



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS 2º BIMESTRE



EDUCAÇÃO INTEGRAL

JORNADA AMPLIADA

1º AO 5º AO

EDUCAÇÃO MUNICIPAL





ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DIRETORA PEDAGÓGICA

Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO

Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL E FORMAÇÃO

Luanna dos Anjos Lima

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

Lucilma Santana Ferreira da Silva

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL E FORMAÇÃO

Maria Martins de Moura

COORDENADORA DE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO

Angélica Alves da Silva Pugas

ORIENTADORA DE ESTUDO

Cheila Cásia Aires da Silva

Leonora Bandeira Miranda

Elizângela Sales Brito

Samara Caldas Franco

Reijane Ferreira Ribeiro

Maalalei de Almeida Silva Vieira

Orientações Pedagógicas

Jornada Ampliada

Nível I

NÍVEL I – Acompanhamento Pedagógico – Linguagens		
Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.	- Construção do sistema alfabético e da ortografia. - Representação escrita de sílabas, fonemas e partes de palavras.	Roda dos Sons Como fazer: Mostre uma vogal por vez (ex: B).  Mostre uma letra por vez (ex: B). Peça para as crianças repetirem o som: /b/ (não “bê”, mas o som). Pergunte palavras que começam com o som: bola, bebê, bala. - Dica: use gestos com a boca para ajudar na pronúncia.  JOGO: BATE PALMA DAS SÍLABAS Como funciona: O professor fala uma palavra: SA-MU-EL As crianças batem palmas para cada sílaba SA PA TO

		JOGO: CAÇA AO SOM INICIAL Como funciona O professor diz: “Qual palavra começa com /S/?” Mostra figuras: sapo , bola, gato. Criança escolhe o correto. JOGO: DESENHA E ESCREVE Como funciona: A criança desenha (ex: sol) Depois escreve ou monta: SOL Ajuda na associação som ↔ escrita																								
Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.	Decodificação/Fluência de leitura de palavras de uso frequente.	JOGO: LEITURA RELÂMPAGO Como funciona: Mostre cartões com palavras (1 por vez) A criança deve ler rapidamente. Ex: casa bola menino escola Tempo: 2–3 segundos por palavra Trabalha: Velocidade + reconhecimento automático. JOGO: BINGO DAS PALAVRAS Como funciona: Cartelas com palavras frequentes. Professor fala a palavra Criança marca se tiver Pode dar prêmio simples (adesivo, estrela) <table><tr><td>tatu</td><td>teto</td><td>titio</td><td>atoa</td><td>tua</td><td>Titão</td></tr><tr><td>tato</td><td>teteia</td><td>titia</td><td>Tote</td><td>tuí</td><td>tetão</td></tr><tr><td>ata</td><td>teu</td><td>tia</td><td>ato</td><td>tutu</td><td>tão</td></tr><tr><td>Tatá</td><td>ateu</td><td>Tito</td><td>Totó</td><td>Tuta</td><td>Tão</td></tr></table>	tatu	teto	titio	atoa	tua	Titão	tato	teteia	titia	Tote	tuí	tetão	ata	teu	tia	ato	tutu	tão	Tatá	ateu	Tito	Totó	Tuta	Tão
tatu	teto	titio	atoa	tua	Titão																					
tato	teteia	titia	Tote	tuí	tetão																					
ata	teu	tia	ato	tutu	tão																					
Tatá	ateu	Tito	Totó	Tuta	Tão																					



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURADEPORTONACIONAL
SECRETARIA MUNICIPALDEEDUCAÇÃO

		JOGO: MEMÓRIA DE PALAVRAS Como funciona: Cartas com palavras repetidas Viradas para baixo Ao encontrar o par → precisa ler JOGO: CORRIDA DAS PALAVRAS Como funciona: Palavras espalhadas no chão Professor diz uma palavra Criança corre até ela e lê JOGO: LEITURA ECO Como funciona: Professor lê: “casa” Crianças repetem Depois fazem sozinhas Ótimo para ganhar confiança
--	--	---

NÍVEL I - EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações.	Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.	Reconhecimento de números no contexto diário: indicação de quantidades, indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações.
Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação.	Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.	Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação. Leitura, escrita e comparação de números naturais (até nove).
Leitura, escrita e comparação de números naturais (até nove). Reta numérica. Construção de fatos básicos da adição: São cálculos com números de um só algarismo que	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	Reta numérica. 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).

 ESTADO DO TOCANTINS
 PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
 SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

devem ser realizados mentalmente e sem o auxílio do	sala de aula, entre outros. Comparar números naturais de até duas ordens em	
Construção de fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.	Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.	Realizar adição utilizando diversos recursos como tampinha de garrafa pet. Produzir cartelas de bingos com adições para realizar com a turma. Jogos para automatização com sentido Jogos curtos e repetidos ajudam a fixar os fatos. Exemplos: Dominó da adição Jogo da memória (conta ↔ resultado) Dados para somar
Leitura, escrita e comparação de números naturais.	Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.	Desenhos com Números Reforçar a escrita e leitura de números. Peça que os alunos desenhem objetos em uma quantidade específica (ex.: "Desenhe 8 bolas" ou "Faça 5 estrelas"). Depois, eles escrevem o número correspondente ao lado do desenho. Combina criatividade com prática numérica. Entregue cartões com números para cada aluno. Eles jogam em duplas e, ao revelar seus cartões, identificam quem tem o maior número. Ganha quem tiver o maior número em mais rodadas. Ensina comparação e incentiva a participação ativa. Essas atividades ajudam a consolidar a leitura, escrita e comparação de números naturais por meio de práticas interativas, promovendo a curiosidade e o engajamento dos alunos

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
PREFEITURADEPORTONACIONAL
SECRETARIA MUNICIPALDEEDUCAÇÃO



NÍVEL I – Acompanhamento Pedagógico – Linguagens		
Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.	Formação do leitor. Leitura e compreensão. Livros de Mitos e fábulas. Gibis.	Roda de Leitura: Criar um espaço aconchegante para leituras em voz alta, explorando diferentes tons e expressões. Na sequência pode fazer as seguintes perguntas: Quem é o autor do texto? • Qual o título do texto/livro? • Do que o texto/livro fala? • Gostei (não gostei) da parte em que... • Achei engraçado quando... • Não sabia que... • A ilustração que mais gostei foi... • Indico o texto ao meu colega porque... Criação de Quadrinhos: Disponibilizar folhas com quadros em branco para que os alunos criem suas próprias histórias em quadrinhos.

 ESTADO DO TOCANTINS
 PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
 SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.	Dígrafos lh, nh e ch.	Sugestão de vídeo de apoio ao professor: https://profjuliacosta.com.br/digrafos-naalfabetizacao-como-ensinar-ch-lh-e-nh-de-forma-divertida/ Link para atividades: https://br.pinterest.com/elisangela8284/nh-ch-lh/
Identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois pontos e travessão.	Pontuação (Ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação, dois pontos e travessão).	Apresente pequenos textos aos alunos e peça que identifiquem e marquem os sinais de pontuação encontrados. Em seguida, promova um momento de socialização, no qual cada aluno compartilhe os sinais identificados e explique, da melhor forma possível, seu uso no texto.
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 com marcas de nasalidade (til, m, n).	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Palavras com R/RR - Palavras com S/SS - 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).	Sugestão de atividades: https://www.tudosaladeaula.com/2025/02/atividade-ortografia-som-de-c-qu-3-ano-fundamental/ • Escreva palavras com as correspondências regulares estudadas (c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o/e em sílaba átona; marcas de nasalidade) em cartões e embaralhe as letras de cada uma. Os alunos devem reorganizar as letras corretamente e identificar a regra ortográfica utilizada. • Prepare cartelas com palavras contendo as correspondências estudadas. Em vez de números, sorteie palavras e leia em voz alta.

		Os alunos marcam as palavras que ouvirem e, ao completar a cartela, devem ler em voz alta para conferir a ortografia correta. • Escreva palavras incompletas no quadro, deixando os trechos referentes às regras ortográficas em branco. Exemplo: queijo (Q_ijo), garrafa (Grafa), passo (P_so). Os alunos completam corretamente e justificam sua escolha. • Ditado Ilustrado Faça um ditado diferente: em vez de escrever as palavras, os alunos desenharam o que ouviram. Depois, escrevem a palavra corretamente ao lado da ilustração.
Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.	Oralidade pública. Intercâmbio conversacional em sala de aula.	Sugestão de brincadeiras e jogos para desenvolver a oralidade: • Telefone sem fio. Objetivo: Trabalhar a dicção e a precisão na fala. Como funciona: Um aluno sussurra uma frase no ouvido do colega, que repassa para o próximo até o último da fila falar em voz alta. • Jogo da Entrevista Objetivo: Desenvolver a clareza na comunicação e a articulação das palavras. Como realizar: Em duplas, um aluno faz o papel de entrevistador e o outro de entrevistado. O entrevistador faz perguntas sobre um tema específico (como o tipo, escola, família).

		Depois, trocam os papéis. • Roda de conversa O professor promove um momento de conversa no qual cada aluno compartilha uma experiência pessoal (pode ser algo engraçado, um aprendizado ou uma viagem). O professor pode incentivar a adaptação do tom de voz e a ênfase em palavras importantes.
Localizar informações explícitas em textos.	Estratégia de leitura; Localização de informações explícitas em textos.	• Leitura de textos ou frases com palavras ou expressões desconhecidas; O professor pode entregar um texto e uma lista de perguntas para os alunos (Ex.: "Qual é o nome do personagem principal?" "Onde a história se passa?"). Os alunos devem encontrar as respostas no texto e destacá-la • Trabalhar a leitura compartilhada, autônoma com suporte de diversos textos; O professor pode disponibilizar frases incompletas sobre o texto, e os alunos devem completar com as informações corretas que encontram na leitura.

NÍVEL I - EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Ler, escrever e comparar números naturais de até a ordem de unidade de milhar estabelecendo relações entre os registros numéricos e em língua materna.	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de quatro ordens.	• O Número Misterioso Como desenvolver? O professor escolhe um número secreto e dá pistas para os alunos adivinharem. Por exemplo:
Ler, escrever, comparar e classificar números naturais em pares e ímpares.		Meu número tem 2 algarismos. Ele é maior que 20, mas é menor que 50 Ele é par. Os alunos levantam hipóteses e justificam suas respostas, promovendo um clima de investigação e curiosidade. • Jogo do Maior e Menor Como desenvolver? Cada aluno recebe cartões com algarismos de 0 a 9. O Professor pode dividir a turma em duplas ou em grupos. Explique aos estudantes que eles precisam formar o maior e o menor número possível. Depois, comparam entre si e explicam como chegaram às respostas. • Caminho dos Pares e Ímpares Como desenvolver? No pátio ou na sala, o professor disponibiliza cartões numerados (de 1 a 200) por exemplo, explique aos estudantes que a sala terá dois lados dos números pares e dos números ímpares. Em seguida dará o comando para

		dois alunos que deverá correr para área dos pares ou dos ímpares. Quem chegar primeiro e estiver na área certa, explica por que o número pertence àquele grupo. Assim, eles aprendem brincando e se movimentando.
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.	Sugestão de atividades: https://www.tudosaladeaula.com/2021/11/problemasde-adicao-e-subtracao-2o-e-3o-ano-com-gabarito/
Classificar e comparar figuras planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo) em relação a seus lados (quantidade, posições relativas e comprimento) e vértices.	Figuras geométricas planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo) reconhecimento e análise de características.	Montar figuras com palitos de picolé e barbante: O professor pode disponibilizar palitos de picolé para que os alunos formem diferentes figuras geométricas, como triângulos e retângulos. Após montarem as formas, o professor pode perguntar: Quantos lados essa figura tem? Todos os lados têm o mesmo tamanho? Essa figura pode ser transformada em outra apenas mudando a posição dos palitos? Além disso, para formar figuras que não podem ser construídas apenas com palitos, o professor pode fornecer barbante e fita adesiva. Assim, os alunos poderão explorar novas formas e perceber as diferenças entre elas. Link para atividades: https://www.tudosaladeaula.com/2021/06/atividadede-matematica-figuras-

		planas-e-espaciais-2o-e-3oano-com-gabarito/
Reconhecer que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada.	Significado de medida e de unidade de medida.	• Utilizar instrumentos de medidas de comprimento (régua, trena e fita métrica). • Organize os alunos em duplas e peça para medirem utilizando a régua alguns objetos escolares tais como: lápis, borracha, caderno, canetas, bolsinhas, em seguida fazer comparações. Link para atividades: https://www.tudosaladeaula.com/2022/04/atividade-de-matematica-sobre-unidades-de-medidas-2o-e-3o-ano-com-gabarito/

