



ESTADO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS 1º BIMESTRE JORNADA AMPLIADA



Educação Municipal

DIRETORA PEDAGÓGICA
Millena Carvalho Souza

**COORDENADORA DA EDUCAÇÃO
INFANTIL E FORMAÇÃO**
Joelma Batista Rodrigues

**COORDENADORA DO ENSINO
FUNDAMENTAL (ANOS INICIAIS) 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

ORIENTADORAS DE ESTUDO
Leonora Bandeira Miranda
Cheila Cácia Aires da Silva
Elizângela Sales Brito
Samara Caldas Franco
Maria Raimunda da Silva Araujo
Maalalei de Almeida Silva Vieira

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS:

COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO 1º ANO -1º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.	Formação do leitor literário/ Leitura multissemiótica. Leitura de obras literárias.	<p>Apresente um pequeno texto com ilustrações que representem trechos da história.</p> <p>Peça que os alunos identifiquem qual parte do texto corresponde a cada imagem.</p> <p>Incentive-os a explicar, em suas palavras, como as imagens ajudam a entender o texto.</p> <p>2. Monte a História</p> <p>Distribua cartões com trechos de textos e outros com ilustrações.</p> <p>Peça que os alunos combinem o texto à imagem correspondente.</p> <p>Em seguida, os alunos podem organizar os cartões na sequência correta para formar uma história.</p> <p>Desenvolve habilidades de leitura, lógica e interpretação visual.</p> <p>3. Desenhe o Texto</p> <p>Leia um pequeno texto em voz alta (ex.: "A menina está segurando um balão vermelho").</p> <p>Peça que os alunos desenhem o que ouviram, incluindo os detalhes mencionados no texto.</p> <p>Depois, compare os desenhos e discuta como cada aluno interpretou a história.</p> <p>Dê um modelo de tirinha com espaços para desenho e balões de fala.</p> <p>Os alunos criam um quadrinho curto, desenhando as cenas e escrevendo os diálogos ou descrições nos balões.</p> <p>Após concluir, compartilhem os quadrinhos com a turma.</p> <p>Ensina a integrar texto e imagem em narrativas criativas.</p> <p>5. Encontre a Imagem</p> <p>Apresente um texto curto descritivo (ex.: "O sol está brilhando e uma criança está brincando com um cachorro").</p> <p>Mostrar várias imagens e peça que os alunos escolham aquela que melhor</p>



combina com o texto.

Discuta as escolhas: "O que nessa imagem combina com o texto?"

Ajuda os alunos a identificar correspondências entre texto e elementos visuais.

6. Criando Etiquetas

Mostre uma imagem detalhada (ex.: uma sala de aula).

Dê aos alunos pequenas etiquetas com palavras como "cadeira", "lousa", "janela".

Peça que coloquem as etiquetas nos locais correspondentes na imagem.

Ensina vocabulário e reforça a conexão entre texto e imagem.

7. Livro Ilustrado Coletivo

Divida os alunos em grupos e dê a cada grupo uma parte da história para ilustrar e escrever.

Ao final, junte as partes em um grande "Livro da Turma" e leia para todos.

Por que é eficaz? Envolve os alunos em um trabalho criativo coletivo.

1. Rima

A criança aprende a identificar palavras que terminam com sons semelhantes.

Exemplo: "pato" e "gato", "casa" e "asa".

Benefício: Ajuda a criança a perceber padrões sonoros e facilita a memorização de palavras.

2. Aliteração

Consiste na repetição de sons iniciais em uma sequência de palavras.

Exemplo: "O gato gordo gosta de gelatina."

Benefício: Desenvolve a atenção auditiva e amplia o vocabulário.

3. Consciência de palavras

Permite que a criança perceba que frases são compostas por palavras separadas.

Exemplo: "João gosta de bolo" → (três palavras).

Benefício: Essencial para a estruturação da escrita e leitura.

4. Consciência de sílabas

A criança aprende a dividir palavras em sílabas.

Exemplo: E-LE-FAN-TE (4 sílabas).



Benefício: Facilita a segmentação de palavras e melhora a fluência na leitura.

5. Consciência fonêmica

A habilidade mais complexa, permitindo que a criança manipule individualmente os sons dentro das palavras.

Exemplo: remover o /p/ de “pato” e formar “ato”.

Benefício: Fundamental para a escrita e leitura fluente.

Atividades de Consciência Fonológica

Agora que entendemos a importância da **consciência fonológica**, vamos **explorar** algumas atividades que podem ser aplicadas tanto na escola quanto em casa.

1. Jogo da Memória de Rimas

Utilize cartões com figuras e peça para a criança encontrar pares que rimam.

Exemplo: leão – cão, rato – sapato.

Benefícios: Melhora a percepção de sons e a memória auditiva.

2. História Sonora (Aliteração)

Conte histórias em que várias palavras começam com o mesmo som.

Exemplo: “A aranha amarela ama abacaxi.”

Benefícios: Desenvolve a atenção auditiva e amplia o vocabulário.

Para aprofundar ainda mais o aprendizado, confira este artigo sobre uma atividade de aliteração para educação infantil e descubra como estimular a percepção sonora das crianças de forma lúdica

3. Separação Silábica com Palavras do Dia a Dia

Mostre imagens de objetos e peça para a criança bater palmas para cada sílaba.

Exemplo: “Ca-va-lo” (3 sílabas), “E-le-fan-te” (4 sílabas).

Benefícios: Ajuda na segmentação de palavras e no reconhecimento de padrões.

4. Quantas Palavras Eu Falei?

Diga frases curtas e peça para a criança contar quantas palavras ouviu.

Exemplo: “O gato bebeu leite.” (4 palavras).

Benefícios: Melhora a percepção das palavras dentro das frases.

5. Manipulação Fonêmica: O Som das Palavras

Peça para a criança identificar a primeira ou última letra de uma palavra e

		<p>sugerir outras com o mesmo som.</p> <p>Exemplo: “Diga três palavras que comecem com /s/.”</p> <p>Benefícios: Estimula a conexão entre som e grafia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar fonemas e sua representação por letras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificação de fonemas e a sua representação por letras. 	<p>SUGESTÕES DAS CONSOANTES PARA SEREM TRABALHADAS DURANTE A SEMANA NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - T com a palavra tatu 2 - P com a palavra pata 3 - S com a palavra sapo 4 - V com a palavra vaca 5 - C = K com a palavra vaca 6 - L com a palavra lua 7 - G com a palavra gallo 8 - B com a palavra baleia 9 - N com a palavra navio 10 - J com a palavra jabuti 11 - D com a palavra dado 12 - R com a palavra rato 13 - M com a palavra macaco 14 - F com a palavra foca 15 - x com a palavra peixe 16 - z com a palavra Zazá
<ul style="list-style-type: none"> - Segmentar oralmente palavra em sílabas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmentação oral de palavras em sílabas. 	<ul style="list-style-type: none"> - PASSOS PARA A CONTEXTUALIZAÇÃO E A PRÁTICA DA CODIFICAÇÃO E DECODIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA GRAFOFONÉMICA. <ol style="list-style-type: none"> 1º PASSO apresentação do gênero textual com o contexto alfabetizador em estudo (palavras e sua família silábica). 2º PASSO Apresentação da Palavra consonantal em estudo 3º PASSO Exploração Auditiva 4º PASSO Exploração Visual. 5º PASSO Destaque das sílabas 6º PASSO Formação da família silábica

		<p>7º PASSO Formação de palavras novas 8º PASSO Leitura e escrita (ditado) de silabas e palavras formadas com as vogais e as consoantes em estudo ou estudadas anteriormente.(BANCO DE PALAVRAS) 9º PASSO leitura de frases e de textos de pequeno porte com as silabas em estudo. 10º PASSO leitura de frases e pequenos textos dentro ou além do contexto em estudo.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar elementos sonoros (sílabas fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construção do sistema alfabético e da ortografia. - Representação escrita de sílabas e fonemas. 	<p>Atividades lúdicas e práticas para ajudar os alunos a relacionar os elementos sonoros das palavras com sua representação escrita, promovendo o desenvolvimento da consciência fonológica e da alfabetização:</p> <p>1. Jogo da Correspondência: Som e Letra Diga uma palavra em voz alta (ex.: "casa"). Peça aos alunos que identifiquem os sons iniciais e finais da palavra e os relacionem às letras correspondentes. Faça cartazes ou jogos de cartas com sílabas para que os alunos possam montar as palavras a partir dos sons ou vice-versa.</p> <p>2. Caça às Sílabas Distribua cartões com sílabas em uma sala ou espaço aberto. Diga uma palavra em voz alta (ex.: "banana") e peça que os alunos procurem as sílabas correspondentes para formar a palavra ("ba" - "na" - "na"). Os alunos montam as palavras com os cartões encontrados. Desenvolve a percepção sonora e reforça o conhecimento das sílabas.</p> <p>3. Descubra a Palavra Proponha enigmas baseados nos sons das palavras (ex.: "Qual é a palavra que começa com 'pa' e termina com 'to'?"). Peça que os alunos escrevam a palavra correspondente. Discuta quais sons aparecem na palavra e como são representados. Incentiva a reflexão sobre os sons e a escrita.</p> <p>4. Batalha de Palavras Divida os alunos em equipes. Fale uma palavra simples (ex.: "fada") e peça que cada equipe forme</p>

palavras novas com as mesmas sílabas ou sons.

