer duas perguntas simples a um familiar ou vizinho mais velho:
 1. *"Como era o rio/córrego da nossa região ou a limpeza da cidade há 10 ou 20 anos?"*
 2. *"O que você acha que mais mudou (para melhor ou pior) no ambiente do nosso bairro?"*
- Em sala, os alunos compartilham os áudios e debatem como o crescimento da cidade impactou a natureza local ao longo do tempo.



– Descrever características de plantas e animais e relacioná-las ao ambiente em que vivem.

- Animais Terrestres X Animais Aquáticos (Onde vivem e como se movem?)
- As Plantas e suas Adaptações (Onde elas moram?)
- Camuflagem e Cobertura do Corpo (Para que servem os pelos, penas e escamas?)

Foco: mostrar como o corpo dos animais é adaptado ao ambiente onde vivem (ex: nadadeiras para a água, pernas ou asas para a terra/ar).

Atividade: Jogo dos Cientistas Investigadores

- **Como fazer:** Divida o quadro ou papel pardo em duas colunas: "**Ambiente Aquático**" e "**Ambiente Terrestre**". Distribua para os alunos figuras (ou peça para desenharem) de diferentes animais (peixe, sapo, passarinho, cachorro, baleia).
- **O Desafio:** Antes de colar o animal na coluna certa, o aluno deve responder para a turma: "*Como esse animal se move? O que ele tem no corpo que ajuda ele a viver nesse lugar?*" (Ex: O peixe tem nadadeiras para nadar na água).

Foco: Compreender que as plantas também se adaptam ao ambiente. Cactos vivem em lugares secos e guardam água; plantas de florestas úmidas têm folhas grandes; plantas aquáticas flutuam.



Atividade: Detetives Botânicos no Pátio (ou com Imagens)

- **Como fazer:** Leve os alunos para um passeio pelo pátio da escola ou mostre fotos de dois extremos: um **Cacto** e uma **Vitória-régia** (ou uma planta de jardim bem folhuda).
- **O Desafio:** Fazer uma folha de observação impressa ou no caderno com duas perguntas simples para desenhar e responder:
 1. *Por que o cacto consegue morar onde quase não chove?* (Foco nos espinhos e no caule que guarda água).
 2. *O que aconteceria se a planta do jardim fosse morar no deserto?* (Estimular o pensamento crítico sobre a necessidade de água).

Foco: Relacionar a cobertura do corpo dos animais com a proteção contra o clima (frio/calor) e a camuflagem no ambiente para fugir de predadores ou caçar.

Atividade: O Desafio da Camuflagem

- **Como fazer:** Imprima ou projete imagens de animais camuflados na



natureza (um bicho-pau no galho, um urso polar na neve, um sapo nas folhas secas).

- **O Desafio:** Cronometre 10 segundos para os alunos encontrarem o animal na imagem. Depois que encontrarem, faça a pergunta-chave: "*Se esse urso polar fosse todo preto, ele conseguiria caçar ou se proteger na neve?*". Peça para eles desenharem em uma folha um animal de sua escolha "escondido" no seu ambiente natural.

REFERÊNCIAS:

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

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

Dicas adicionais:

- Adapte as atividades à faixa etária dos alunos e aos recursos disponíveis.
- Incentive a participação ativa dos alunos, estimulando a curiosidade e a investigação.
- Promova a conexão entre o conhecimento ecológico e a realidade dos alunos, abordando problemas ambientais locais.

DOCUMENTO CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPONENTES CURRICULARES: ESPORTE/BRINCADEIRAS E JOGOS NÍVEL 1, 2 E 3 - 3º BIMESTRE 2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Experimentar diferentes jogos e brincadeiras esportivas, reconhecendo regras simples e respeitando os colegas durante as atividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogos e brincadeiras esportivas. • Regras simples dos esportes. 	<p>Bola ao Capitão: As crianças ficam em círculo. Uma criança no centro (capitão) recebe e devolve a bola para os colegas. Trabalhar regras simples: esperar a vez, lançar com cuidado e respeitar os colegas.</p> <p>Queimada Adaptada: Utilizar bolas macias. Quem for atingido realiza um desafio motor simples (pular ou girar) e retorna ao jogo. Ensinar regras básicas e convivência.</p> <p>Siga o Líder Esportivo: O líder realiza movimentos esportivos (correr, saltar, driblar) e os demais imitam. Desenvolve atenção, coordenação e compreensão de regras.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Desenvolver habilidades motoras básicas, como correr, saltar, lançar, receber e equilibrar-se, por meio de práticas esportivas adaptadas à faixa etária. 	<ul style="list-style-type: none"> • Corrida e deslocamentos variados • Saltos (altura, distância, obstáculos) • Lançamentos e arremessos • Recepção e manipulação de objetos • Equilíbrio estático e dinâmico 	<p>Atividades Sugeridas</p> <p><i>Para correr:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pega-pega tradicional • Corrida de revezamento • Corrida com obstáculos • Corrida do saco