REFERÊNCIAS

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

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

NÍVEL II

NÍVEL II – Acompanhamento Pedagógico – Linguagens

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.	• Formação do leitor. • Leitura e compreensão. • Livros de Mitos e fábulas. • Gibis.	1. Caixinha da Leitura / Objetivo: estimular o hábito de leitura autônoma. Como fazer: Organize uma caixa com diferentes gêneros: contos, fábulas, tirinhas, lendas. / Cada aluno escolhe um livro ou texto para ler silenciosamente. Depois compartilha com a turma: título / personagem favorito / parte que mais gostou. Habilidade trabalhada: autonomia e preferência de leitura. 2. Diário de Leitura / Cada aluno terá um caderno para registrar as leituras. Após ler um texto, ele escreve ou desenha: Título do texto / Autor / Personagem principal / Parte que mais gostou. Destacando sempre o gênero textual / Pode usar frases curtas. 3. Leitura Dramatizada: Como fazer: Escolher textos curtos (fábulas, diálogos ou pequenos contos). / Cada aluno lê a fala de um personagem. / Depois discutir a história. Benefícios: melhora fluência / aumenta compreensão do texto. 4. Caixa das Perguntas: Após a leitura, os alunos retiram perguntas de uma caixa, por exemplo: Quem é o personagem principal? / Onde acontece a história? / Qual foi o problema da história? / Como terminou? 5. Desenho da Cena Favorita: Depois de ler um texto sem ilustrações: o aluno desenha a cena que imaginou. /

		escreve uma frase explicando. 6. Descobrindo o Gênero: Leve diferentes textos: poema / fábula / conto / quadrinha / tirinha. Após a leitura, pergunte: Esse texto é poema ou história? / Tem personagens? / Tem rimas? 9. Complete a História: Após ler um texto, peça para os alunos: imaginar um final diferente / escrever ou contar oralmente. Dica importante: trabalhar com textos curtos / estimular leitura silenciosa e oral / permitir escolha do texto, pois isso aumenta o interesse. 10- Dinâmica: “Quadrinho Maluco”. Objetivo: Desenvolver leitura, criatividade e compreensão de sequência narrativa. Trabalhar elementos dos gibis (quadros, balões, personagens). Como funciona. Prepare antes da aula: Recorte imagens de personagens, cenários e ações (revistas, gibis ou impressos). Separe folhas com 3 ou 4 quadros vazios. Forme grupos. Divida a turma em pequenos grupos (3 a 4 alunos). Sorteio criativo: Cada grupo recebe: 1 personagem, 1 cenário, 1 ação (ex: correr, cair, rir, encontrar algo) Montando o gibi . Os alunos devem criar uma história em quadrinhos usando os elementos sorteados. Precisam: Organizar a sequência (início, meio e fim) usar balões de fala, criar falas simples. Apresentação: Cada grupo apresenta seu gibi para a turma. Podem ler ou dramatizar.
Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos LH, NH, CH .	• Conceito de dígrafo (duas letras representando um único som).	1. Descobrindo os Dígrafos / Objetivo: compreender o conceito de dígrafo. Atividade: O professor escreve no quadro palavras como: milho, chuva, ninho, filho, chave,



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Reconhecimento dos dígrafos **lh, nh e ch** em palavras.
- Leitura correta de palavras com esses dígrafos.
- Escrita correta de palavras com **lh, nh e ch**.
- Separação silábica de palavras com dígrafos.
- Ampliação de vocabulário com palavras que possuem esses dígrafos.

sonho. / Os alunos devem **circular ou pintar** as letras **lh, nh e ch** nas palavras. / Depois discutir: “*Quantas letras aparecem? Quantos sons ouvimos?*”

2. Caça-palavras de Dígrafos / Objetivo: reconhecer os dígrafos nas palavras. Atividade: **Entregar um** caça-palavras **com palavras como:** chave, chuva, chocolate, milho, filha, telha, ninho, sonho, manhã. / **Os alunos devem encontrar e marcar as palavras.**

3. Complete com LH, NH ou CH / Objetivo: desenvolver a escrita correta. **Atividade:** Complete as palavras: mi___o / ma___ã / ___ave / fi___a / so___o / ___uva / te___a. Depois os alunos leem as palavras em voz alta.

4. Leitura de Palavras / Objetivo: melhorar a leitura. / **Atividade:** Preparar cartões com palavras: filho / milho / galho / chuva / chave / chocolate / ninho / sonho / linha. Os alunos sorteiam um cartão e leem a palavra para a turma.

5. Separação Silábica: Objetivo: identificar sílabas em palavras com dígrafos. Atividade: Separe as sílabas: mi-lho / fi-lho / chu-va / cha-ve / ni-nho / so-nho / ma-nhã / **Explique** que lh, nh e ch não se separam, pois formam um único som.

6. Formando Frases / Objetivo: ampliar vocabulário. **Atividade:** Peça aos alunos para criar frases com palavras que tenham dígrafos. **Exemplo:** O filho gosta de milho. / O passarinho fez ninho. / A chuva caiu no chão.

7. Jogo da Memória / Objetivo: reconhecer palavras com dígrafos. **Atividade:** Cartões com: **imagem** (chuva, ninho,

		milho) / palavra correspondente / Os alunos devem combinar imagem e palavra. 8. Ditado Ilustrado / Objetivo: desenvolver a escrita. Atividade: O professor fala a palavra e os alunos escrevem e desenham. Exemplos: chuva, filho, ninho, chave, milho
Identificar a função na leitura e usar na escrita ponto final, ponto de interrogação, ponto de exclamação e, em diálogos (discurso direto), dois pontos e travessão.	• Conceito de Pontuação • Ponto Final (.) • Ponto de Interrogação (?) • Ponto de Exclamação (!) • Dois Pontos (:) • Travessão (—) • Discurso Direto: Identificação da fala dos personagens em textos. / Uso correto de dois pontos e travessão.	1. Descobrindo os Pontos / Objetivo: identificar a função de cada sinal de pontuação. Atividade: Escreva frases no quadro e peça aos alunos para observar os sinais. / Exemplos: Hoje está calor. / Você gosta de sorvete? / Que dia lindo! Pergunte: Qual frase faz uma pergunta? / Qual frase mostra surpresa ou emoção? / Qual frase termina uma informação? Depois explique: Ponto final (.) – encerra uma frase. / Interrogação (?) – indica pergunta. Exclamação (!) – expressa emoção, surpresa ou alegria. 2. Complete com o Sinal Correto / Objetivo: reconhecer o uso dos sinais. Peça aos alunos para colocar ., ? ou ! / Hoje é meu aniversário___ / Você fez a tarefa___ / Que susto___ / Vamos brincar no parque___ / Onde está meu lápis___ 3. Leitura com Entonação / Objetivo: perceber a pontuação durante a leitura. Escreva no quadro: Você viu o cachorro?/ Que cachorro bonito! / O cachorro correu. /Os alunos devem ler cada frase com a entonação correta. 4. Organizando o Diálogo / Objetivo: usar dois pontos e travessão em discurso direto. / Apresente um pequeno diálogo sem pontuação: / Os alunos devem reescrever corretamente: Explique: Dois pontos (:) introduzem a fala. / Travessão (—) indica a fala do personagem.

		5. História com Pontuação / Objetivo: aplicar os sinais em texto curto. Entregue um pequeno texto sem pontuação: Os alunos devem colocar os sinais corretos. 6. Jogo dos Cartões de Pontuação/ Objetivo: identificar rapidamente os sinais. Material: Cartões com ., ?, ! / O professor lê frases com diferentes entonações e os alunos levantam o cartão correto. / Exemplo: “Você gosta de pizza?” → levantar ? (Ponto de interrogação) 7. Produção de Pequeno Diálogo/ Objetivo: aplicar os sinais na escrita. / Peça aos alunos para escrever um diálogo curto entre dois personagens. Depois apresente para os colegas.
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 com marcas de nasalidade (til, m, n).	• Relação Grafema–Fonema • Uso de C / QU • Uso de G / GU • Uso de R / RR • Uso de S / SS • Vogais Átonas em Final de Palavra • 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).	1. Classificando Palavra/ Objetivo: reconhecer as regularidades na escrita. / Atividade: Escreva várias palavras no quadro ou em cartões: casa – queijo – gato – guerra – carro – caro – massa – mesa / Peça aos alunos para separar em colunas: C, QU, G, R, RR, S, SS. Depois discutir por que cada palavra está naquela coluna. 2. Complete as Palavras / Objetivo: praticar a escrita correta. Complete com c ou qu; g ou gu; r ou rr; s ou ss. ___eijo / ___ato / ca___o / pa___o / ma___a / ___erra / ___uia / ca___a 3. Ditado Reflexivo: Objetivo: desenvolver consciência ortográfica. O professor dita palavras e depois discute a escrita com os alunos. Exemplos: queijo, guerra, carro,

caro, massa, casa, guia, sapo / Depois perguntar: Por que usamos **rr** em carro? / Por que usamos **qu** em queijo?

4. Bingo das Palavras/ Objetivo: reforçar leitura e reconhecimento. Cada aluno recebe uma cartela com palavras: Exemplo de palavras: queijo, gato, guerra, massa, carro, mesa, casa / O professor fala a palavra e os alunos marcam na cartela. Realizar leitura das palavras.

5. Separação Silábica / Objetivo: identificar sílabas e regularidades. Separe as sílabas: que-i-jo, guer-ra, car-ro, ca-sa mas-as / Depois identificar onde aparecem as letras estudadas.

6. Caça-palavras Ortográfico / Objetivo: reconhecer palavras com essas regularidades. Palavras sugeridas: queijo, guerra, carro, massa, casa, sapo, guia, caro / Os alunos devem encontrar e circular.

7. Palavras com Vogais Átonas no Final/ Objetivo: diferenciar o (não u) e (não i) no final das palavras. / Complete as palavras:menin__ / Gata__ / leitr__ / doc__ / bol__ /Depois ler as palavras e observar o som.

8. Nasalidade nas Palavras / Objetivo: identificar **til, m e n.** / Classifique as palavras: pão, limão, campo, canto, vento, mãe

9. Produção de Frases/ Objetivo: usar as palavras em contexto. Escreva frases com as palavras: queijo, carro, massa, pão, vento. / Exemplo: O carro passou rápido.