Ganha a equipe que criar mais palavras corretamente.

Explora combinações de sons e letras e incentiva o trabalho colaborativo.

5. Jogo de Rimas

Diga uma palavra em voz alta (ex.: "pato").

Peça que os alunos pensem em palavras que rimem com ela (ex.: "gato", "sapato").

Depois, peça que escrevam essas palavras, observando os sons semelhantes e as diferenças na escrita.

Trabalha a percepção sonora e amplia o vocabulário.

6. Construindo Palavras com Som e Letra

Diga palavras em partes (ex.: "SA" - "CO").

Peça que os alunos juntem os sons e escrevam a palavra completa.

Pergunte: "O que acontece se trocarmos o 'ca' por 'ma'?" (resultado: "ma-ca").

Ajuda os alunos a entenderem como sons e letras se combinam para formar palavras.

Após cada atividade, peça que os alunos respondam perguntas como: "Qual som foi mais fácil de identificar?"

"Houve alguma palavra que você achou difícil de escrever pelo som?"

Incentive os alunos a compartilhar suas observações e descobertas.

Ensina os alunos a refletirem sobre o processo de aprendizado.

REFERÊNCIAS

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 1 1º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.	- Quantificação de elementos de uma coleção:	<p>Caça aos 100 Objetos Dê a missão: "Vocês precisam reunir exatamente 100 objetos da sala." Podem ser: lápis, tampinhas, blocos, giz, clipe, etc. Cada grupo registra: Verbalmente: "Temos 20 lápis, 15 clipe, 30 palitos..." Simbolicamente: desenham ou usam números para representar (tabelas, gráficos simples). Dica: apresentar sua "coleção"</p> <hr/> <p>Jogo dos Potinhos Surpresa Objetivo: Estimar e depois contar objetos em coleções pequenas até 100. Como fazer: Prepare potinhos ou saquinhos com diferentes quantidades de objetos (de 10 a 100). Os alunos fazem uma estimativa de quantos objetos há em cada recipiente.</p>
Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.+	Quantificação de elementos de uma coleção: estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação.	



Depois, contam e **registram** a quantidade real.

Comparar estimativa x contagem real.

Varie: use palitos de picolé, grãos, botões, tampinhas.

Bingo da Contagem

Objetivo: Associar quantidades a numerais até 100.

Como fazer:

Prepare cartelas com números de 1 a 100 (sorteie até 50, por exemplo).

Sorteie quantidades com objetos (ex: mostra 43 tampinhas).

Os alunos devem marcar o número correspondente na cartela.

Variação: mostrar agrupamentos (dezenas + unidades) para trabalhar o sistema decimal.

Construindo o 100

Objetivo: Compor o número 100 com diferentes combinações.

Como fazer:

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

grupos de 10 + 2 grupos de 25 = 100

Desenham ou escrevem as estratégias.

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

Corrida até 100 (com dado)

Objetivo: Trabalhar a contagem progressiva e registro simbólico.

Como fazer:

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

A cada jogada, registram verbalmente e com números o total

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

REFERÊNCIAS

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR

COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO - 1º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>- Identificar fonemas e sua representação por letras.</p>	<p>- Identificação de fonemas e a sua representação por letras.</p>	<p>- Trabalhar as letras do alfabeto e os sons das letras dentro do contexto do gênero textual LISTA. - Providenciar um jogo de alfabeto móvel para cada estudante. Com a utilização de o alfabeto móvel explorar palavras: - (quantas letras e sons a compõem); à qualidade (quais letras correspondem as quais sons); à ordem das letras na escrita de cada palavra. Podem ser criados espaços de reflexão a respeito da correspondência fonemagrafema (do princípio alfabético à construção da ortografia), por meio da comparação reflexiva entre palavras, utilizando também textos genuínos do repertório local que atendam aos interesses temáticos dos estudantes.</p> <p>Atividades: Jogo do som inicial: “Quem começa com /m/?” Batalha dos sons (cartas com figuras) Caixa surpresa: objetos que começam com o mesmo som Troca de fonemas: “Se eu tirar o /p/ de pato, fica...?”</p> <p>Atividades: Bingo de letras com foco no som Ditado de fonemas (não de palavras) Completar palavra com letra inicial, Caça-letra no texto</p> <p>Exemplo: OLA → qual letra falta? (B)</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Segmentar oralmente palavra em sílabas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Segmentação oral de palavras em sílabas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenhar e escrever o que desenhou; - Usar o nome em situações significativas: marcar atividades. Objetos utilizá-los em jogos, texto, etc. - Utilizar o nome dos estudantes escritos em crachás e em cartazes (explorar a escrita do nome no crachá, letra inicial, letra final, quantidade de letras, nomes iguais, inicial igual... durante a rotina). - Confeccionar gráficos de colunas com os nomes seriados em ordem de acordo com o número de letras. - Classificar os nomes pelo número de letras, pela letra inicial ou final. - Reconhecer e ler o nome próprio em situações significativas: chamadas, jogos, etc. <p>Caixa surpresa</p> <p>Retire figuras de uma caixa e peça: Diga o nome. Separe em pedacinhos. Conte as partes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Relacionar elementos sonoros (sílabas fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construção do sistema alfabético e da ortografia. - Representação escrita de sílabas e fonemas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Procurar e evidenciar rimas entre as palavras; - Usar o alfabeto móvel para escritas significativas; -Contar a quantidade de palavras de uma frase; -Analise oral e escrita do número de sílaba, sílaba inicial e final das palavras do texto; - Ler e escrever lista de palavras com a mesma sílaba final ou inicial; -Escrever palavras a partir da letra inicial ou da sílaba inicial, destacando a medieval; -Ligar palavras ao desenho; - Propor atividades de escrita de palavras em duplas (um dita e outro escreve). <p>Ditado de sílabas</p>

		<p>Professor fala: "PA" Aluno escreve.</p> <p>Caixa de letras móveis</p> <p>Dizer a palavra. Montar com letras móveis.</p> <p>Conferir som por som. Caça ao som no texto</p> <p>Circular palavras que começam com determinada letra.</p> <p>Atividades lúdicas</p> <p>Bingo de sílabas, Memória som- letra, Dominó silábico, Trilha da leitura, Ditado ilustrado.</p>
--	--	---

REFERÊNCIAS

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

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

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

DOCUMENTO CURRICULAR (ÁREA DO CONHECIMENTO: MATEMÁTICA)		
COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA 2º ANO - 1º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.</p> <p>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”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quantificação de elementos de uma coleção: - Estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação. 	<p>Aqui está uma sequência de atividades para trabalhar os números com os estudantes em fase inicial da aprendizagem. A sequência segue uma progressão para facilitar o aprendizado de forma lúdica e envolvente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explorando os Números. <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar os números em cartazes e contar em voz alta. - Peça para os alunos repetirem. - Associe cada número a detalhes (ex.: 3 bolinhas, 5 lápis). - Faça perguntas: "Quem tem 2 olhos? Quem tem 5 dedos na mão?" 2. Caça ao Número: <ul style="list-style-type: none"> - Espalhe cartões com números pela sala. - Diga um número em voz alta e peça que os alunos encontrem o cartão correspondente. - Variante: Faça com objetos (ex.: "Achem 4 brinquedos e tragam para mim"). 3. Trilha dos Números: <ul style="list-style-type: none"> - Faça uma trilha no chão com os números - Os estudantes jogam um dado e andam o número de casas correspondentes. - Ao pisar em um número, deve dizer qual é e contar até ele. 4. Ligue os Pontos <ul style="list-style-type: none"> - Entregue barbantes para serem modelados no formato dos números - Peça para os alunos traçarem por cima com o do dedo indicado e depois tentarem escrever sozinhos. 5. Jogo da Memória dos Números <ul style="list-style-type: none"> - Faça cartas com números de um lado e detalhes (desenhos de bolinhas, maçãs, estrelas) do outro. - Os alunos devem virar duas cartas e tentar encontrar os pares corretos.