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Coordenação motora ampla
- Jogos cooperativos
- Jogos pré-desportivos
- Brincadeiras tradicionais
- Circuitos motores
- Noções de espaço, tempo e direção

- Estafetas

Para saltar:

- Amarelinha
- Saltos dentro e fora de bambolês
- Saltar corda
- Circuito de obstáculos com cones
- Competição de salto em distância

Para lançar e receber:

- Arremesso de bolas em alvos
- Jogo de queimada adaptada
- Passes em duplas
- Lançamento de saquinhos de areia
- Acertar cestas ou baldes

Para equilibrar-se:

- Caminhar sobre linhas desenhadas no chão
- Percurso em bancos baixos
- Equilíbrio em um pé só
- Estátua musical
- Circuito de equilíbrio com cordas

Jogos e brincadeiras integradas:

- Rouba-bandeira

- Coelhinho sai da toca
- Vivo ou morto
- Batata quente
- Corrente humana
- Caça ao tesouro com desafios motores
- Circuito motor completo (correr, saltar, lançar e equilibrar)

Sugestão de sequência didática

1. Aquecimento com brincadeiras de corrida.
2. Atividades focadas em uma habilidade específica (salto, lançamento ou equilíbrio).
3. Jogos pré-desportivos que integrem várias habilidades.
4. Relaxamento e conversa sobre a atividade realizada.

Esses conteúdos e atividades atendem diretamente à habilidade de **desenvolver habilidades motoras básicas, como correr, saltar, lançar, receber e equilibrar-se, por meio de práticas esportivas, brincadeiras e jogos adaptados à faixa etária.**



<p>❖ Experimentar e recriar brincadeiras e jogos do folclore brasileiro, desenvolvendo habilidades motoras básicas e valorizando a cultura popular.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Brincadeiras e jogos folclóricos brasileiros.• Movimentos corporais básicos (correr, saltar, lançar e equilibrar-se).	<p>Corrida do Saci – As crianças participam de uma corrida pulando com um pé só, explorando equilíbrio e coordenação motora.</p> <p>Amarelinha Folclórica – Brincadeira tradicional que desenvolve salto, equilíbrio e noções espaciais.</p> <p>Pega-Pega Curupira – Adaptação da brincadeira de pega-pega inspirada no personagem do folclore, estimulando corrida, agilidade e interação entre os colegas.</p>
<p>❖ Participar de atividades esportivas de forma cooperativa, valorizando a amizade, o respeito e a inclusão de todos os colegas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Movimentos corporais básicos (correr, saltar, arremessar e equilibrar-se).• Respeito às diferenças e inclusão nas práticas esportivas.	<p>Atividade: O Resgate dos Cristais Cósmicos</p> <p>Essa é uma atividade lúdica de aventura onde a turma precisa trabalhar em equipe. O objetivo não é ver quem chega primeiro, mas garantir que todo o grupo consiga atravessar os desafios e completar a missão.</p> <p>Materiais necessários:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bamboles (ou desenhos de círculos no chão com giz).• Corda ou fitas crepe coladas no chão.• Bolinhas de plástico, bolinhas de papel amassado ou sacos de areia pequenos (os "cristais").

- Baldes ou caixas de papelão (os "coletores").

Como montar o cenário:

Divida a quadra ou o pátio em 3 zonas seguidas:

1. **A Ponte Suspensa (Equilíbrio):**
Linhas de corda ou fita no chão.
2. **O Brejo de Lama (Saltar e Correr):**
Bambolês espalhados pelo chão a distâncias variadas (alguns mais perto, outros um pouco mais longe).
3. **A Base de Lançamento (Arremessar):** Uma linha de limite onde ficam os baldes a alguns metros de distância.

Como funciona a dinâmica:

1. **A Missão:** Divida a turma em pequenas equipes (de 4 a 5 alunos). Na linha de partida, cada equipe recebe um saco cheio de "cristais" (as bolinhas).
2. **O Trajeto:** Um aluno por vez de cada equipe deve pegar um cristal e iniciar a travessia:

- Primeiro, ele deve passar pela corda **se equilibrando** (sem pisar fora).
 - Depois, ele deve atravessar o brejo **saltando** de bambolê em bambolê. Se preferir ou precisar, pode passar **correndo** em volta deles.
 - Ao chegar na Base, ele deve **arremessar** o cristal para acertar dentro do balde.
3. **O Retorno:** Assim que arremessa (acertando ou errando), o aluno **corre** de volta pela lateral da quadra e bate na mão do próximo colega para iniciar o circuito.

O Toque de Inclusão e Respeito (Regras Especiais):

O grande segredo dessa atividade para trabalhar a inclusão está nas **regras de cooperação:**

- **Caminhos Alternativos:** No "Brejo de Lama", coloque alguns bambolês bem colados uns nos outros e outros mais afastados. Explique que cada aluno pode escolher o seu próprio caminho



de saltos, respeitando o tamanho do seu passo e a sua capacidade física.