		10. Jogo “Quem Sou Eu?” / Objetivo: leitura e dedução. O professor dá pistas: Sou um alimento feito de leite. Começo com QU. / Resposta: queijo. Tenho rodas e ando na rua. Uso RR. / Resposta: carro. https://www.tudosaladeaula.com/2025/02/atividade-ortografia-som-de-c-qu-3-ano-fundamental/
Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.	Oralidade pública. Intercâmbio conversacional em sala de aula.	1. “Quem sou eu?” (oral) / Objetivo: Falar com clareza para ser compreendido. Como fazer: Um aluno pensa em um personagem/animal. Ele dá pistas oralmente para a turma adivinhar. Deve falar devagar, com boa pronúncia. A turma só pode responder se entender bem as pistas. 2. Repórter por um dia / Objetivo: Uso do tom de voz e organização da fala. Como fazer: Em duplas, um aluno é o repórter e outro o entrevistado. Tema simples (ex: “dia na escola”). Depois apresentam para a turma. Trabalha fala audível e interação. 3. Leitura dramatizada / Objetivo: Ritmo, entonação e articulação. Como fazer: Escolha um texto curto (fábula ou diálogo). Distribua falas para os alunos. Eles leem interpretando os personagens. Incentiva pausas e expressividade. 4. Complete a história (oral coletivo) / Objetivo: Organização e continuidade da fala: Como fazer: Um aluno começa uma história com uma frase. Cada aluno acrescenta uma parte. Todos devem falar de forma clara para dar sequência. Estimula atenção e coerência.

		5. Treino do espelho / Objetivo: Articulação das palavras. Como fazer: Os alunos falam frases curtas olhando no espelho. Observam a movimentação da boca. Podem treinar trava-línguas simples. Ajuda na pronúncia correta. 6. Semáforo da fala/ Objetivo: Controle de ritmo e volume. Como fazer: Use cores / Verde = pode falar /Amarelo = falar mais devagar /Vermelho = parar enquanto o aluno fala, o professor levanta as cores para orientar. 7- Telefone sem fio / Objetivo: Trabalhar a dicção e a precisão na fala. Como funciona: Um aluno sussurra uma frase no ouvido do colega, que repassa para o próximo até o último da fila falar em voz alta. 8- Jogo da Entrevista/ Objetivo: Desenvolver a clareza na comunicação e a articulação das palavras. Como realizar: Em duplas, um aluno faz o papel de entrevistador e o outro de entrevistado. O entrevistador faz perguntas sobre um tema específico (como o tipo, escola, família). Depois, trocam os papéis.
Localizar informações explícitas em textos	Estratégia de leitura; Localização de informações explícitas em textos.	1. Caça às respostas no texto/ Objetivo: Identificar informações explícitas. Como fazer: Entregue um texto curto (história, bilhete ou notícia simples). Faça perguntas diretas: Quem? Onde? Quando? Os alunos devem localizar e grifar no texto. Dica: usar cores diferentes para cada tipo de informação. 2. Leitura com pistas / Objetivo: Desenvolver atenção aos detalhes. Como fazer: Leia um texto com a turma. Dê

pistas como: “Encontre onde fala o nome do personagem.” “Ache a parte que diz o lugar da história.” Os alunos apontam no texto.

3. Bingo das informações / Objetivo: Tornar a leitura mais lúdica. **Como fazer:** Crie cartelas com respostas (nomes, lugares, objetos). Leia um texto. Faça perguntas e os alunos marcam as respostas na cartela.

4. Pergunta e resposta em duplas /Objetivo: Praticar leitura e compreensão. **Como fazer:** Em duplas, um aluno cria perguntas sobre o texto. O colega precisa encontrar as respostas no texto. Depois trocam os papéis.

5. Quebra-cabeça de texto / Objetivo: Compreender partes do texto. **Como fazer:** Recorte um texto em partes (frases ou parágrafos). Os alunos montam na ordem correta. Depois respondem perguntas simples sobre ele.

6. Tabela das informações / Objetivo: Organizar dados explícitos. **Como fazer:** Após a leitura, os alunos preenchem uma tabela: Ajuda na visualização e organização das informações.

Personagem	Lugar	Tempo	Acontecimento
------------	-------	-------	---------------

7- Trabalhar a leitura compartilhada, autônoma com suporte de diversos textos; O professor pode disponibilizar frases incompletas sobre o texto, e os alunos devem completar com as informações corretas que encontram na leitura.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



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

NÍVEL II - EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Ler, escrever e comparar números naturais de até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e em língua materna. Ler, escrever, comparar e classificar números naturais em pares e ímpares.	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de quatro ordens.	1. Bingo dos Números por Extenso / Objetivo: Relacionar número e escrita. Como fazer: Entregue cartelas com números (ex: 245, 1.032, 678). / O professor sorteia o número escrito por extenso (ex: “duzentos e quarenta e cinco”). / Os alunos precisam identificar o número correspondente na cartela. / Habilidade trabalhada: leitura e associação número ↔ escrita. 2. Jogo “Quem sou eu?” / Objetivo: Identificar números a partir de pistas. Como fazer: O professor dá pistas como: “Sou maior que 350.” / “Tenho 4 centenas.” / “Termino com 2.” / Os alunos tentam descobrir o número (ex: 402). / Habilidade trabalhada: composição e comparação de números. 3. Que número é esse? / Material: cartões. Passos: Um cartão com número (ex: 786). / Outro cartão com o número por extenso. / Outro com a decomposição ($700 + 80 + 6$) / Os alunos devem formar os trios corretos. 4. Corrida dos Números (ordenação) / Como fazer: Divida a turma em grupos. / Entregue cartões com números (ex: 145, 932, 401, 78). / Os alunos devem organizar do menor para o maior ou do maior para o menor. / Variação: pedir que expliquem como descobriram. 5. Número do Dia / Todos os dias um aluno sorteia um número (até 9999 ou 1000). No caderno ele registra: Número: 538 / Por extenso: quinhentos e trinta e oito / Decomposição: $500 + 30 + 8$ / Comparação: Maior que _____ / Menor que _____



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		6. Ditado de Números / O professor fala: “setecentos e vinte e quatro” / “mil e quinze” / Os alunos escrevem em algarismos. / Depois fazer o contrário: mostrar o número e pedir por extenso. 7. Jogo do Maior Número / Cada aluno recebe 3 ou 4 algarismos (ex: 2, 5, 8). Desafio: Formar o maior número possível / Formar o menor número possível / Exemplo: Algarismos: 2, 5, 8 / Maior: 852 / Menor: 258 8. Construindo Números com Material Dourado Usar: cubinhos (unidades) / barras (dezenas) / placas (centenas) O aluno: Monta o número com material. / Escreve o número. / Escreve por extenso.
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.	1. Cálculo mental rápido (desafio oral) /Objetivo: Desenvolver agilidade no cálculo mental. Como fazer: Proponha contas simples oralmente (ex: $25 + 10$, $40 - 15$). Os alunos respondem sem usar lápis. Peça que expliquem como pensaram. Valorize diferentes estratégias (decomposição, arredondamento). 2. Problemas do dia a dia/ Objetivo: Resolver problemas significativos. Como fazer: Apresente situações como: “João tinha 30 figurinhas e ganhou mais 12. Quantas tem agora?” Os alunos resolvem no caderno (com cálculo escrito). Incentive a organização da conta. 3. Jogo dos dados /Objetivo: Praticar cálculo mental e registro. Como fazer: Em duplas, jogam dois dados. Somam os números ou fazem subtração (maior – menor). Registram os resultados.

		Ganha quem fizer mais pontos. 4. Complete a conta/ Objetivo: Compreender operações inversas. Como fazer: Dê contas incompletas: $25 + \underline{\quad} = 40$ / $\underline{\quad} - 10 = 30$. Os alunos descobrem o número que falta. Estimula raciocínio lógico. 5. Desafio do quadro / Objetivo: Resolver e explicar estratégias. Como fazer: Escreva um problema no quadro. Um aluno resolve no quadro (cálculo escrito). Depois explica como pensou. Trabalha oralidade e organização do cálculo. • Incentive sempre: cálculo mental antes do escrito, explicação do raciocínio, uso de estratégias como: decompor números (ex: $23 + 10 + 2$). Utilize materiais concretos: material dourado, canudos, palitos, dados e outros. https://www.tudosaladeaula.com/2021/11/problemas-de-adicao-e-subtracao-2o-e-3o-ano-com-gabarito/ https://www.tudosaladeaula.com/2023/03/atividade-com-problemas-de-adicao-e-subtracao-2o-e-3o-ano-com-gabarito/
Classificar e comparar figuras planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo) em relação a seus lados (quantidade, posições relativas e comprimento) e vértices.	Figuras geométricas planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo), reconhecimento e análise de características.	1 - Montar figuras com palitos de picolé e barbante: O professor pode disponibilizar palitos de picolé para que os alunos formem diferentes figuras geométricas, como triângulos e retângulos. Após montarem as formas, o professor pode perguntar: Quantos lados essa figura tem? Todos os lados têm o mesmo tamanho?



Essa figura pode ser transformada em outra apenas mudando a posição dos palitos? Além disso, para formar figuras que não podem ser construídas apenas com palitos, o professor pode.

2. Caça às formas na sala / Objetivo: Reconhecer figuras no cotidiano. **Como fazer:** Peça que os alunos procurem objetos na sala que lembrem: triângulo, quadrado, retângulo etc. Eles registram em um caderno (desenho ou nome). Depois, discutam quantos lados e vértices cada forma tem.

3. Classificando figuras / Objetivo: Identificar características (lados e vértices). **Como fazer:** Entregue figuras recortadas variadas. Os alunos devem separar em grupos: triângulos, quadrados, retângulos etc. Depois explicam o critério usado. Incentive frases como: “tem 4 lados iguais”, “tem 3 vértices”.

3. Tabela das formas / Objetivo: Comparar propriedades. **Como fazer:** Monte uma tabela com a turma: Os alunos completam com base nas figuras estudadas Ajuda na organização das informações

Figura	Nº de lados	Nº de vértices	Lados iguais?

4. Montando figuras (geoplano ou palitos) / Objetivo: Compreender lados e posições. **Como fazer:** Use palitos, elásticos (geoplano) ou canudos. Os alunos montam as figuras pedidas. Depois comparam: quais têm lados paralelos? Quais têm lados iguais?