		<p>Atividades lúdicas: Jogo “Quem tem mais? ” Cada dupla recebe dois montinhos de tampinhas. Sem contar primeiro → estimar. Depois → conferir por pareamento. Corrida dos copos. Colocar objetos em dois copos. Perguntar qual tem mais antes de contar.</p> <p>Desafio do quadro: Desenhar dois conjuntos na lousa. Alunos justificam a resposta: “Eu acho que tem mais porquê...”</p> <p>Trilha comparativa. Casas da trilha pedem: “Pegue 8 peças. ” “Pegue 6 peças.” Compare com o colega.</p>
--	--	--

REFERÊNCIAS

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

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

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



NÍVEL II





NÍVEL II – Acompanhamento Pedagógico – Linguagens

Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Identificar a função social de textos que circulam em campos da vida social dos quais participa cotidianamente (a casa, a rua, a comunidade, a escola) e nas mídias impressa, de massa e digital, reconhecendo para que foram produzidos, onde circulam, quem os produziu e a quem se destinam.	<p>Reconstrução das condições de produção e recepção de textos.</p> <p>Gêneros textuais do cotidiano</p> <p>Bilhetes /Recados /Listas de compras</p> <p>Mensagens (WhatsApp, SMS)</p> <p>Na rua e na comunidade: Placas /Cartazes /Avisos /Panfletos /Faixas</p> <p>Na escola: Comunicados /Regras /Calendários /Bilhetes da coordenação /Textos do livro didático</p> <p>Nas mídias: Impressa: jornais, revistas /De massa: anúncios, campanhas publicitárias /Digital: posts, e-mails, blogs, notícias online</p>	<p>Trabalhar com diferentes gêneros textuais, destacando suas funções sociais nos diversos campos de atuação. Por exemplo, para informar sobre vacinação, os estudantes podem explorar notícias em jornais impressos ou digitais; para comentar uma matéria, o gênero adequado seria a carta de leitor.</p> <p>Jogo “Que texto é esse?” Objetivo: identificar função social e contexto. Como brincar: Coloque textos ou imagens de textos (bilhete, placa, propaganda, convite) dentro de uma caixa. Cada aluno sorteia um e responde: Para que serve? / Onde circula? / Quem escreveu? /Para quem? Pode valer pontos ou adesivos.</p> <p>Dominó dos textos Objetivo: associar texto x função social. Material: Peças de dominó: De um lado: gênero (aviso, receita, notícia) / Do outro função (informar, orientar, convencer) Como jogar: Os alunos encaixam corretamente as peças.</p> <p>Teatro dos textos Objetivo: compreender intenção comunicativa. Como fazer: Grupos recebem um texto (ex.: aviso, propaganda). /Cram uma encenação curta mostrando: Quem escreveu /Para quem /O objetivo do texto / Os</p>



colegas tentam adivinhar a função.

Círculo dos lugares

Objetivo: relacionar texto e espaço social.

Como brincar: Crie “estações” na sala: Casa | Escola | Rua | Internet / Distribua cartões com textos. / Os alunos colocam cada texto no lugar onde ele circula.

Jogo da memória dos textos

Objetivo: reconhecer gêneros e funções.

Material: Cartas com textos/imagens /Cartas com funções sociais

Como jogar: Encontrar os pares corretos.

Caixa surpresa da leitura

Objetivo: despertar curiosidade e análise.

Como fazer: Dentro da caixa: embalagens, panfletos, convites, bilhetes. Cada aluno escolhe um e completa oralmente: “Esse texto serve para...” /“Ele foi feito para...”

Acerte a função!

Objetivo: identificar a finalidade do texto.

Como brincar: Mostre um texto rapidamente. /Dê opções de função (informar / convencer / orientar). Os alunos levantam cartões ou pulam para o lado certo da sala.

Criando textos brincando

Objetivo: aprender fazendo.

Propostas: Criar um cartaz de aviso para a escola /Inventar uma propaganda divertida / Escrever um bilhete secreto /Criar um post educativo (simulado)

Antes, combine: Para quem? /Onde vai circular? /Para



quê?

Detetives da leitura

Objetivo: leitura crítica lúdica.

Como jogar: Os alunos são “detetives”. / Recebem um texto e investigam: Quem é o autor? / Qual a intenção? / Quem é o leitor?

Painel interativo

Objetivo: sistematizar de forma visual.

Como fazer: Painel com colunas: /Texto | Onde circula | Para quem | Função /Os alunos colam imagens/desenhos.

Avaliação lúdica: A criança demonstra a habilidade quando: reconhece textos do cotidiano, explica sua finalidade com palavras simples, relaciona texto, lugar e público



Identificar e reproduzir, em gêneros epistolares e diários, a formatação própria desses textos (relatos de acontecimentos, expressão de vivências, emoções, opiniões ou críticas) e a diagramação específica dos textos desses gêneros (data, saudação, corpo do texto, despedida, assinatura)

Gêneros: Carta pessoal, bilhete, e-mail, diário pessoal. Reconhecimento das características e finalidades de cada gênero.

Forma de composição do texto de Cartas pessoais.

Correio da sala: Objetivo: reconhecer e usar a estrutura da carta/bilhete.

Como jogar: Monte uma “caixa de correio” na sala. /Os alunos escrevem cartas ou bilhetes para colegas, professor ou personagens. / Combine os elementos obrigatórios: data, saudação, corpo do texto, despedida, assinatura / Depois, escolha alguns alunos, para realizarem a leitura em voz alta.

Carteiro por um dia: Objetivo: compreender função e formato da carta. **Como fazer:** Um aluno é o “carteiro”. /As cartas devem ter: remetente, destinatário /O carteiro confere se a carta está “completa” antes de entregar.

Meu diário secreto (ou quase!): Objetivo: produzir relatos pessoais e expressar emoções. Como brincar: Cada aluno cria seu “diário” (dobradura grampeado, capa ilustrada). Sugestões de entradas: “Hoje foi um dia...” / “Me senti feliz quando...” / “Algo que me deixou bravo foi...” /Trabalhe sempre a data e o relato pessoal.

Carta do personagem: Objetivo: escrever cartas com base em narrativas.

Como fazer: Escolha um personagem de história conhecida. /O aluno escreve uma carta como se fosse o personagem: contando algo que aconteceu, expressando sentimentos dando sua opinião. /Excelente para integrar leitura e escrita.



Roda da escrita: **Objetivo:** estruturar textos de forma divertida. /Material: Roleta ou dados com: quem escreve, para quem, sobre o quê, emoção /Exemplo: Uma criança escreve uma carta para a avó contando algo que a deixou feliz.

Que parte falta? **Objetivo:** identificar a diagramação do gênero.

Como brincar: Entregue cartas/diários incompletos. /Os alunos descobrem o que está faltando: data? /saudação? /despedida? /Pode ser em grupo ou individual.

Jogo da memória da carta: **Objetivo:** reconhecer partes da carta.

Material: Cartas com: data, saudação, corpo, despedida, assinatura /Como fazer: Associar nome da parte x exemplo.

Oficina de escrita criativa: Objetivo: produzir textos com formatação correta. /Propostas: Carta de agradecimento / Bilhete de desculpas /Diário de um dia especial /Diário de um objeto (ex.: “Diário da minha mochila”)

Do papel ao digital: **Objetivo:** reconhecer variações do gênero: Como fazer: Compare: carta x e-mail /diário escrito x diário digital /Produza um “e-mail fictício” mantendo: saudação, corpo, despedida, assinatura.

Montando a carta gigante: **Objetivo:** visualização da estrutura. /Como jogar: Em cartaz grande, a turma monta uma carta coletiva: cada grupo escreve uma parte.



		<p>Depois, leiam a carta completa.</p>
Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.	Dígrafos lh, nh e ch.	<p>Bingo dos dígrafos: Objetivo: reconhecer e ler palavras com lh, nh, ch. Como jogar: Cartelas com palavras (milho, chuva, folha, ninho, chave). /O professor sorteia as palavras ou imagens. / O aluno marca na cartela. /Pode pedir que leiam a palavra marcada em voz alta.</p> <p>Jogo da memória: Objetivo: associar imagem e palavra. /Material: Cartas com imagens /Cartas com palavras contendo lh, nh, ch /Como jogar: Encontrar os pares corretos.</p> <p>Caça-palavras dos dígrafos: Objetivo: identificar os dígrafos na leitura. /Como fazer: Caça-palavras separados por dígrafo. /Ao encontrar a palavra, o aluno circula o dígrafo.</p> <p>Acerte o dígrafo certo: Objetivo: diferenciar lh, nh e ch. /Como Jogar: Mostre uma imagem (ex.: milho). O aluno levanta a plaquinha correta: LH / NH /</p> <p>Trem dos dígrafos: Objetivo: formar palavras corretamente. /Material: Vagões com sílabas / Cada vagão tem LH, NH ou CH / Como jogar: Montar o “trem”</p>



/formando palavras. /Ler a palavra formada.

Ilustrando palavras: **Objetivo:** fixar a escrita correta. **Como fazer:** Distribua palavras com dígrafos. /O aluno desenha e escreve a palavra.

Corrida das palavras: **Objetivo:** leitura rápida e correta. **Como brincar:** /Palavras espalhadas pelo chão ou parede. /Ao ouvir um comando (“palavras com NH!”), o aluno corre até a correta e lê.

Caixa surpresa dos dígrafos: **Objetivo:** leitura e escrita. **Como fazer:** Dentro da caixa: imagens ou objetos. / O aluno sorteia e escreve o nome destacando o dígrafo.