- **A Regra da Linha Móvel:** No momento do arremesso, se um aluno tiver mais dificuldade motora ou usar cadeira de rodas, ele tem o direito de dar dois passos à frente da linha demarcada para fazer o arremesso. A turma deve entender que adaptar a distância é uma forma justa de dar a todos a mesma chance de acertar.
- **Ninguém fica para trás:** A equipe só completa a missão quando **todos** os integrantes tiverem jogado pelo menos uma vez. Os alunos que já jogaram devem ficar na linha de chegada torcendo e incentivando os colegas que estão fazendo o percurso, sem pressa ou cobrança.

Roda de Conversa Rápida (Pós-jogo):

No final, reúna as crianças no chão e pergunte: *"Vocês viram que alguns colegas saltaram mais longe, outros preferiram ir mais devagar na ponte para não cair, e alguns arremessaram de um jeito diferente? O que aconteceu com a equipe quando todo mundo respeitou o tempo do outro?"*.

Arremesso Cooperativo em Duplas (Foco: Arremessar e Correr)

Geralmente, atividades de arremesso focam na competição (quem acerta mais longe ou mais rápido). Esta proposta muda o foco para a **cooperação e adaptação mútua**.

- **Como funciona:** Divida a turma em duplas. Posicione uma caixa ou balde grande a uma distância média. Um aluno da dupla será o "Arremessador" e o outro será o "Pegador". O arremessador tenta jogar uma bola de meia ou de plástico na caixa. Se errar, o parceiro corre, pega a bola e devolve.
- **A Dinâmica Inclusiva (O nó da questão):** A cada rodada, adicione uma regra de empatia.
 - *Rodada 1:* "O arremessador só pode usar a mão não dominante (se for destro, joga com a esquerda)".
 - *Rodada 2:* "O pegador deve correr dando passos gigantes (ou passos de formiguinha)".

- **Roda de Conversa:** No final, pergunte: *"Como foi ter que ajustar o seu arremesso para ajudar o seu amigo a pegar a bola? Ficou mais fácil ou mais difícil quando mudamos o jeito de mover o corpo?"*. Isso mostra que, no esporte e na vida, precisamos adaptar nossas ações para incluir o outro.

O Jogo das Sombras Diversas (Foco: Expressão Corporal e Ritmo)

Uma atividade excelente para aquecimento que trabalha a corrida, o equilíbrio e a percepção do corpo do outro.

- **Como funciona:** Espalhe os alunos pelo espaço. Ao seu comando (ou ao som de uma música), eles devem **correr** de forma leve pelo espaço. Quando a música parar, você grita uma palavra de comando, por exemplo: *"Equilíbrio em um pé só!"* ou *"Estátua agachada!"*. Todos congelam na posição.
- **A Dinâmica Inclusiva:** Escolha um aluno para ser o "Líder da Sombra". Na próxima pausa, todos devem imitar exatamente a pose de equilíbrio que

		<p>esse aluno escolheu. Certifique-se de escolher líderes com diferentes biótipos, habilidades e características.</p> <ul style="list-style-type: none">• O Aprendizado: Se o líder for um aluno mais tímido ou com alguma dificuldade motora e fizer um movimento mais simples, toda a turma deve validar aquele movimento imitando-o com o mesmo entusiasmo. Isso ensina que todas as formas de se movimentar são válidas e bonitas.
<ul style="list-style-type: none">❖ Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, diferentes esportes de marca, precisão e invasão, adequando-os à realidade e às características da faixa etária.	<ul style="list-style-type: none">• Esportes e jogos esportivos adaptados.• Regras simples de convivência e participação• Coordenação motora ampla	<p>Circuito: Como realizar: Organize estações com desafios motores: Estação 1 – Arremesso ao Alvo, cada acerto vale 10 pontos. Os alunos registram os pontos obtidos. Estação 2 – Corrida do Revezamento, cada equipe ganha 20 pontos ao concluir o percurso. Estação 3 – Salto dos Bamboles, cada salto correto vale 5 pontos. Estação 4 - Passe de Bola, cada passe realizado pela equipe vale 2 pontos. Ao final, os alunos somam os pontos conquistados e resolvem situações-problema: Quantos pontos a equipe fez ao todo? Quantos pontos faltaram para alcançar</p>

outra equipe? Qual foi a diferença entre as pontuações?

Campeonato Cooperativo Objetivo: Trabalhar cooperação, respeito às regras e operações matemáticas. **Desenvolvimento:** Dividir a turma em equipes. Realizar pequenos jogos adaptados. Registrar a pontuação em uma tabela. **Desafios matemáticos:** Somar os pontos das partidas. Descobrir a diferença entre as equipes. Resolver problemas envolvendo ganhos e perdas de pontos.

REFERÊNCIAS:

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

Dicas adicionais:

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