5. Jogo “Quem sou eu?” das formas / Objetivo: Identificar e comparar figuras. **Como fazer:** Um aluno escolhe uma figura (sem dizer qual é). Os colegas fazem perguntas: “Tem 4 lados?” / “Os

		lados são iguais?” / A turma tenta adivinhar. Estimula o uso das características geométricas. Incentive os alunos a sempre observar: quantidade de lados, quantidade de vértices, se os lados são iguais ou paralelos. Tentar relacionar com as imagens do dia a dia. Exemplo, a sala de aula, o quadro, o caderno.
Reconhecer que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada.	Significado de medida e de unidade de medida.	1 - Utilizar instrumentos de medidas de comprimento (régua, trena e fita métrica). Organize os alunos em duplas e peça para medirem utilizando a régua alguns objetos escolares tais como: lápis, borracha, caderno, canetas, bolsinhas, em seguida fazer comparações. 2. Medindo com partes do corpo / Objetivo: Compreender a ideia de medida. Como fazer: Peça para medir objetos da sala usando: palmos, passos, dedos. Registre no caderno. Depois compare os resultados entre os alunos. Mostra que a medida pode variar conforme a unidade usada. 3. Comparando medida / Objetivo: Entender diferentes unidades. Como fazer: Mostre dois objetos (ex: lápis e caderno). Pergunte: qual é maior? qual é menor? Em seguida, meça com régua ou fita métrica.. Introduz a ideia de unidade padronizada. 4. Explorando a régua / Objetivo: Usar a unidade centímetro. Como fazer: Ensine como usar a régua corretamente. Os alunos medem objetos da sala (borracha, lápis, caderno). Registram as medidas em centímetros. Trabalha a noção de unidade padrão. 5. Estimativa de medidas / Objetivo: Desenvolver noção de

		medida. Como fazer: Antes de medir, pergunte: “Quantos lápis de comprimento tem essa mesa?” Depois, meça e compare com a estimativa. Ajuda a criar senso de medida. 6. Organizando por tamanho /Objetivo: Comparar medidas. Como fazer: Peça que os alunos organizem objetos do menor para o maior. Depois confirmam usando régua ou outra unidade. Trabalha comparação e ordem. 7- Situação-Problema (medidas no dia a dia) / Objetivo: Aplicar o conceito de medida. Como fazer: Proponha situações como: “Qual fio é mais comprido?” / “Quantos centímetros tem o livro?” / Os alunos resolvem medindo. Relaciona matemática com a vida real. Explique de forma simples: Medir é comparar com uma unidade. Unidade de medida é o “padrão” usado para medir (como cm, metro, etc). Link para atividades: https://www.tudosaladeaula.com/2022/04/atividade-de-matematica-sobre-unidades-de-medidas-2o-e-3o-ano-com-gabarito/
--	--	---

REFERÊNCIAS

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO		
COMPONENTE CURRICULAR: LÍNGUA PORTUGUESA NÍVEL 3 - 2º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias)	Leitura de imagens em narrativas visuais: história em quadrinhos e tirinhas. Interpretação de texto com auxílio de recursos gráficos: tipos de balões, de letras e onomatopeias.	Sugestões de atividades: roda de leitura (na qual os estudantes comentam livros de escolha pessoal lidos); o diário pessoal de leitura (na qual os estudantes registram as impressões que vão tendo sobre o que leem e que socializam com os colegas); a leitura programada (na qual livros de maior extensão são lidos e estudados coletivamente, com mediação do professor).
Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrãos e seu efeito de sentido.	preciação 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.	Atividades que favorecem o desenvolvimento dessa habilidade são, entre outras, a leitura colaborativa, a roda de leitores e o diário de leitura, que contribuem para a apreciação dos efeitos de sentidos pelos diferentes leitores, bem como a observação de rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes em poemas visuais e concretos de autores tocaninenses e/ou nacionais.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema –grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.	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	Sugestões de sites para atividades: https://acessaber.com.br/atividades/ortografia-emprego-do-sz-chx-ssc-etc-4o-ao-9o-ano/
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.	Pontuação: vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, reticências, aspas, parênteses. Identificação do efeito de sentido decorrente do uso da pontuação	Sugestão de site para atividade: https://www.tudosaladeaula.com/2021/04/atividade-de-portugues-sinais-de-pontuacao-4o-5o-e-6o-ano-com-gabarito/
Planejar e produzir, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos,	Produzir texto em língua portuguesa, de acordo com o gênero textual e o tema demandados.	É fundamental relializar a leitura de textos versificados e a discussão dos assuntos dos textos. Em seguida realizar o primeiro texto de forma coletiva e depois cada estudante produzirá o seu próprio texto.

dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.

DOCUMENTO CURRICULAR: MATEMÁTICA

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).	Usar o quadro valor de lugar. Utilizar o material dourado. Propor atividade sobre a ordem da centena de milhar.
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.	Utilizar materiais concretos que podem ser: tampinhas de garrafas, palitos de fósforo e outros para trabalhar situações problema envolvendo as quatro operações matemáticas.

Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas, além de resolver problemas envolvendo o sistema monetário.	Sistema monetário brasileiro	Simular um mercadinho dentro da sala de aula, usando as cédulas de papel para trabalhar cálculo mental e cálculo. Trabalhar jogos matemáticos para estimular o cálculo.
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	Fazer a leitura de problemas que indique ideia para resolução com as expressões: a mais, a menos, a diferença, a metade, a terça parte e a quarta parte de um todo.
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.	Áreas de figuras construídas em malhas quadriculadas.	Trabalhar com malha quadriculada, para que os estudantes percebam que figuras com formatos diferentes como: quadrado, triângulo e retângulo podem possuir a mesma medida de área. Montar as figuras planas por meio de dobraduras.



Reconhecer ângulos retos e não retos em figuras poligonais com o uso de dobraduras, esquadros ou <i>softwares</i> de geometria.	Ângulos retos e não retos: uso de dobraduras, esquadros e <i>softwares</i> .	Construir objetos que lembram ângulos usando papelão e percevejo, ou um pedaço de arame, dobrando um canudinho. Em cada um deles você pode variar a abertura.
---	--	---

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

MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

NÍVEL III



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

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).	Estratégias importantes para o reforço. • 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?” Rotina simples: 1. Retomada oral rápida; 2. Jogo ou desafio curto; 3. Atividade de registro; 4. Roda final: ○ “Qual conta foi mais fácil hoje?” ○ “O que você aprendeu de novo?” Jogo “Construtores de números”. Objetivo: Compreender valor posicional e leitura dos números. Como funciona: • Entregue cartões com algarismos (0 a 9).



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- 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: - No quadro ou em cartões: $45 + 28 = 73$ - O desafio é: “Qual conta de subtração combina com essa?” $73 - 45 = 28$ $73 - 28 = 45$ - Repita com multiplicação/divisão: $6 \times 8 = 48$ $48 \div 6 = 8$ $48 \div 8 = 6$ Reforça: ideia de operações inversas e sentido das contas. Dominó das operações. Objetivo: Relacionar resultados e diferentes operações. Como funciona: - Em uma ponta do dominó: uma conta - Na outra: um resultado Ex.: $36 \div 6 \mid 6 \times 6$ $48 - 19 \mid 29$ 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...”
 - “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 certo.

		- Dois alunos resolvem a mesma conta de formas diferentes. - A turma decide: - 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 .	Sempre incentive: - Explicação oral (“Como você pensou?”). - Comparação de estratégias. - Uso de material concreto (dinheiro de brinquedo, papel, cartões). JOGOS Mercado divertido. Objetivo: Reconhecer valores e resolver situações de compra e venda. Como funciona: - Monte um “mercado” com produtos e preços simples: - Lápis – R\$ 2,00 - Caderno – R\$ 7,00 - Bola – R\$ 15,00 - Cada aluno recebe um valor fixo (ex.: R\$ 20,00). - Deve: - Escolher produtos. - Calcular quanto gastou. - Dizer quanto sobra ou falta. Reforça: adição, subtração e valor do dinheiro. 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 porque...”
 - “Troquei moedas por notas porque...”
- ✓ 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: • 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: • “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: • Escreva o problema no quadro. • Leia em voz alta com a turma. • Depois, faça perguntas antes de qualquer conta: ○ 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:

- Crie uma pergunta possível para esse

		problema. ✓ Trabalha compreensão profunda da situação. Crie o problema Objetivo: Produzir situações-problema. Orientação: • Use: ○ Um personagem. ○ Uma situação do dia a dia. ○ Dois números. ○ Uma pergunta clara. Depois: • Troque com um colega para resolver. ✓ Consolida leitura, escrita e matemática.
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.	Áreas de figuras construídas em malhas quadriculadas.	Antes das atividades, é importante deixar claro que: • 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. Sempre incentive: • Contagem cuidadosa. • Comparação entre figuras. • Explicação oral: “Como você contou?” JOGOS PEDAGÓGICOS (aprender brincando). Jogo “Caça à Área”. 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 <i>softwares</i> de geometria.	Ângulos retos e não retos: uso de dobraduras, esquadros e <i>softwares</i> .	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?

✓ Introduz 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:
 - Desenharam.
 - 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
Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	Leitura de imagens em narrativas visuais: história em quadrinhos e tirinhas. Interpretação de texto com auxílio de recursos gráficos: tipos de balões, de letras e onomatopeias.	Antes das atividades, é importante trabalhar com os alunos que: • 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. Perguntas-chave para o professor usar sempre: • “O que a imagem mostra?” • “Como o personagem está falando?” • “O que aconteceria sem esse desenho?” <u>Leitura de imagens em narrativas visuais: história em quadrinhos e tirinhas.</u> JOGOS PEDAGÓGICOS (engajamento imediato). Jogo “Que balão é esse?”. Objetivo: Reconhecer tipos de balões e seus sentidos. Como jogar: • Mostre cartões ou exemplos de: • Balão de fala. • Balão de pensamento. • Balão de grito. • Balão de cochicho. • Leia uma fala e pergunte: • “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:

		• O que acontece na história. • O que o balão mostra. • O que a onomatopeia ajuda a entender. ✓ Desenvolve oralidade e interpretação.
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: • 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: • “O que esse poema faz a gente sentir?” • “Que palavras chamaram atenção?” • “O som desse poema é rápido, calmo ou divertido?” JOGOS PEDAGÓGICOS (brincar com o som e a forma). Jogo “Caça às rimas”. Objetivo: Reconhecer rimas em poemas e quadrinhas. Como jogar: • 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.

		ATIVIDADES ORAIS (sentir e dizer). Leitura expressiva. Objetivo: Explorar entonação e ritmo. Como funciona: • Um aluno lê o poema: • Devagar. • Rápido. • Como se fosse música. Depois discutir: • Qual leitura combinou mais com o poema? ✓ Desenvolve fluência e expressividade.
Grafar palavras utilizando regras de correspondência fonema –grafema regulares, contextuais e morfológicas e palavras de uso frequente com correspondências irregulares.	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.	Antes das atividades, deixe claro aos alunos que: • Nem toda palavra se escreve como se fala. • Algumas palavras seguem regras. • Outras precisam ser memorizadas. • Errar faz parte do aprendizado Perguntas-chave: • “Por que essa palavra é escrita assim?” • “Existe outra palavra parecida?” • “Essa palavra aparece muito no dia a dia?” JOGOS PEDAGÓGICOS (ortografia brincando). Jogo “Qual letra entra?”. Objetivo: Escolher a grafia correta. Como jogar: • No quadro ou em cartões: ◦ 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 × caça
- cinto × sinto
- gela × 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.

		Proposta: • Dê 3 palavras: ◦ chuva – gente – passeio • O aluno cria uma frase com elas. ✓ Trabalha ortografia + sentido. Ditado reflexivo (não tradicional). Objetivo: Pensar sobre a escrita. Como fazer: • Dite poucas palavras ou frases. • Após escrever, pergunte: ◦ “Qual palavra deu mais dúvida?” ◦ “Por quê?” ✓ Transforma o ditado em aprendizagem, não punição.
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.	Pontuação: vírgula, ponto e vírgula, dois-pontos, reticências, aspas, parênteses. Identificação do efeito de sentido decorrente do uso da pontuação.	Antes das atividades, deixe claro aos alunos que: • Pontuação não é enfeite, é parte do sentido. • Os sinais ajudam o leitor a: • Respirar; • Entender ideias; • Perceber emoções e intenções. • Trocar um sinal pode mudar o significado do texto. Perguntas-chave: • “O que esse sinal ajuda a entender?” • “Como ficaria o texto sem esse sinal?” • “O que o autor quis mostrar aqui?” JOGOS PEDAGÓGICOS (pontuação em

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 porque...”

Texto curto comentado.

Objetivo: Produzir e justificar a pontuação.