Teatro das palavras: **Objetivo:** consciência fonológica. **Como brincar:** Cada grupo recebe uma palavra. /Cria uma encenação curta. /Os colegas adivinham e escrevem a palavra.

Ditado divertido: **Objetivo:** escrever corretamente sem pressão. **Como fazer:** Ditado ilustrado ou com pistas: /“É um animal que vive no galinheiro e tem NH...” /Depois, destaque os dígrafos nas palavras.



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.	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de quatro ordens.	<p>Sugestão de atividades:</p> <p>https://br.pinterest.com/pin/604537950008614083/</p> <p>https://br.pinterest.com/pin/486599934741741016/</p> <p>Vídeo sugestivo para subsidiar o professor:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=uLoARo2PXUE</p> <p>Bingo dos números (até 1.000): Objetivo: ler e reconhecer números. Como jogar: Cartelas com números (0 a 1.000). /O professor sorteia: o número (ex.: 347) ou a escrita por extenso (“trezentos e quarenta e sete”). /O aluno marca na cartela.</p> <p>Jogo da memória: número x escrita: Objetivo: relacionar registros numérico e por extenso. /Material: Cartas com números /Cartas com números escritos por extenso. Como jogar: Encontrar os pares corretos.</p> <p>Mercadinho matemático: Objetivo: leitura, escrita e comparação. Como jogar: Produtos com preços até 1.000. /Os alunos: leem os valores, compararam preços (mais caro / mais barato), escrevem os valores por extenso. /Pode usar dinheiro fictício.</p> <p>Semáforo dos números: Objetivo: comparar números. /Como jogar: Mostre dois números. /Os alunos levantam: verde → maior, amarelo → igual, vermelho → menor</p> <p>Corrida dos números: Objetivo: ordenar e comparar. /Como fazer: Distribua números aos</p>

		<p>alunos. /Ao sinal, devem se organizar: do menor para o maior, do maior para o menor</p> <p>Acerte o maior!</p> <p>Objetivo: comparação de números. Como brincar: Em duplas, cada aluno tira um cartão com número. /Quem tiver o maior vence a rodada. /Depois, escrevem o número por extenso.</p> <p>Ditado matemático divertido: Objetivo: escrever números. Como fazer: O professor fala: "Seiscentos e vinte e quatro". /O aluno escreve o número. /Depois, o contrário: mostrar o número e escrever por extenso.</p> <p>Construindo números: Objetivo: compreender ordem e valor posicional. Material: Material dourado, tampinhas ou blocos. Como brincar: Montar números até 1.000. /Ler o número construído e escrevê-lo.</p> <p>Caixa misteriosa:</p> <p>Objetivo: leitura e comparação. Como brincar: A caixa tem cartões com números. /O aluno sorteia, lê, escreve por extenso e compara com o do colega.</p> <p>Desenho com números:</p> <p>Objetivo: associar quantidade e escrita. Como fazer: Sorteie um número. /O aluno: escreve o número, escreve por extenso, representa com desenho ou material.</p>
Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.	Composição e decomposição de números naturais.	<p>Banco dos números:</p> <p>Objetivo: compreender valor posicional.</p> <p>Como brincar: Use dinheiro fictício ou material dourado. /Cada aluno recebe um número (ex.: 1.243). /Deve "sacar": 1 milhar /2 centenas /4 dezenas /3 unidades /Depois, registra a decomposição.</p>



Construindo números:

Objetivo: composição e decomposição. **/Material:** Material dourado, blocos, palitos, tampinhas. **/Como brincar:** O professor diz o número. /O aluno monta e depois desmonta o número explicando: “Esse número tem...”

Que número é esse?

Objetivo: identificar números pela decomposição. **/Como jogar:** O professor diz: “Tenho 3 centenas, 5 dezenas e 2 unidades.” /Os alunos descobrem o número.

Acerte a ordem!

Objetivo: reconhecer unidade, dezena, centena e milhar. **/Como jogar:** Mostre cartões com números. **Exemplo 512.** O professor diz um número /Os alunos levantam placas: U – D – C – UM, para qual posição o aluno ditado pertence

Mercadinho das ordens:

Objetivo: composição de números. **/Como brincar:** Produtos custam valores até 9.999. /Os alunos “pagam” usando cédulas de milhar, centena, dezena e unidade.

Trem da decomposição:

Objetivo: visualização das ordens. **/Como fazer:** Cada vagão representa uma ordem. /O aluno coloca a quantidade correta de cartões em cada vagão.

Corrida das ordens:

Objetivo: leitura e decomposição rápida. **/Como jogar:** Números espalhados pela sala. /O aluno corre até um número e diz sua

		<p>decomposição, depois faz o registro dos números no caderno e escreva o nome por extenso.</p> <p>Dados das ordens: Objetivo: composição de números. Como jogar: Dados representam cada ordem. /O aluno joga e monta o número formado. Registrar no caderno, realizando a decomposição.</p> <p>Caixa surpresa da decomposição: Objetivo: leitura e análise. Como jogar: Um número dentro da caixa. /O aluno sorteia e faz: leitura, decomposição, recomposição.</p>
<p>Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.</p>	<p>Procedimentos de cálculo (mental e escrito) com números naturais: adição e subtração.</p>	<p>Sugestão de atividades: https://br.pinterest.com/pin/273171533640576067</p> <p>Jogo “Quem chega mais perto? Objetivo: cálculo mental. Como Jogar: O professor diz um problema: “Tenho 245 figurinhas e ganhei mais 178. Quantas agora?” Sem papel, os alunos fazem estimativas. / Ganha quem chegar mais perto do resultado. / Depois, resolvem no caderno e conferem.</p> <p>Desafio relâmpago: Objetivo: agilidade no cálculo mental. Como jogar: Perguntas rápidas: $300 + 200$ / $450 - 50$ / $1.000 - 300$ / Os alunos respondem oralmente ou com cartões.</p> <p>Mercadinho das contas: Objetivo: resolver problemas contextualizados. Como jogar: Produtos com preços. Situações: “Comprei dois produtos. Quanto gastei?” / “Paguei com R\$ 100. Quanto recebi de troco?” / Estimativa mental antes do cálculo escrito.</p>



Jogo do alvo: Objetivo: cálculo mental e estratégias. **Como jogar:** Cada aluno sorteia dois números. / Deve somar ou subtrair para chegar mais próximo de um número-alvo (ex.: 500).

Trilha da adição e subtração Objetivo: resolver problemas de forma lúdica. **Como jogar:** Em cada casa da trilha há um problema. /Só avança se resolver corretamente.

Dados das operações: Objetivo: criação de problemas. **Como jogar:** Um dado com números. /Outro com operações (+ / -). /O aluno cria e resolve um problema com os números sorteados.

Corrida das contas: Objetivo: rapidez e cooperação. **Como jogar:** Em grupos, cada rodada traz um problema. /Um aluno resolve mentalmente, outro registra por escrito.

Caixa dos problemas: Objetivo: interpretação e resolução. **Como fazer:** Problemas em cartões dentro da caixa. /O aluno sorteia, lê e escolhe: /cálculo mental /cálculo escrito. /Depois, explica o raciocínio.

Teatro matemático: Objetivo: compreensão de situações-problema. **Como jogar:** Grupos dramatizam um problema de adição ou subtração. A turma resolve coletivamente.

Qual estratégia usar?: Objetivo: reflexão sobre procedimentos. **Como fazer:** Apresente um problema. /Os alunos escolhem: decomposição, cálculo mental ,algoritmo tradicional /Compartilham estratégias.



REFERÊNCIAS: [5 jogos com matemática para brincar com as crianças](#)

[Atividades com jogos de matemática para imprimir - Toda Matéria](#)

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. *A criança na fase inicial da escrita.* Campinas: Pontes.

→ Referência central para escrita coletiva, professor como escribe e interação oral–escrita.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão.* São Paulo: Parábola Editorial.



DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA E MATEMÁTICA

COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA – NÍVEL III - 1º BIMESTRE

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem de dezenas de milhar.	Sistema de numeração decimal: leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de até cinco ordens.	<p>Ao trabalhar o sistema de numeração decimal, é essencial garantir que os estudantes compreendam que os números são organizados com base no valor posicional e na base 10, ou seja, a cada dez unidades forma-se uma dezena, a cada dez dezenas forma-se uma centena, e assim sucessivamente.</p> <p>Leitura e escrita de números</p> <p>Explique que a leitura de um número depende da posição de cada algarismo. Por exemplo, em 42 315, o algarismo 4 representa quatro dezenas de milhar, enquanto o 5 representa cinco unidades. Incentive os alunos a lerem</p>



os números por extenso e a relacionarem a escrita numérica com a escrita por palavras.

Escrita e representação

Mostre que um número pode ser representado de diferentes formas:

- escrita numérica;
- escrita por extenso;
- decomposição em ordens (adições e multiplicações por potências de 10);
- uso de material concreto ou quadros de valor posicional.

Essas representações favorecem a compreensão do significado do número.

Comparação de números

Para comparar números naturais, oriente os alunos a observar primeiramente a **quantidade de ordens**. Um número com mais algarismos é maior. Quando os números têm a mesma



		<p>quantidade de algarismos, a comparação deve ser feita algarismo por algarismo, da ordem maior para a menor.</p> <p>Ordenação de números</p> <p>Explique que ordenar números significa colocá-los em ordem crescente (do menor para o maior) ou decrescente (do maior para o menor). Utilize a reta numérica, tabelas ou situações-problema do cotidiano para tornar a aprendizagem mais significativa.</p> <p>Finalize destacando que o domínio do sistema de numeração decimal é fundamental para o desenvolvimento de outras habilidades matemáticas, como operações, resolução de problemas e estimativas.</p>
Mostrar, por decomposição e composição, que todo número natural pode ser escrito por meio de adições e multiplicações por	Composição e decomposição de um número natural de até cinco ordens, por meio de adições e	Ao trabalhar a composição e a decomposição de números naturais, destaque que esse conteúdo ajuda o aluno a entender como os



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

potências de dez, para compreender o sistema de numeração decimal e desenvolver estratégias de cálculo.

multiplicações por potências de 10 (dez).

números são formados no sistema de numeração decimal, em que cada algarismo tem um valor diferente conforme a posição que ocupa.

Explique que **decompor** um número significa separá-lo de acordo com suas ordens (unidades, dezenas, centenas, unidades de milhar e dezenas de milhar), utilizando adições e multiplicações por potências de 10.

Por exemplo, o número **47 326** pode ser decomposto como:

- 4 dezenas de milhar $\rightarrow 4 \times 10\,000$
- 7 unidades de milhar $\rightarrow 7 \times 1\,000$
- 3 centenas $\rightarrow 3 \times 100$
- 2 dezenas $\rightarrow 2 \times 10$
- 6 unidades $\rightarrow 6 \times 1$

Assim:

$$\begin{aligned} 47\,326 &= (4 \times 10\,000) + (7 \times 1\,000) + (3 \times 100) \\ &+ (2 \times 10) + 6 \end{aligned}$$



		<p>A composição ocorre no sentido inverso: ao juntar essas partes, o aluno reconstrói o número, compreendendo que cada algarismo representa uma quantidade multiplicada por uma potência de 10.</p> <p>Durante a explicação, utilize:</p> <ul style="list-style-type: none">• quadro de valor posicional;• material dourado ou representações visuais;• situações do cotidiano (dinheiro, população, distâncias), para dar significado ao número. <p>Finalize reforçando que compreender a composição e a decomposição dos números favorece:</p> <ul style="list-style-type: none">• a leitura e a escrita correta dos números;• a comparação e ordenação;• a compreensão das operações matemáticas nos anos seguintes.
--	--	--



Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

Problemas de contagem.

Ao trabalhar **problemas de contagem**, é importante ajudar os estudantes perceberem que esse tipo de problema envolve descobrir quantas possibilidades existem para formar algo, escolher opções ou organizar elementos, sem necessariamente realizar contas tradicionais logo de início.

Explique que os problemas de contagem aparecem em situações do dia a dia, como:

- escolher roupas diferentes;
- montar lanches com opções variadas;
- combinar cores, objetos ou caminhos.

Como orientar os estudantes

Inicie sempre pela **compreensão da situação-problema**, incentivando os estudantes a responderem perguntas como:



- O que está sendo combinado ou escolhido?
- Quantas opções existem?
- Todas as possibilidades precisam ser contadas?

Mostre que existem **estratégias simples de contagem**, tais como:

- **listagem organizada** (anotar todas as possibilidades sem repetir);
- **desenhos ou esquemas**;
- **tabelas**;
- **diagramas de árvore** (mostrando as escolhas passo a passo).

Por exemplo:

“Uma criança tem 2 camisetas e 3 bermudas. De quantas maneiras diferentes ela pode se vestir?”



		<p>Explique que cada camiseta pode ser combinada com todas as bermudas, ajudando o aluno a visualizar as possibilidades.</p> <p>Do concreto ao abstrato</p> <p>Sempre que possível, utilize materiais concretos (figuras, cartões, tampinhas, cores) para que os estudantes manipulem e testem as combinações. Aos poucos, conduza-os para registros mais abstratos, como esquemas e multiplicações simples.</p> <p>Objetivo pedagógico</p> <p>Destaque que os problemas de contagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• desenvolvem o raciocínio lógico;• ajudam na organização do pensamento;• preparam os estudantes para compreender ideias iniciais de
--	--	---

		multiplicação e combinatória , sem uso de fórmulas.
--	--	--

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS		
COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO – NIVEL III - 1º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.	Decodificação/Fluência de leitura. Leitura e compreensão de textos curtos.	Decodificação Explique que decodificar é a habilidade de reconhecer as letras, sílabas e palavras, relacionando os sons às letras para conseguir ler. No 4º ano, muitos estudantes já decodificam, mas ainda podem apresentar dificuldades com palavras mais longas ou menos conhecidas. O trabalho com a decodificação envolve: <ul style="list-style-type: none">• leitura de palavras e frases;



- reconhecimento rápido de palavras frequentes;
- atenção à correspondência entre som e letra.

Essa habilidade é essencial, pois sem decodificar bem, o estudante não consegue compreender o texto.

Fluência de leitura

A **fluência de leitura** está relacionada à forma como o aluno lê:

- com **precisão** (lendo corretamente as palavras),
- com **velocidade adequada** (nem muito lenta, nem apressada),
- e com **entonação** (respeitando pontuação e sentido do texto).

A fluência melhora com a **prática constante da leitura**, especialmente da leitura em voz alta, de forma orientada e sem constrangimentos.



Um leitor fluente consegue prestar mais atenção ao significado do texto, pois não precisa se esforçar tanto para reconhecer as palavras.

Leitura e compreensão de textos curtos

Os **textos curtos** são fundamentais para desenvolver a compreensão leitora, pois permitem que o estudante:

- leia com mais segurança;
- retome o texto quantas vezes precisar;
- identifique ideias principais com mais facilidade.

Ao trabalhar a compreensão, incentive os estudantes a:

- localizar informações explícitas;
- compreender o sentido global do texto;
- fazer pequenas inferências;
- relacionar o texto com experiências do cotidiano.



		<p>Utilize gêneros variados, como bilhetes, pequenos contos, tirinhas, poemas e textos informativos curtos.</p> <hr/> <p>Orientações pedagógicas</p> <ul style="list-style-type: none">• Proponha leituras frequentes e variadas.• Valorize o progresso individual do estudante.• Trabalhe a leitura como prática diária, não apenas como atividade avaliativa.• Incentive o estudante a falar sobre o que leu, fortalecendo a compreensão.
Localizar informações explícitas em textos.	Estratégia de Leitura. Localização de informações.	<p>Estratégia: "Caça ao Tesouro do Texto"</p> <p>Objetivo: Desenvolver a habilidade de localizar informações explícitas em textos informativos, narrativos ou instrucionais.</p> <p>Passo a Passo:</p>



		<ol style="list-style-type: none">1. Escolha do Texto<ul style="list-style-type: none">○ Selecione um texto curto e adequado à faixa etária (fábulas, notícias simples, receitas, etc.).○ Exemplo: Um pequeno trecho sobre os hábitos dos animais ou um parágrafo de um conto infantil.2. Leitura Ativa<ul style="list-style-type: none">○ Peça aos estudantes que façam uma leitura silenciosa ou em duplas.○ Oriente que grifem ou sublinhem palavras-chave.3. Caça às Informações<ul style="list-style-type: none">○ Entregue perguntas diretas sobre o texto. Exemplo:<ul style="list-style-type: none">▪ Onde acontece a história?▪ Quem são os personagens principais?
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Qual foi o problema enfrentado? ○ Os estudantes devem encontrar e destacar as respostas no próprio texto. <p>Compartilhamento e Revisão</p> <p>As respostas são discutidas em sala para garantir a compreensão correta do texto.</p>
Inferir informações implícitas nos textos lidos.	Estratégias de Leitura. Inferência de informações implícitas.	<p>O que é inferir?</p> <p>Explique aos estudantes que inferir é descobrir uma informação que não está escrita de forma direta no texto, usando pistas do texto e conhecimentos que o leitor já possui.</p> <p>Ou seja, o texto não diz tudo, e o leitor precisa pensar, ligar ideias e tirar conclusões.</p> <p>Como ensinar a inferência</p>



		<p>Apresente a inferência como uma estratégia de leitura, mostrando que bons leitores:</p> <ul style="list-style-type: none">• observam o título e as imagens;• prestam atenção às palavras e expressões usadas;• relacionam o texto com experiências do dia a dia;• fazem perguntas enquanto leem. <p>Exemplo simples para o 4º ano:</p> <p><i>“João pegou o guarda-chuva antes de sair de casa.”</i></p> <p>Pergunta ao estudante: <i>O que podemos concluir?</i></p> <p>Resposta esperada: <i>Provavelmente estava chovendo ou ia chover</i>, mesmo sem isso estar escrito.</p> <p>Textos adequados para trabalhar inferência</p>
--	--	---



Utilize textos curtos, como:

- tirinhas,
- pequenos contos,
- fábulas,
- textos narrativos breves.