Como fazer:

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

		• Reticências. • Depois explica o uso de cada sinal. ✓ Trabalha escrita + reflexão. ATIVIDADE ORAL (explicar para aprender). Verdadeiro ou falso da pontuação. Exemplos: • () As reticências mostram dúvida ou suspense • () Os dois-pontos sempre encerram uma frase • () As aspas podem indicar fala de alguém Os alunos justificam.
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.	Produzir texto em língua portuguesa, de acordo com o gênero textual e o tema demandados.	Antes de produzir, ajude o aluno a pensar: • O que vou escrever? (gênero) • Para quem? (leitor) • Para quê? (finalidade: divertir, contar, emocionar, informar) • Como esse texto costuma ser? (forma, linguagem, recursos) Perguntas-chave: • “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:



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- 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 : EDUCAÇÃO FÍSICA

COMPONENTE CURRICULAR: BRINCADEIRA E JOGOS NÍVEL 1, 2 E 3 - 2º BIMESTRE 2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos recreativos, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos recreativos: ✓ Brincadeiras e Jogos populares: Jogos de rua, de matriz indígena e africana. ✓ Jogos de Oposição e Cooperação: Dinâmicas que exigem leitura do movimento do outro. ✓ Lógica do Jogo: Compreensão de regras, limites espaciais e funções (quem ataca, quem defende). ✓ Resolução de Problemas: Identificação de situações-limite e criação de soluções coletivas.	Objetivos de Aprendizagem • Identificar as regras e características de diferentes jogos. • Criar e testar estratégias individuais e coletivas para vencer desafios. • Colaborar com os colegas para resolver problemas durante a brincadeira. SUGESTÕES DE ATIVIDADES: <i>1. Para os anos iniciais (1º e 2º ano): "O Resgate do Tesouro"</i> Nesta fase, o foco é a compreensão básica de que "parar e pensar" ajuda a vencer. • A Atividade: Divida a turma em dois grupos. De um lado, o "Tesouro" (cones ou bolas) protegido por dois "Guardas". Do outro, os "Exploradores". • O Desafio Estratégico: Os exploradores devem chegar ao tesouro sem serem tocados pelos guardas.

		• Mediação Pedagógica: Antes de começar, dê 2 minutos para os exploradores cochicharem: "Quem vai primeiro?", "Quem vai servir de distração?". Após cada rodada, pergunte: <i>"Por que o plano deu certo (ou errado)?"</i> <i>2. Para os anos finais (4º e 5º ano): "Campo Minado Cooperativo"</i> Nesta idade, a estratégia exige comunicação clara e antecipação de movimentos. • A Atividade: Crie um grid (quadrado gigante) no chão com fita crepe (ex: 5x5 quadrados). Apenas o professor tem o "mapa" do caminho seguro. • O Desafio Estratégico: Um aluno por vez tenta atravessar. Se pisar no quadrado errado ("mina"), volta para o final da fila. • O Pulo do Gato: O grupo que está de fora deve observar, anotar ou criar códigos (palavras ou sinais) para orientar o colega que está dentro do campo. Eles precisam planejar como memorizar o caminho coletivamente.
--	--	--

		3. Atividade Integrada (Multisseriada): "Mega Jogo da Velha" Ideal para quando as turmas estão juntas na Jornada Ampliada. • A Atividade: Coloque 9 bambolês formando o tabuleiro. Divida dois times (coletes vs. sem coletes). Coloque os times a 10 metros de distância. • O Desafio: É uma corrida de revezamento. O primeiro corre e coloca um lenço num bambolê, volta e bate na mão do próximo. O objetivo é fazer a linha primeiro. • A Estratégia: O aluno precisa correr, mas também olhar o tabuleiro para decidir se ele vai pontuar ou bloquear o adversário. É o planejamento sob pressão física.
❖ Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e	✓ Brincadeiras recreativas e de construção com bolas, arcos, cordas, bastões, garrafas e materiais recicláveis. ✓ Atividades motoras ao ar livre, preservando o meio	Os jogos recreativos e de construção podem ser realizados ao ar livre, aproveitando os espaços da escola e incentivando a preservação do meio ambiente. Neste processo, o uso de materiais recicláveis readquire vida nas mãos das crianças, que conseguem reconstruir suas histórias,

brincadeiras para suas culturas de origem. ❖ Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	ambiente e espaços escolares. ✓ Patrimônio Imaterial Regional: Brincadeiras herdadas de pais e avós na região de Porto Nacional e arredores. ✓ Jogos de Matriz Indígena e Africana: Reconhecimento das raízes que formam a cultura do Tocantins (ex: jogos dos povos Krahô ou Xerente). ✓ Linguagens de Expressão: Como descrever um jogo usando o corpo (mímica), o desenho (visual), a fala (entrevista) e a escrita (regras). ✓ Valorização Cultural: Por que essas brincadeiras não podem morrer? O papel do jogo na formação da comunidade.	transformando os resíduos da nossa própria cultura (FREIRE, 2009). Nesta fase as atividades podem contar com habilidades motoras mais complexas, como por exemplo: correr e quicar uma bola, chutar uma bola a um alvo específico etc... Os estudantes são estimulados a conhecer as características das práticas, planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios que surgem. 1. "O Baú das Memórias de Porto" (Linguagem Oral e Escrita) • A Atividade: Peça que os alunos "entrevistem" um funcionário antigo da escola, um vizinho ou um familiar sobre do que eles brincavam na beira do Rio Tocantins ou nas praças da cidade antigamente. • O Produto: Em sala, cada aluno deve explicar a brincadeira que descobriu. • O Registro: Criar um "Dicionário de Brincadeiras Portuenses", onde eles escrevem o nome e a regra da brincadeira. 2. "Mapa Vivo das Brincadeiras" (Linguagem Visual e Corporal) • A Atividade: No pátio, desenhe um mapa simbólico da comunidade. Os alunos
---	---	--

		devem escolher "pontos" onde costumam brincar (praça, rua, quintal). • A Prática: Em cada ponto do mapa, um grupo deve demonstrar corporalmente (sem falar, como uma estátua ou mímica) uma brincadeira comum naquele local (ex: bolinha de gude, pular corda, barra-manteiga). Os outros colegas tentam adivinhar. 3. "Circuito de Jogos Regionais" (Valorização Cultural) Foque em jogos que tenham forte presença no Norte/Nordeste e Tocantins: • Peteca (Origem Indígena): Explicar que "Peteca" vem do Tupi. Praticar a confecção de petecas com palha de milho ou jornal e realizar um festival. • Corrida de Tora (Adaptada): Utilizar macarrões de piscina ou almofadas para simular a tradicional corrida dos povos indígenas do Tocantins, explicando o significado ritual dessa prática para eles. • Brincadeiras de Roda e Cantigas: Explorar as rodas que fazem parte das festas de São Benedito ou do Divino Espírito Santo, típicas da região.
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

 Aplicando as Múltiplas Linguagens (Exemplo Prático)

Se você escolher a brincadeira "**Bandeirinha**" (ou Rouba-Bandeira), trabalhe assim:

Linguagem	Atividade
Corporal	Jogar a partida na quadra, vivenciando as regras.
Visual	Fazer um desenho da estratégia usada para atravessar o campo.
Oral	Rodas de conversa sobre quem ensinou esse jogo para eles.
Escrita	Escrever um pequeno "cartaz de convocação" convidando outra turma para jogar, explicando o objetivo do jogo.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- ❖ Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos recreativos.
- ❖ Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos recreativos e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

- ✓ Brincadeiras e jogos recreativos com habilidades motoras.
Ex: correr e chutar, saltar e arremessar, correr e quicar etc.
- ✓ Jogos de Invasão / Precisão
- ✓ Jogos de Alvo / Atletismo Lúdico
- ✓ Jogos de Manipulação
- ✓ Jogos indígenas

As brincadeiras e os jogos recreativos podem estimular os estudantes a respeitarem as diferenças de desempenho dos colegas, possibilitando a exploração e o aprimoramento de dois importantes aspectos relacionados ao movimento: habilidades motoras (nesta fase mais complexas) e capacidades físicas (força muscular, equilíbrio e velocidade). Os estudantes podem identificar as regras, os materiais, os espaços necessários e o número de participantes para que planejem modificações e adaptações que levem a participação de todos na atividade.

1. "Circuito Multitarefa" (Correr, Saltar e Arremessar)

Esta atividade é ideal para testar a combinação de movimentos em sequência.

- **O Cenário:** Crie 3 estações simples usando pincel ou cones.
 - **Estação A:** Correr em zigue-zague.
 - **Estação B:** Saltar sobre uma "vala" (duas linhas de giz ou pincel) ou pequenos obstáculos (caixas de sapato).
 - **Estação C:** Arremessar uma bola (ou meia enrolada) dentro de um balde ou pneu suspenso.



		• A Recriação (O "Pulo do Gato"): Após todos passarem, divida a turma em grupos e lance o desafio: <i>"Se não tivéssemos os cones e o balde, como faríamos esse circuito na Praça da Igreja? Que objetos da rua usaríamos?"</i>. Eles devem desenhar ou montar uma versão "urbana" do circuito. 2. "Basquete de Rua Adaptado" (Correr e Quicar) Foca no controle da bola em movimento (drible). • A Atividade: Os alunos devem atravessar a quadra quicando a bola com uma das mãos. No meio do caminho, precisam desviar de "obstáculos vivos" (colegas que ficam parados mas podem mexer os braços). • Habilidade Combinada: Correr mantendo o quique e, ao final, fazer um passe para um colega que está em uma posição fixa. • Adaptação de Espaço: Discuta com eles: <i>"E se o chão for de terra e a bola não quicar? Como esse jogo mudaria?"</i>. Eles podem recriar a regra para usar apenas passes aéreos ou chutes rasteiros (transformando em futebol).
--	--	---

3. "Golfe-Chute" (Correr e Chutar)

Ótimo para precisão e controle de força.

- **A Atividade:** Espalhe "alvos" pelo pátio (podem ser garrafas PET com um pouco de areia). O aluno deve correr conduzindo a bola com os pés e, a uma distância determinada, tentar derrubar o alvo com um chute.
- **Desafio Coletivo:** Em trios, eles devem criar um "buraco 18" (um trajeto) usando os elementos que já existem na escola (passar por debaixo do banco, contornar a árvore e chutar no alvo).
- **Elemento Regional:** Você pode usar o termo "Golzinho" ou "Travinha", muito comum nas ruas do Tocantins, para dar identidade à atividade.

4. "O Resgate do Cantil" (Saltar e Carregar)

- **A Atividade:** Simule um terreno acidentado. Os alunos devem saltar sobre "pedras" (bambolês ou desenhos) enquanto carregam um objeto (bola ou bastão) que não pode cair.
- **Habilidade Combinada:** Salto com precisão de aterrissagem + equilíbrio do objeto.