Esses gêneros facilitam a identificação de pistas implícitas.

Estratégias práticas em sala

- Leitura compartilhada com pausas para perguntas: *“O que você acha que vai acontecer?”*
- Destacar palavras-chave que ajudam a entender o que não está explícito.
- Comparar o que está dito e o que está sugerido no texto.
- Incentivar os estudantes a justificar suas respostas: *“Por que você pensou*

		<p><i>isso?”</i></p> <p>Objetivo pedagógico</p> <p>Inferência:</p> <ul style="list-style-type: none">• desenvolve o pensamento crítico;• melhora a compreensão leitora;• ajuda o estudante a ir além da leitura literal;• fortalece a autonomia do leitor.
--	--	---

REFERÊNCIAS

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

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

NÍVEL III



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



DOCUMENTO CURRICULAR MATEMÁTICA: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA NÍVEL 3 - 1º BIMESTRE		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem de dezenas de milhar.	Sistema de numeração decimal: leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de até cinco ordens.	Aqui estão algumas sugestões de atividades para trabalhar o Sistema de Numeração Decimal, abordando leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de até cinco ordens: 1. Jogo do Bingo Numérico • Material: Cartelas com números de até cinco ordens e fichas com números escritos por extenso. • Como jogar: O professor sorteia um número escrito por extenso e os alunos procuram na cartela o número correspondente. Quem completar a cartela primeiro vence!



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Mostrar, por decomposição e composição, que todo número natural pode ser escrito por meio de adições e multiplicações por potências de dez, para compreender o sistema de numeração decimal e desenvolver estratégias de cálculo.

Composição e decomposição de um número natural de até cinco ordens, por meio de adições e multiplicações por potências de 10 (dez).

Caça ao Número

- **Material:** Cartões com números espalhados pela sala.
- **Como jogar:** O professor dá pistas com características dos números (exemplo: "Um número com 3 na casa das centenas e 7 na casa das dezenas") e os alunos precisam encontrar o número correto.

2. Dado Numérico

- **Material:** Dados com números de 0 a 9.
- **Como jogar:** Os alunos lançam cinco dados e anotam os números sorteados na ordem que preferirem. Depois, escrevem esse número por extenso e compararam com os colegas.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

Problemas de contagem.

Atividade em Duplas ou Grupos:

- Distribua cartões com números de até cinco ordens.
- Cada grupo deve decompor o número recebido e registrá-lo em uma folha ou quadro individual.
- Depois, cada grupo lê sua decomposição em voz alta para os colegas conferirem.

Desafio Extra:

- Os alunos trocam de número com outro grupo e tentam montar novamente o número original a partir da decomposição apresentada.
- Utilizar a “Árvore de combinação” para resolver problemas simples de contagem. Essa atividade é uma maneira de resolver situações problema envolvendo o conteúdo de análise combinatória, através de desenhos de diagramas mostrando as possíveis maneiras de permutar e combinar determinados eventos. De uma maneira que facilita a visualização esmiuçada da problemática através do desmembramento da “ramificação” da árvore de



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

combinação. Usar imagens como: boneca, castelo, berço, urso, balde, tambor, etc. para fazer as combinações possíveis.



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: ACOMPANHAMENTO PEDAGÓGICO NIVEL III - 1º BIMESTRE/2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.	Decodificação/Fluência de leitura. Leitura e compreensão de textos curtos.	As atividades que mais potencializam o desenvolvimento da fluência leitora são aquelas em que o leitor estuda textos que lerá em voz alta, em colaboração com outro leitor mais proficiente. Trata-se de uma habilidade que precisa considerar tanto o trabalho com as habilidades de leitura, quanto as características de cada um dos gêneros (organização interna; marcas linguísticas; conteúdo temático) e dos textos publicitários e de propaganda a serem lidos. As atividades devem prevê a identificação do interlocutor (a pessoa que lê) privilegiado, a localização dos recursos persuasivos apresentados no texto, o reconhecimento dos efeitos de sentido provocados nos textos por tais recursos, a análise da adequação dos recursos empregados, considerando-se o interlocutor pretendido a função do gênero e a finalidade do texto. Resumir oralmente histórias lidas.

Localizar informações explícitas em textos.

Estratégia de Leitura.
Localização de informações.

Estratégia: "Caça ao Tesouro do Texto"

Objetivo: Desenvolver a habilidade de localizar informações explícitas em textos informativos, narrativos ou instrucionais.

Passo a Passo:

1. Escolha do Texto

- Selecione um texto curto e adequado à faixa etária (fábulas, notícias simples, receitas, etc.).
- Exemplo: Um pequeno trecho sobre os hábitos dos animais ou um parágrafo de um conto infantil.

2. Leitura Ativa

- Peça aos estudantes que façam uma leitura silenciosa ou em duplas.
- Oriente que grifem ou sublinhem palavras-chave.

3. Caça às Informações

- Entregue perguntas diretas sobre o texto. Exemplo:
 - Onde acontece a história? Quem são os personagens principais? Qual foi o problema enfrentado?
- Os estudantes devem encontrar e destacar as respostas no próprio texto

		<p>Compartilhamento e Revisão</p> <p>As respostas são discutidas em sala para garantir a compreensão correta do texto.</p>
Inferir informações implícitas nos textos lidos.	Estratégias de Leitura. Inferência de informações implícitas.	<p>O desenvolvimento dessa habilidade dar-se-á quando o estudante compreender que o sentido dos textos é composto, também, por informações subentendidas e/ou pressupostas, que, mesmo não estando explícitas, significam.</p> <p>Portanto, é impossível que compreendam os textos sem realizar inferências, isto é, estabelecer, no processo de leitura, uma ligação entre uma ideia expressa no texto e outra que o leitor pode ativar em conhecimento prévio ou no contexto, articulando-as entre si.</p> <p>Além disso, é a leitura colaborativa que pode potencializar a estratégia de leitura (antecipação, inferenciação, verificação, localização, construção de informações pela articulação de trechos dos textos, generalização).</p>

REFERÊNCIAS:

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



DOCUMENTO CURRICULAR : ESPORTE

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

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário (na família, no entorno da escola, no bairro e na cidade). Ex: jogos simbólicos, tradicionais, dentre outros presentes nas comunidades.	<p>Trabalhar as brincadeiras e jogos da cultura popular é resgatar a identidade das crianças e fortalecer os vínculos com a comunidade. Para o Ensino Fundamental, o ideal é alternar entre a pesquisa histórica (conversar com os mais velhos) e a prática motora.</p> <p>1. Jogos Tradicionais de Rua (Resgate do Entorno)</p> <p>Muitas vezes, as crianças moram na mesma rua mas não conhecem os jogos que seus pais jogavam ali mesmo.</p> <ul style="list-style-type: none">Atividade "Mapa das Brincadeiras": Peça que os alunos entrevistem um familiar ou vizinho mais velho com a pergunta: <i>"Onde e do que você brincava quando tinha a minha idade?"</i>. Em sala, as crianças desenham um mapa do bairro marcando os "pontos de brincar" do passado e do presente.Prática: Realizar um festival de brincadeiras de rua na escola, como



Amarelinha, Pula Corda, Elástico ou Bolinha de Gude.

2. Jogos Simbólicos e de Faz-de-Conta (Cultura Familiar)

O jogo simbólico é aquele onde a criança assume papéis ou dá novos significados a objetos.

- **Atividade "Caixa de Relíquias da Comunidade":** Peça que tragam objetos que lembrem profissões ou costumes da região (um chapéu de palha, uma colher de pau, um pedaço de rede).
- **Prática:** Criar cenários de "faz-de-conta" baseados no comércio ou dia a dia local. Ex: "A Feira do Bairro", "O Conserto de Redes" ou "A Cozinha da Vovó". Isso valoriza os saberes da comunidade.

3. Jogos de Matriz Indígena e Africana (Diversidade Cultural)

A cultura popular brasileira é formada por diversas raízes. É essencial trazer jogos que fazem parte da nossa história coletiva.

- **Atividade "Peteca" (Matriz Indígena):** Explicar que "Peteca" em tupi significa "bater com a mão".

		<ul style="list-style-type: none"> • Prática: Construir petecas de jornal e palha de milho. Outra sugestão é o jogo Matacuzana (de origem moçambicana, jogado com pedrinhas), que trabalha agilidade e contagem. <p>4. Jogos Cantados e Rodas (Memória Oral)</p> <p>As cantigas de roda são o maior patrimônio oral das comunidades brasileiras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atividade "Roda de Saberes": Cada aluno deve trazer uma música ou versinho que alguém da família usa para brincar (ex: "Escravos de Jó", "Ciranda Cirandinha", "O Pião entrou na roda"). • Prática: Organizar uma grande ciranda no pátio, convidando, se possível, uma merendeira ou funcionário da escola para ensinar uma versão que eles conhecem.
<p>Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional (regiões do Tocantins e norte do Brasil). Ex: jogos tradicionais e jogos cooperativos.</p>	<p>Trabalhar a cultura popular das regiões Tocantins e Norte do Brasil é uma oportunidade incrível de valorizar a ancestralidade indígena, ribeirinha e quilombola. Nessas regiões, o brincar está muito ligado à natureza (rios, sementes, madeira) e ao coletivismo.</p>



		<p>1. Jogos de Matriz Indígena (Tradicionais e Cooperativos)</p> <p>O Tocantins possui uma riqueza enorme com povos como os Krahô e Karajá.</p> <ul style="list-style-type: none">• Atividade: Corrida de Tora (Versão Adaptada): Na tradição indígena, é uma competição, mas na escola pode ser transformada em Jogo Cooperativo.<ul style="list-style-type: none">◦ Como fazer: Em vez de toras pesadas, use macarrões de piscina ou rolos de papelão grandes. Os alunos devem atravessar o pátio carregando o objeto em duplas ou trios, apoiando-o apenas nos ombros, sem usar as mãos.◦ O que trabalha: Coordenação, equilíbrio e, principalmente, a ajuda mútua para não deixar a "tora" cair.• Atividade: Arranca Mandioca: Muito comum entre crianças indígenas do Norte.<ul style="list-style-type: none">◦ Como fazer: Um aluno (a mandioca) se agarra a um poste ou árvore. Os outros colegas fazem uma fila segurando na cintura um do outro. O primeiro da fila tenta "arrancar" a mandioca.
--	--	---



- **Dica pedagógica:** Importante trabalhar a segurança e o limite da força, focando na estratégia do grupo.

2. Brinquedos de Miriti e Elementos Naturais

No Norte, o uso de materiais da floresta é muito forte.

- **Atividade: Construção de Barquinhos e Brinquedos:** No Pará e Tocantins, o miriti (palmeira) é usado para fazer brinquedos.

- **Como fazer:** Use materiais recicláveis (cortiça, isopor ou talos de plantas locais) para construir barquinhos de "casca" ou animais da fauna local (jacaré, boto, onça).
- **O que trabalha:** A relação entre o artesanato regional e o brinquedo.

3. Jogos Cantados e de Roda (Cultura Ribeirinha)

As rodas de "Sussa" (dança típica do Tocantins) e as cantigas de roda nortistas trazem o ritmo para o aprendizado.

- **Atividade: Roda de Sussa Adaptada:** A Sussa é uma dança de origem quilombola



muito forte em cidades como Natividade e Arraias.

- **Como fazer:** Ensinar o passo básico (o gingado e o giro) e criar um jogo onde, ao som do tambor (ou palma), os alunos precisam trocar de lugar na roda sem que ninguém fique no centro.
- **O que trabalha:** Ritmo, consciência corporal e pertencimento regional.

4. Jogos de Rua e Estratégia

- **Atividade: Jogo da Onça (Tabuideiro):** Um jogo de estratégia de origem indígena muito popular no Norte.
 - **Como fazer:** Desenhe o tabuleiro no chão do pátio com giz. Um aluno é a "Onça" e os outros (cerca de 14) são os "Cães". O objetivo da onça é capturar os cães, e os cães devem cercar a onça para que ela não se mova.
 - **O que trabalha:** Raciocínio lógico e trabalho em equipe (os cães só vencem se agirem juntos).



Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana. Ex.: jogos de matriz indígena - cabo de guerra, arremesso de lança, corrida de varinha de bambu, corrida de tora, zarabatana, dentre outros. Ex.: jogos de matriz africana - jogo da velha, bolinha de gude, dentre outros.

A escola tem a liberdade de escolher as brincadeiras e jogos que lhor se adéquem a sua realidade, oportunizando que os estudantes entrem em contato com as práticas corporais das matrizes indígena e africana, iniciando sempre por aquelas que eles já conhecem ou ouviram falar, dando significado às práticas, partindo do contexto tocantinense.

Brincadeiras e jogos de matriz indígena:

- **Peteca:** Um jogo popular em todo o Brasil, a peteca tem origem indígena e consiste em lançar um objeto feito de palha e penas, usando a palma da mão.
- **Arranca Mandioca:** Uma brincadeira que simula a colheita da mandioca, onde um grupo tenta "arrancar" um participante que representa a mandioca, enquanto outro grupo tenta protegê-lo.
- **Cabo de Força:** Uma brincadeira onde dois grupos puxam uma corda em direções opostas, testando sua força e resistência.
- **Zarabatana:** Uma brincadeira que envolve o uso de um tubo para soprar dardos em um alvo, desenvolvendo a precisão e a coordenação.
- **Gavião e Passarinho:** Uma brincadeira em que um jogador faz o papel de gavião e os



outros de passarinhos. O gavião tenta pegar os passarinhos, que tentam fugir.

Brincadeiras e jogos de matriz africana:

- **Mancala:** Um jogo de tabuleiro estratégico, com diversas variações em diferentes países africanos, que envolve o movimento de sementes ou pedras entre buracos no tabuleiro.
- **Terra-Mar:** Uma brincadeira onde as crianças pulam entre áreas demarcadas como "terra" e "mar", seguindo comandos e testando sua agilidade.
- **Acompanhe Meus Pés:** Os jogadores seguem os movimentos de um líder, imitando seus passos e ritmos, desenvolvendo a coordenação e o senso de ritmo.
- **Da Ga (Jiboia):** Um jogo de perseguição onde um jogador é a jiboia e os outros tentam escapar, exigindo agilidade e estratégia.
- **Labirinto:** Desenhar um labirinto no chão e tentar atravessá-lo sem pisar nas linhas, desenvolvendo o raciocínio espacial e a coordenação motora.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

Brincadeiras e jogos populares do Brasil.

Após o reconhecimento, nos anos anteriores, de brincadeiras e jogos do contexto comunitário e regional, incluindo as de matriz indígena e africana do contexto tocantinense e outros, no 4º ano, os estudantes irão ampliar o conhecimento a respeito das brincadeiras e jogos para tendo da experimentação e fruição dessas práticas. Dessa forma, passa-se pela observação e análise das próprias experiências corporais e daquelas realizadas por outros, para o planejamento de estratégias, a fim de resolver desafios durante a prática e adequá-la aos interesses das pessoas com as quais são compartilhadas. Para tanto, o professor pode propor brincadeiras e jogos do Brasil que necessariamente não fazem parte do cotidiano dos estudantes, como as sugeridas nos vídeos a seguir: Brincadeiras da região norte: <https://novaescola.org.br/conteudo/4070/conheca-as-brincadeiras-da-regiao-norte> Brincadeiras região centro oeste: Nova Escola:<https://www.youtube.com/watch?v=LxocV2TYI0> Brincadeiras da região sul: Nova Escola: <https://www.youtube.com/watch?v=PqcLuQbokw> Brincadeiras da região nordeste: Nova Escola:https://www.youtube.com/watch?v=rpw_Fnrl3RQ Brincadeiras da região sudeste: Nova Escola: <https://www.youtube.com/watch?v=Hg5S4PTQuDg> Brincadeiras típicas das regiões do Brasil:<http://desenvolvimento-->



infantil.blog.br/mais-de-30-brincadeiras-tipicas-de-cada-regiao--do-brasil/.

O Brasil é um país rico em diversidade cultural, e isso se reflete em suas brincadeiras e jogos populares, que variam de região para região. Aqui estão alguns exemplos de brincadeiras e jogos populares do Brasil:

Brincadeiras ao ar livre:

- **Amarelinha:** Um clássico que consiste em pular em quadrados numerados desenhados no chão.
- **Pega-pega:** Um jogo de perseguição em que um jogador tenta pegar os outros.
- **Esconde-esconde:** Um jogo em que um jogador se esconde enquanto os outros o procuram.
- **Queimada:** Um jogo em que dois times tentam acertar os jogadores do time adversário com uma bola.
- **Pular corda:** Uma brincadeira que envolve pular sobre uma corda giratória.
- **Bolinha de gude:** Um jogo em que os jogadores tentam acertar as bolinhas de gude uns dos outros.
- **Empinar pipa:** Uma atividade que consiste em soltar pipas no ar.



- **Cabra-cega:** Um jogo em que um jogador vendado tenta pegar os outros.

Jogos de tabuleiro e cartas:

- **Jogo da velha:** Um jogo de estratégia em que os jogadores tentam formar uma linha de três símbolos iguais em um tabuleiro.
- **Domínó:** Um jogo em que os jogadores combinam peças com números iguais.
- **Baralho:** Jogos de cartas como truco, buraco e canastra são muito populares.

Brincadeiras tradicionais:

- **Peteca:** Um jogo de origem indígena em que os jogadores batem em uma peteca com a mão.
- **Cabo de guerra:** Um jogo de força em que dois times puxam uma corda em direções opostas.
- **Cinco Marias:** Um jogo de destreza com saquinhos de tecido.