		• Contextualização: Relacione com trilhas ou atividades de lazer na natureza, comuns na região de Porto Nacional.
❖ Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do mundo. ❖ Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do mundo, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	✓ Brincadeiras e jogos populares do mundo.	Após identificarem e vivenciarem as brincadeiras e jogos do contexto familiar, comunitário e regional é a hora de ampliar o conhecimento para as brincadeiras e jogos populares do mundo, podendo conhecer como se originaram essas brincadeiras e jogos (memória e identidades dos povos) para vivenciá-los, comparando às brincadeiras e jogos que conhecem e praticam. Pesquisar: Conheça a origem de 6 brincadeiras populares: https://super.abril.com.br/blog/superlistas/conheca-a-origem-de-6-brincadeiras-populares/ Brincadeiras do mundo todo: https://criancas.uol.com.br/especiais/ult2631u2.jht 1. África (Gana): "Ampe" É uma brincadeira de ritmo, saltos e palmas, excelente para coordenação motora. • Como jogar: Dois jogadores (ou dois grupos) ficam frente a frente. Eles saltam

		ao mesmo tempo, batem palmas e colocam um pé à frente ao aterrissar. • A Regra: Se os dois colocarem o mesmo pé (ex: ambos o direito), o líder ganha um ponto. Se colocarem pés diferentes, o desafiante ganha. • Habilidade: Salto, ritmo e tomada de decisão rápida. 🌐 2. Ásia (Japão): "Otedama" Lembra um pouco o nosso jogo de "Cinco Marias" ou "Saquinhos", mas com música. • Como jogar: Os alunos usam pequenos saquinhos de tecido cheios de feijão ou arroz. O objetivo é fazer malabarismos simples enquanto cantam uma canção tradicional. • Adaptação: Pode ser jogado individualmente (tentando não deixar cair) ou em círculo, passando o saquinho para o colega no ritmo da música. • Habilidade: Coordenação óculo-manual e ritmo.
--	--	--

		🌐 3. América (Chile): "Corre, Corre la Guaraca" Muito parecida com a nossa "Chicotinho Queimado" ou "Lenço Atrás", mas com uma música específica. • Como jogar: As crianças sentam em círculo. Quem está do lado de fora corre com um lenço enquanto todos cantam: <i>"Corre, corre la guaraca, el que mira para atrás se le da um Tate-paca".</i> (No Brasil: corre corre la cutia) • O Desafio: Ninguém pode olhar para trás. O corredor deixa o lenço no ombro de alguém. Essa pessoa deve levantar e tentar pegar o corredor antes que ele ocupe seu lugar no círculo. • Habilidade: Velocidade de reação e atenção. 🌐 4. Europa (Grécia): "Agalmatakia" (Estátua) Uma variação sofisticada da nossa brincadeira de Estátua. • Como jogar: Um jogador é o "curador do museu" e fica de costas. Os outros são as "estátuas" que tentam avançar. Quando o curador vira, todos devem congelar em
--	--	---

poses que lembrem estátuas famosas (atletas, pensadores, deuses).

- **Diferencial:** O curador tenta fazer as estátuas rirem ou se mexerem falando com elas, mas sem encostar.
- **Habilidade:** Equilíbrio, controle inibitório e expressão corporal.

 Tabela de Conteúdos para Planejamento

País de Origem	Nome da Brincadeira	Habilidade Motora Principal	Semelhança Regional (Brasil)
Gana	Ampe	Saltar e Coordenar	Par ou Ímpar (com os pés)
Japão	Otedama	Arremessar e Pegar	Cinco Marias
Chile	Corre la Guaraca	Correr e Reagir	Lenço Atrás / Chicotinho

		Grécia	Agalmatakia	Equilíbrio Estático	Estátua
--	--	--------	-------------	---------------------	---------

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 : CIÊNCIAS DA NATUREZA

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

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
❖ Observar e descrever ritmos naturais (dia e noite, variação de temperatura e umidade etc.) em diferentes escalas espaciais e temporais, comparando a sua realidade com outras.	✓ Ciclos naturais e a vida cotidiana ✓ Fenômenos naturais. ✓ Ciclos Biogeoquímicos ✓ A Reciclagem da Matéria ✓ Ciclos de Sucessão Ecológica	Essa habilidade diz respeito a reconhecer, ordenar e relatar diferentes ritmos da natureza por meio da observação da paisagem em distintas escalas de convívio (escola, bairro, casa etc.). No desenvolvimento de suas aulas, o professor deverá considerar os ciclos da natureza associados à vida cotidiana do estudante, por exemplo, o uso de diferentes roupas para diferentes climas, as atividades distintas que são realizadas em diferentes tempos e lugares. SUGESTÕES DE ATIVIDADES: 1. Diário do Tempo e do Ritmo (Escala Temporal) Crie um cartaz coletivo na sala ou um pequeno caderno individual chamado "Meu Diário dos Ritmos". • A atividade: Durante uma semana, os alunos devem registrar (com desenhos ou colagens) como estava o céu ao acordar, ao meio-dia e ao dormir. • O diferencial: Adicione uma coluna para "Como eu me senti" (ex: com frio, com calor, com sono, com energia). Isso ajuda a associar o ritmo natural às sensações corporais.

2. O "Varal das Roupas" (Variação de Temperatura)

Essa atividade trabalha a adaptação humana aos ritmos da natureza.

- **A atividade:** Leve recortes de diferentes tipos de roupas (biquíni, casaco pesado, guarda-chuva, regata).
- **O desafio:** Apresente cenários aos alunos: "Hoje em Porto Nacional está 38°C e muito sol. O que colocamos no varal? ou "No Sul do Brasil está chovendo e faz 10°C. O que usamos?"
- **Comparação:** Mostre fotos de crianças em desertos ou lugares com neve para eles compararem com o que vestem no dia a dia do Tocantins.

3. Caça aos Sons e Sombras (Dia e Noite)

Excelente para ser feita no pátio da escola.

- **Manhã:** Leve-os ao pátio às 8h para observar a posição do sol e o tamanho de suas sombras. Peça que fechem os olhos e digam quais sons ouvem (pássaros, carros).
- **Tarde:** Volte ao mesmo local às 11h ou 16h. O que mudou na sombra? O calor aumentou? Os sons são os mesmos?
- **Discussão:** Questione o que acontece na escola quando escurece. Quem trabalha lá? O ritmo da cidade muda?

4. Intercâmbio de Realidades (Escala Espacial)

Como o currículo pede a comparação com outras realidades, você pode usar a tecnologia ou fotos:

- **Atividade:** Apresente um vídeo curto ou fotos de uma comunidade indígena (ritmo ligado à colheita/rio) ou de uma metrópole como São Paulo (ritmo ligado ao relógio/trânsito).
- **Roda de conversa:** "Lá eles sentem o mesmo calor que nós?", "Como o dia começa para uma criança que mora na beira do rio comparado com a nossa rotina aqui na cidade?".

Dica para o Professor (BNCC em Foco)

Para registrar essa habilidade, foque na **descrição**. Peça que eles usem termos como: *claro/escuro, seco/úmido, quente/frio, antes/depois*.

Ficha de Atividade - Habilidade EF01GE05

Ficha de Observação: O Ritmo da Natureza Nome: _____
Data: _____

//2026

(Marque com um X)



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		1. Como está o tempo agora? () - Ensolarado () - Nublado () - Chuvoso 2. O que eu sinto na pele? () - Calor () - Frio () - Fresquinho 3. Minha Sombra no Pátio: - Manhã: (Desenhe o tamanho da sua sombra) - Tarde: (Desenhe o tamanho da sua sombra) 4. O que eu vejo no céu? - Dia: _____ - Noite: _____ Desafio: Em outro lugar do mundo, agora pode estar nevando. Como seria a sua roupa se você estivesse lá? (Desenhe no verso)
--	--	---

❖ Analisar mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos.	Mudanças e permanências • Análise de fotografias do passado e atual. Análise de objetos do passado e atual.	Nessa habilidade, espera-se que os estudantes possam reconhecer, identificar e listar, por meio de imagens das cidades, bairros e até mesmo da escola, em diferentes épocas, as mudanças e permanências que o tempo trouxe às paisagens, identificando quais alterações foram feitas, o seu porquê e quais fatores contribuíram para essa mudança? Professor, é possível fazer um resgate histórico do lugar de vivência dos estudantes por meio de fotografias, entrevistas com os moradores para que eles conheçam a história do lugar onde vivem. SUGESTÕES DE ATIVIDADES: Essa habilidade é fascinante porque trabalha a noção de temporalidade e memória, transformando os alunos em pequenos historiadores e geógrafos. Como você está em Porto Nacional, uma cidade com um Centro Histórico tão rico, essa atividade ganha um valor especial! Aqui estão sugestões práticas para trabalhar esse conceito: 1. O Jogo dos 7 Erros Histórico (Comparação Visual) Esta é a forma mais direta de trabalhar a análise de mudanças e permanências. • A atividade: Consiga uma foto antiga de um ponto icônico (como a Catedral de Nossa Senhora das
---	---	--

		Mercês ou a Orla de Porto Nacional) e uma foto atual do mesmo ângulo. • O desafio: Em duplas, os alunos devem circular na foto atual o que mudou (asfalto, postes, prédios novos) e fazer um quadrado no que permaneceu (a igreja, o traçado da rua, uma árvore antiga). • Dica: Use o Google Street View para mostrar o "agora" em tempo real no projetor. 2. Entrevista com o "Guardião do Tempo" Trabalhar com a história oral ajuda a criança a entender que a mudança não está apenas nas fotos, mas na vivência. • A atividade: Peça que os alunos entrevistem um avô, avó ou um vizinho mais velho. • As perguntas: "Como era esta rua quando você era criança?", "Onde era o lugar de brincar?", "O que tem hoje aqui que não existia naquela época?". • Registro: Na sala, eles podem desenhar o que ouviram e comparar com o que veem hoje no caminho para a escola. 3. Maquete do "Antes e Depois" Uma atividade tátil que ajuda a entender a transformação do espaço geográfico. • A atividade: Divida a turma em dois grupos. O Grupo A constrói uma maquete simples (usando caixas de
--	--	--

fósforo e sucata) de uma praça como ela era antigamente (mais árvores, chão de terra). O Grupo B constrói a mesma praça hoje (com iluminação, bancos modernos, quiosques).

- **Análise:** Coloque uma ao lado da outra e discuta: "Por que as pessoas mudaram a praça? Ficou melhor para quem mora perto?".

4. Linha do Tempo da Minha Escola

Focar no ambiente imediato da criança torna o aprendizado mais significativo.

- **A atividade:** Busque no arquivo da escola (ou com professores mais antigos) fotos da construção ou de anos anteriores.
- **O diferencial:** Leve os alunos até o local exato da foto e peça para eles descreverem o que sentem ao ver a diferença. "O pátio sempre foi assim?", "A cor da escola mudou?".

Tabela de Apoio para Registro (Análise Crítica)

Para sistematizar a habilidade, você pode pedir que preencham uma tabela simples após observarem as imagens:



		O que mudou? (Mudanças)	O que continua igual? (Permanências)
		Ex: Os carros são diferentes.	Ex: A igreja continua no mesmo lugar.
		Ex: Tem mais lojas agora.	Ex: O nome da rua é o mesmo.
		Dica Pedagógica Ao trabalhar mudanças e permanências, questione sempre o porquê. Ajude-os a perceber que as mudanças geralmente ocorrem para atender às novas necessidades das pessoas (mais transporte, mais segurança, tecnologia), mas que as permanências guardam a identidade do lugar. Referência visual que podem servir de base para a sua aula. Como o Centro Histórico de Porto Nacional é tombado pelo IPHAN, há um contraste maravilhoso entre o passado e o presente para os alunos analisarem. Aqui está essa imagem que ilustra bem essas mudanças e permanências:	



[Abre em uma nova janela](#)

iP www.ipatrimonio.org

Sugestão de Roteiro com estas imagens:

1. **Observação da Catedral das Mercês:** Peça aos alunos que observem a estrutura da igreja. Ela é uma grande **permanência**. O que mudou ao redor dela? (Pavimentação, iluminação, veículos).
2. **Análise do Porto e do Rio:** Compare fotos antigas de quando o transporte fluvial era a principal via de comércio com a Orla atual. Essa é uma **mudança** significativa na função do lugar (de comercial para lazer).
3. **Identificação de Materiais:** Questione do que eram feitas as casas antigas (adobe, telhas de barro) e como são as construções novas ao redor.

Dica Extra: Se você tiver acesso ao acervo da prefeitura ou da Casa de Câmara e Cadeia, pode imprimir essas fotos em

tamanho A3 para que eles possam tocar e apontar as diferenças.

Sugestão de Roteiro com esta imagem:

1. **Observação da Catedral das Mercês:** Peça aos alunos que observem a estrutura da igreja. Ela é uma grande **permanência**. O que mudou ao redor dela? (Pavimentação, iluminação, veículos).
2. **Análise do Porto e do Rio:** Compare fotos antigas de quando o transporte fluvial era a principal via de comércio com a Orla atual. Essa é uma **mudança** significativa na função do lugar (de comercial para lazer).
3. **Identificação de Materiais:** Questione do que eram feitas as casas antigas (adobe, telhas de barro) e como são as construções novas ao redor.

Dica Extra: Se você tiver acesso ao acervo da prefeitura ou da Casa de Câmara e Cadeia, pode imprimir essas fotos em tamanho A3 para que eles possam tocar e apontar as diferenças.

Uma **Aula Passeio** pelo Centro Histórico de Porto Nacional é o cenário perfeito para a habilidade **EF02GE05**. Como o conjunto arquitetônico é tombado, os alunos conseguem ver "ao vivo" o que o tempo guardou e o que a modernidade transformou.

Aqui está um roteiro prático com perguntas para guiar o olhar dos pequenos:

🔍 **Roteiro de Investigação: "Detetives do Tempo em Porto"**

Parada 1: Catedral Nossa Senhora das Mercês

- **Olhar para a Construção:** "Vejam o tamanho dessas pedras e tijolos. Eles parecem novos ou antigos? Por que a igreja continua de pé depois de tantos anos?" (**Permanência**)
- **Olhar ao Redor:** "Antigamente não existiam postes de luz nem asfalto aqui na frente. O que mudou no chão e no céu desta praça?" (**Mudança**)

Parada 2: Rua do Comércio / Casas Antigas

- **As Janelas e Portas:** "Olhem para o tamanho das portas dessas casas antigas. Elas são parecidas com as portas das casas novas onde vocês moram? O que mudou no jeito de construir?"
- **Placas e Cores:** "As lojas que funcionam aqui hoje (farmácias, mercados) usam placas coloridas e letreiros. Será que as lojas de 100 anos atrás eram assim?"

Parada 3: Mirante / Orla do Rio Tocantins

- **O Uso do Rio:** "Antigamente, as grandes embarcações chegavam aqui com mercadorias. Hoje, para que as pessoas usam a orla? O rio mudou ou o jeito que a gente usa ele é que mudou?"
- **A Ponte:** "A ponte sempre esteve aí? Como as pessoas atravessavam o rio antes dela existir?"

Atividade de Registro (Durante ou após o passeio)

Entregue uma prancheta com este desafio:

O QUE EU VI COM MEUS OLHOS DE DETETIVE:

1. **Desenhe algo que é muito antigo e ainda está lá:** (Ex: A Catedral, uma mangueira velha, o prédio da Prefeitura).
2. **Desenhe algo que é novo e não existia no tempo dos seus avós:** (Ex: Carros, antenas de internet, ar-condicionado nas janelas, asfalto).

Dica de Ouro para o Pós-Passeio:

Na volta para a escola, você pode passar em frente ao **Prédio da COMSAÚDE** ou à **Casa de Câmara e Cadeia**. São ótimos exemplos de prédios que mudaram de "função" (antes eram

		uma coisa, hoje são outra), mas a "casca" (arquitetura) permaneceu.
❖ Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares, identificando os impactos ambientais	• A origem de diferentes produtos do cotidiano dos estudantes. 1. Produtos de origem animal; 2. Produtos de origem vegetal; 3. Produtos de origem mineral; 4. O trabalho no campo; Agricultura familiar; 5. Agronegócio (noções); 6. O trabalho na cidade; A importância da natureza como fonte	• O professor poderá iniciar essa temática apresentando para os estudantes a origem de alguns produtos do cotidiano deles e que são extraídos da natureza como os alimentos (arroz, feijão, trigo, frutas e vegetais) e também o consumo de água que é um recurso de origem mineral. Além disso, poderá ressaltar os impactos ambientais decorrentes dessas atividades. • SUGESTÕES DE ATIVIDADES: Essa habilidade (EF02GE07) é o momento de conectar a origem dos produtos que as crianças usam no dia a dia com a natureza. Para o 2º ano, o foco deve ser na descoberta e na conscientização, mostrando que tudo o que consumimos vem de algum lugar, mas que isso gera consequências para o planeta. Aqui estão sugestões de atividades que tornam esses conceitos abstratos em algo palpável:

de sustentação
para realização de diversas atividades.

1. O Mapa do Tesouro (Origem dos Produtos)

Ajude os alunos a entender que "extrativismo" não é apenas uma palavra difícil, mas algo que está na mochila deles.

- **A atividade:** Espalhe objetos pela sala: um anel/colher (mineral), uma maçã/pedaço de madeira (vegetal/agropecuária), e um brinquedo de plástico (industrial).
- **O desafio:** Os alunos devem classificar de onde veio cada "tesouro".
- **Impacto Ambiental:** Para cada objeto, mostre uma foto do "antes" (a floresta ou a montanha) e do "depois" (o buraco da mina ou a árvore derrubada). Pergunte: "O que aconteceu com a casa dos bichinhos que moravam ali?".

2. Painel: "Do Rio ao Prato / Da Terra à Mão"

Como vocês estão em uma região com forte presença do agronegócio e histórico de mineração, use a realidade local.

- **A atividade:** Divida a turma em três grupos: **Mineração, Agropecuária e Indústria.**
- **O registro:** Cada grupo deve montar um cartaz com o ciclo de um produto.
 - *Exemplo Agro:* Plantação de soja -> Caminhão -> Óleo de cozinha.



- **Impacto:** "Para plantar muita soja, precisamos de muito espaço. O que acontece com as plantas nativas do Cerrado?"

- **Visualização:** Use imagens de satélite (Google Earth) para mostrar áreas de plantação ou mineração próximas a Porto Nacional, comparando com áreas de mata preservada.

3. Dinâmica: "A Água Suja" (Impacto Ambiental)

Uma experiência prática para mostrar como a extração mineral ou industrial pode afetar os rios (como o nosso Rio Tocantins).

- **A experiência:** Pegue um aquário ou bacia com água limpa. Diga que é o rio.
- **A ação:** Simule uma "mineração" ou "fábrica" jogando um pouco de terra e tinta (representando produtos químicos ou rejeitos).
- **A reflexão:** Peça que os alunos tentem limpar a água. Quando virem que é difícil, discuta: "Como ficam os peixes? E as pessoas que bebem essa água?"

4. Jogo do "Certo ou Errado" Ecológico

Trabalhe a identificação de práticas que diminuem o impacto ambiental.

- **A atividade:** Mostre figuras de duas situações:



1. Uma indústria soltando fumaça preta VS. Uma indústria com filtros na chaminé.
 2. Um pasto sem nenhuma árvore VS. Uma fazenda que mantém a mata ciliar perto do rio.
- **O debate:** Deixe que eles expliquem qual imagem é a "amiga da natureza" e por quê.

Resumo para o Quadro (Classificação e Impacto)

Atividade	O que retira/produz?	Impacto no Ambiente
Mineral	Ouro, ferro, areia	Buracos no solo, sujeira nos rios.
Agropecuária	Carne, leite, grãos	Retirada da mata, uso de agrotóxicos.
Industrial	Roupas, carros, plástico	Poluição do ar e muito lixo.

Dica para o Professor

Como Porto Nacional tem uma forte ligação com o agronegócio e a logística (ferrovia/porto), você pode citar como os produtos chegam e saem da cidade. Isso ajuda a criança a entender que a **indústria** e o **transporte** também fazem parte desse ciclo

Aqui está um modelo de texto informativo, com linguagem simples e visual:

De onde vêm as coisas?

A Natureza e o Trabalho das Pessoas

Tudo o que usamos no nosso dia a dia — o lápis, o lanche, o celular e até a nossa roupa — vem da natureza! Mas, para esses produtos chegarem até nós, o ser humano realiza diferentes atividades. Vamos conhecê-las?

1. Extração Mineral

É quando retiramos da terra minérios como o ferro (para fazer carros), o ouro (para joias) ou a areia (para construir casas).

- **Impacto Ambiental:** Muitas vezes, para tirar o minério, é preciso cavar grandes buracos na terra e isso pode sujar os nossos rios.

2. 🌱 Agropecuária (Plantação e Criação)

É o trabalho de plantar (como o milho e a soja que vemos aqui perto de Porto Nacional) e criar animais (como bois e galinhas) para nos dar comida e couro.

- **Impacto Ambiental:** Para plantar muito, às vezes as pessoas retiram as árvores nativas do nosso Cerrado. Sem as árvores, os bichinhos ficam sem casa.

3. 🏭 Indústria

A indústria é a fábrica que transforma o que veio da natureza. Por exemplo: o algodão que sai da fazenda vira a sua camiseta na fábrica.

- **Impacto Ambiental:** Algumas fábricas soltam fumaça que polui o ar e podem jogar sujeira na água se não tomarem cuidado.

4. Desafio do Detetive da Natureza

Olhe para o seu **lápis de cor**. Ele veio de qual atividade? () Mineral () Agropecuária/Vegetal () Industrial

Dica: O grafite vem da terra e a madeira vem da árvore!

		Como usar este material em sala: 1. Leitura Compartilhada: Leia cada tópico e peça para os alunos citarem exemplos que eles veem em Porto Nacional (ex: os caminhões de grãos ou as obras de construção). 2. Momento de Colorir: Peça para eles desenharem um "Rio Limpo" e um "Rio Poluído" ao lado do texto para comparar. 3. Roda de Conversa: Pergunte: "Como podemos usar as coisas da natureza sem estragar a casa dos animais?".
❖ Explicar como os processos naturais e históricos atuam na produção e na mudança das paisagens naturais e antrópicas nos seus lugares de vivência, comparando-os a outros lugares.	Paisagens naturais e antrópicas em transformação no município e no estado do Tocantins. As diferentes paisagens (casa, escola, bairro, região de entorno); Os diferentes processos de modificações das paisagens (indústrias, ampliação dos bairros, entre outros).	• Essa habilidade tem como principal objetivo levar os estudantes a identificarem os principais componentes que atuam no processo de modificação das paisagens. O professor poderá utilizar nesse trabalho fotografias que permitam problematizar a paisagem como algo visível, com destaque para os elementos naturais e culturais, de forma a garantir que ela seja compreendida como produto da ação humana. • SUGESTÕES DE ATIVIDADES: A paisagem não é estática: ela é um "organismo vivo" que muda tanto pela força da natureza (chuva, vento, rios) quanto

		pela história das pessoas (construções, estradas, desmatamento). Em Porto Nacional, você tem o exemplo perfeito: o Rio Tocantins (processo natural) e a construção da ponte ou o tombamento do Centro Histórico (processos históricos). Aqui estão sugestões de atividades para explorar essas mudanças: 1. O Jogo da Memória da Paisagem (Natural vs. Antrópica) Antes de explicar as mudanças, os alunos precisam diferenciar os elementos. • A atividade: Espalhe imagens de paisagens puramente naturais (serras do Tocantins, rios) e paisagens antrópicas (cidades, fazendas de soja). • O desafio: Peça que identifiquem o que a natureza fez e o que o homem construiu. • A mudança: Mostre uma imagem de uma floresta sendo transformada em cidade. Pergunte: "Quem foi o agente dessa mudança? O tempo/chuva ou o trator/homem?" 2. Linha do Tempo: "O Rio que Corre e a Cidade que Cresce" Use o Rio Tocantins como o grande protagonista natural.
--	--	---

		• Processo Natural: Explique como as cheias e secas do rio mudam a margem (erosão, depósito de areia). Isso é a natureza esculpindo a paisagem. • Processo Histórico: Mostre fotos de Porto Nacional antes e depois da construção da Usina de Lajeado (que subiu o nível da água) e da construção da ponte. • Comparação: Compare com uma cidade que não tem rio, como Brasília. Como o "processo natural" (seca e falta de grandes rios) influenciou o jeito de construir aquela cidade? 3. Maquete de Areia e Água (Erosão e Sedimentação) Uma experiência prática sobre processos naturais. • A experiência: Em uma caixa de areia inclinada, peça aos alunos para construírem uma "ladeira". Depois, joguem água suavemente (chuva). • Observação: Eles verão a água carregando a areia e mudando o formato da ladeira. • Explicação: "Isso acontece nas serras e morros de Porto. A natureza muda a paisagem o tempo todo, mesmo sem o homem tocar nela." 4. Entrevista: "O que o tempo levou?" Focando nos processos históricos e sociais. • A missão: Os alunos devem perguntar a um idoso sobre um lugar que desapareceu em Porto Nacional
--	--	---



(uma árvore antiga, uma casa de palha, uma rua que mudou de nome ou de aparência).

- **A análise:** Em sala, discutam por que esse lugar mudou. Foi por necessidade de moradia? Foi por causa de uma grande chuva que destruiu algo?

Tabela Comparativa para o Caderno

Ajude-os a sistematizar o pensamento com esta tabela:

Agente da Mudança	Exemplo de Processo	O que acontece com a Paisagem?
Natureza	Chuvas fortes, ventos, crescimento de árvores.	O rio pode mudar de caminho, as rochas diminuem.
Ser Humano (História)	Construção de estradas, pontes e prédios.	A mata dá lugar ao asfalto e às casas.



Dica Pedagógica: "O Lugar de Vivência"

Sempre que possível, leve-os para fora da sala. Olhem para o pátio da escola. "A grama cresceu sozinha?" (Natural). "Alguém pintou esse muro?" (Antrópico/Histórico). Essa diferenciação no ambiente imediato fixa o conceito muito mais rápido.

Você gostaria que eu criasse um roteiro de "Observação de Paisagem" para os alunos preencherem enquanto olham para a vizinhança da escola?

Este roteiro transforma os alunos em **"Investigadores da Paisagem"**. A ideia é que eles saiam da sala (pode ser apenas no pátio ou na calçada da escola) e olhem para o horizonte com outros olhos.

Aqui está o modelo pronto para você imprimir ou passar no quadro:

   [Ficha de Investigação: A Paisagem em Mudança](#)

Nome:

Data: //2026

Local da Observação:

1. O que meus olhos veem agora?

Olhe ao seu redor e liste 3 elementos de cada tipo:

- **Elementos Naturais (da Natureza):**

_____, _____,
_____.

- **Elementos Antrópicos (do Homem):**

_____, _____,
_____.

2. A Força da Natureza (Processos Naturais)

Procure sinais de que a natureza está mudando o lugar sozinha. Você consegue ver:

- () alguma planta crescendo em rachaduras no muro ou chão?
- () algum lugar onde a chuva carregou a terra ou fez um burquinho?
- () Árvores que estão perdendo as folhas ou mudando de cor?

3. A Mão da História (Processos Históricos)

O que existe aqui que foi construído pelas pessoas para facilitar a vida?

- () Postes de energia ou antenas.
- () Asfalto ou calçadas.
- () Casas novas ou prédios em construção.

4. O Jogo do "Antigamente"

Imagine este mesmo lugar há 100 anos, antes de Porto Nacional crescer tanto.

O que você acha que existia aqui no lugar dessa rua/escola?

5. Desenho do Investigador 🕒

Divida o quadro abaixo ao meio. De um lado, desenhe como você acha que era este lugar **NATURAL** (só com árvores e bicho). Do outro, desenhe como ele é **HOJE** (com a cidade).

Antes (Natural)	Hoje (Antrópica)

Dica para o Professor:

		Ao final da observação, reúna a turma em roda e pergunte: <i>"Se parássemos de cuidar deste lugar por 50 anos, quem ganharia a briga: a natureza (as plantas crescendo) ou as construções (as casas ficando velhas)?"</i>. Isso ajuda a entender como os dois processos estão sempre "lutando" e transformando a paisagem.
--	--	---

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 NÍVEL 1, 2 E 3 - 2º BIMESTRE 2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
❖ Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento com base nos códigos de dança. ❖ Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.	Dança Processos de criação Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, balões e outros) ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e manifestações culturais locais.	A habilidade de criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança, considerando a pluralidade e respeitando as diferenças. Nessas habilidades, o estudante também pode desenvolver improvisações à partir de gestos observados no cotidiano e pela exploração de movimentos corporais em um determinado espaço. SUGESTÕES DE ATIVIDADES: Essa habilidade (EF15AR11) foca na alfabetização corporal. O objetivo não é ensinar uma coreografia rígida, mas dar ferramentas para que o aluno entenda como o corpo se move no espaço e como ele pode expressar sentimentos ou ideias. Considerando sua atuação na Jornada Ampliada, essas atividades funcionam muito

bem porque promovem a socialização e o uso criativo do pátio ou da sala de aula.

1. O Jogo dos Fatores do Movimento (Laban)

Para trabalhar os elementos constitutivos (Peso, Tempo, Espaço e Fluência).

- **A Atividade:** Espalhe os alunos pelo espaço. Ao seu comando, eles devem caminhar de formas diferentes:
 - **Peso:** Caminhar como se fossem feitos de "algodão" (leve) ou de "chumbo" (pesado).
 - **Tempo:** Mover-se em "câmera lenta" ou como um "flash" (rápido/súbito).
 - **Espaço:** Explorar níveis (rastejar no chão, andar normal, ou pular buscando o teto).
- **Improvisação:** Peça que eles combinem: "Caminhe pesado e rápido" ou "Mova-se leve e devagar".

2. Espelho Colaborativo (Duplas)

Foca no movimento coletivo e na percepção do outro.

- **A Atividade:** Em duplas, um aluno é o "dançarino" e o outro é o "espelho". O dançarino faz movimentos lentos e fluidos, e o espelho deve copiar exatamente.
- **Desafio:** Após um tempo, tire a hierarquia. Não há mais líder; os dois devem tentar se mover em sintonia, tentando adivinhar o próximo movimento do parceiro. Isso cria uma dança contemporânea improvisada belíssima.

3. Escultura Viva e Evolução

Trabalha a composição e os aspectos dinâmicos.

- **A Atividade:** Divida a turma em grupos de 5. O primeiro aluno faz uma pose estática (uma escultura). O segundo deve se encaixar nessa escultura, criando uma forma coletiva.
- **Movimento:** Ao sinal, a "escultura" deve ganhar vida. Eles precisam se

mover juntos sem se desconectar totalmente, criando uma "máquina de dança" que se desloca pelo ambiente.

4. Dança dos Cartões (Códigos de Dança)

Para introduzir a ideia de planos e direções.

- **A Atividade:** Crie cartões coloridos que representem ações ou direções (ex: Seta para cima = Salto; Círculo = Giro; Onda = Movimento Fluido).
- **Criação:** Espalhe os cartões no chão em uma sequência. Os alunos, individualmente ou em pequenos grupos, devem "ler" o caminho dançando a sequência proposta pelos códigos.

5. O Objeto Imaginário

Foca na expressividade.

- **A Atividade:** Os alunos em roda devem passar um "objeto invisível" uns para os outros. O peso e o tamanho desse objeto mudam o movimento do corpo.
- **Exemplo:** Passar uma "bolinha de gude" exige movimentos finos e



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

rápidos; passar uma "caixa pesadíssima" exige esforço muscular, contração e equilíbrio.

Tabela de Apoio Pedagógico (Elementos do Movimento)

Elemento	O que explorar com os alunos?
Espaço	Níveis (alto, médio, baixo), direções e caminhos.
Tempo	Pulsação, velocidade (rápido/lento) e pausas.
Peso	Tensão muscular (firme/forte vs. relaxado/suave).
Fluência	Movimentos contínuos (como água) ou interrompidos (robóticos).

❖ Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos, lançamentos acrobacias, com, em e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.

❖ Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.

- ✓ Copa do Mundo (o torcer, o jogar e o celebrar)
- ✓ Ginástica geral.
- ✓ Coreografias coletivas: elementos básicos de apresentações coletivas.

(Formação, ritmo, harmonia, sincronia, direção, trajetória, planos, dentre outros).

Nesta fase, os estudantes podem ser estimulados a submeterem coreografias relacionadas a temas do cotidiano e da cultura local. Para auxiliar na criação podem assistir apresentações em vídeos ou visitar entidades que promovam ginásticas como escolas de dança, universidades ou outros locais.

Para adotarem procedimento de segurança os estudantes devem: reconhecer as potencialidades e limites do corpo, identificando que o conjunto de suas estruturas (ossos, músculos, articulações, coração, pulmões, cérebro e sistema nervoso) possibilitam os movimentos.

São também consideradas e aprimoradas durante as aulas as habilidades motoras e as capacidades físicas.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES:

1. A Coreografia do "Lance Decisivo"

Nesta atividade, os alunos devem criar uma sequência de movimentos de ginástica que conte a história de um gol, desde a defesa até a comemoração.

- **Ação:** Em grupos, os alunos devem combinar **rolamentos** (simulando uma queda ou defesa do goleiro), **saltos**

(simulando o cabeceio), **giros** (o drible) e **equilíbrios** (a pose da comemoração).

- **O "Toque" da Copa:** A trilha sonora deve ser um hino de Copa ou o som de uma narração famosa.
- **Material:** Podem usar bolas de iniciação esportiva ou fitas (ginástica rítmica) nas cores do Brasil para acentuar as **extensões** e **ondulações**.

2. Ginástica de Torcida (Flash Mob)

O foco aqui é o movimento coletivo e a sincronia, simulando as "olas" e as reações da arquibancada.

- **Ação:** Os alunos criam uma sequência de **caminhadas e corridas** ritmadas, intercaladas com **balanceios** de braços e **saltos** coordenados.
- **Desafio:** Devem incorporar **rotações** (piruetas) que representem a alegria de um título. A ideia é que o grupo se mova como um único organismo, assim como uma torcida organizada.
- **Tema:** "O Coração do Torcedor".

3. Circuito Acrobático "Caminho do Hexa"

Montar um circuito onde cada estação de ginástica representa um desafio físico que um atleta enfrenta.

- **Estação 1 (Equilíbrio):** Atravessar um banco sueco ou linha no chão (o foco do jogador antes do pênalti).
- **Estação 2 (Lançamentos):** Praticar lançamentos e recepções de pequenos arcos ou bolas, trabalhando a coordenação óculo-manual.
- **Estação 3 (Acrobacias simples):** Estrela ou apoios de mão (representando a agilidade e o preparo físico de elite).
- **Finalização:** Todos se reúnem no centro para uma **pose de equilíbrio coletivo** (pirâmide simples ou formação em V), simbolizando a união da equipe.

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!