Variações regionais:

- Devido ao tamanho do Brasil, muitas brincadeiras têm variações regionais. Por



		<p>exemplo, a amarelinha pode ter diferentes nomes e desenhos em diferentes partes do país.</p> <p>Essas são apenas algumas das muitas brincadeiras e jogos populares do Brasil. Eles são uma parte importante da cultura brasileira e proporcionam diversão para pessoas de todas as idades.</p>
--	--	---

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 - 1º BIMESTRE 2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Propor iniciativas individuais e coletivas para a solução de problemas ambientais da cidade ou da comunidade, com base na análise de ações de consumo consciente e de sustentabilidade bem-sucedidas.	<ul style="list-style-type: none">matéria orgânica e a importância da reciclagem.Reciclagem e Consumo consciente	<p>Para trabalhar a habilidade EF05CI05 (e correlatas da BNCC) sobre consumo consciente e soluções ambientais, as atividades devem focar na transição do "entender o problema" para o "propor e agir".</p> <p>Ciclo 1: Alfabetização Ambiental (1º ao 3º ano)</p> <p>Nesta fase, o foco é a observação do entorno e a mudança de hábitos imediatos.</p> <ol style="list-style-type: none">Detetives do Desperdício (Individual): As crianças recebem um "diário de bordo" para observar em casa: luzes acesas sem necessidade, torneiras pingando ou excesso de embalagens no lanche. Elas devem propor uma "regra da casa" para resolver um desses problemas.Hospital de Brinquedos (Coletivo): Em vez de comprar novos, a turma organiza um dia de conserto ou troca de brinquedos e livros. Isso ensina o



		<p>valor da reutilização e combate o consumismo.</p> <p>3. Horta de Garrafa PET (Individual/Coletivo): Cada aluno planta uma hortaliça em uma garrafa reutilizada. Ensina sobre a origem do alimento e a redução de resíduos plásticos.</p> <p>Ciclo 2: Investigação e Intervenção (4º e 5º ano)</p> <p>Aqui, as crianças já conseguem analisar dados e propor soluções para a comunidade escolar ou bairro.</p> <p>1. Auditoria de Lixo Escolar (Coletivo): A turma analisa o que é descartado no recreio. Após a análise, os alunos criam uma campanha de conscientização (cartazes, vídeos ou apresentações) para reduzir o uso de descartáveis na cantina.</p> <p>2. Projeto "Mapa Verde" da Comunidade (Coletivo): Os alunos mapeiam pontos críticos do bairro (falta de lixeiras, acúmulo de entulho, falta de sombra) e pontos positivos (praças bem cuidadas, pontos de coleta seletiva). Com base nisso, escrevem</p>
--	--	--



uma "carta coletiva" com sugestões de melhoria para a direção da escola ou associação de moradores.

3. Oficina de Compostagem (Individual/Coletivo): Aprender a transformar restos de alimentos em adubo. A iniciativa individual é separar o resíduo em casa; a coletiva é manter a composteira da escola para alimentar a horta comunitária.

Quiz interativo:

4. Desafio do Consumo Consciente
 - 4.1. Qual é o principal objetivo da prática dos '5 Rs' (Reducir, Reutilizar, Reciclar, Recusar e Repensar)?
 - A. Aumentar a produção de produtos descartáveis.
 - B. Incentivar a compra de mais eletrônicos.
 - C. Substituir todas as plantas naturais por artificiais.
 - D. Diminuir o impacto ambiental causado pelo consumo e pelo lixo.
 4. 2. Transformar restos de alimentos, como cascas de frutas e legumes, em adubo para plantas é um processo chamado de:
 - A. Incineração.



	<p>B. Erosão. C. Condensação. D. Compostagem.</p> <p>4.3. Qual destas ações é uma iniciativa COLETIVA para melhorar o ambiente de uma cidade?</p> <p>A. Escolher uma escova de dentes de bambu. B. Organizar um mutirão comunitário para limpar uma praça. C. Demorar menos tempo no banho individual. D. Apagar a luz ao sair do seu quarto.</p> <p>4.4 O consumo consciente significa:</p> <p>A. Comprar tudo o que vemos em promoções de televisão. B. Usar sacolas plásticas novas em todas as compras. C. Trocar de celular todos os anos para ter a melhor câmera. D. Pensar se realmente precisamos de um produto antes de comprá-lo.</p> <p>4.5 Para reduzir a poluição do ar e o trânsito nas cidades, qual iniciativa coletiva é mais eficaz?</p> <p>A. Fechar todas as janelas dos ônibus. B. Criação de ciclovias e melhoria do transporte público.</p>
--	---



		<p>C. Aumentar o tamanho dos estacionamentos no centro. D. Cada pessoa usar seu próprio carro para ir ao mesmo trabalho.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e algumas formas de poluição.	<ul style="list-style-type: none">• Consciência Ambiental• O Ciclo da Vida• Nosso lixo• Campanha "Escola Limpa":	<p>Sensibilização e Cuidado</p> <p>Objetivo: despertar o cuidado com a natureza.</p> <p>1. Amigo da natureza Roda de conversa sobre como cuidar das plantas, da água e dos animais.</p> <p>2. Desenho do meio ambiente Desenhar um ambiente limpo e outro poluído e conversar sobre as diferenças.</p> <p>3. Regar é amar Cuidar das plantas da escola ou da sala.</p> <hr/> <p>Observação e Responsabilidade</p> <p>Objetivo: perceber a relação entre ser humano e natureza.</p>



4. Passeio ecológico

Caminhada pela escola para observar lixo, plantas e animais.

5. Separando o lixo

Atividade prática de separação do lixo (papel, plástico, metal).

6. Histórias ambientais

Leitura de histórias ou vídeos curtos sobre preservação.

Consciência Ambiental

Objetivo: compreender ações humanas e suas consequências.

7. Água é vida

Experimento simples mostrando desperdício e economia de água.

8. Reciclando com arte

Construção de brinquedos ou objetos com material reciclável.

9. Cartazes educativos

Produção de cartazes sobre cuidados com o meio ambiente.



Ação e Sustentabilidade

Objetivo: desenvolver atitudes sustentáveis.

10. Horta escolar

Plantio e cuidado com hortaliças.

11. Consumo consciente

Discussão sobre consumo exagerado e reutilização.

12. Guardiões da escola

Alunos observam e ajudam a manter a escola limpa.

Cidadania Ambiental

Objetivo: formar cidadãos conscientes e participativos.

13. Projeto ambiental

Criação de um projeto de preservação na escola ou comunidade.

14. Investigadores do meio ambiente

Pesquisa sobre problemas ambientais locais.



		<p>15. Campanha ecológica Campanha de economia de água, energia ou combate ao lixo.</p> <hr/> <p>Dicas Pedagógicas</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Trabalhar com projetos ✓ <input type="checkbox"/> Valorizar a realidade local ✓ <input type="checkbox"/> Usar materiais recicláveis ✓ <input type="checkbox"/> Envolver família e comunidade</p>
<ul style="list-style-type: none">• Investigar a importância da água e da luz para a manutenção da vida de plantas em geral.	<ul style="list-style-type: none">• As Necessidades Básicas das Plantas.• Partes das Plantas e suas funções.• Diversidade e Adaptação.• O ciclo da vida e o desenvolvimento.	<p>1. Conteúdo: As Necessidades Básicas (A Luz como Energia)</p> <p>Atividade: O Labirinto das Plantas</p> <ul style="list-style-type: none">• Como fazer: Utilize uma caixa de sapato e crie "obstáculos" (divisórias de papelão) lá dentro, deixando apenas um pequeno furo no topo ou na lateral por onde entre luz. Plante um feijão em um copinho na base e feche a caixa.• O que a criança aprende: Os alunos observarão que a planta cresce "fazendo curvas" para encontrar o furo de luz. Isso prova visualmente que a



planta **busca a luz** de forma ativa para sobreviver (fototropismo).

2. Conteúdo: Partes das Plantas (O Caminho da Água)

Atividade: A Flor Colorida (ou Aipo Mágico)

- **Como fazer:** Coloque um cravo branco (ou um talo de salsão/aipo com folhas) em um copo com água e bastante corante alimentício azul ou vermelho. Deixe descansar por 24 horas.
- **O que a criança aprende:** As pétalas ou folhas ficarão tingidas da cor do corante. Isso demonstra a função do **caule como transporte**, mostrando como a água "sobe" da raiz até as partes mais altas para hidratar a planta.

3. Conteúdo: Diversidade e Adaptação (Sol vs. Sombra)

Atividade: Expedição "Onde eu moro?"

- **Como fazer:** Leve os alunos ao pátio ou jardim da escola com duas lupas de papel (uma amarela simbolizando "sol" e uma azul simbolizando "sombra"). Eles devem identificar e classificar as



plantas que vivem embaixo de árvores (sombra) e as que estão no centro do canteiro (sol pleno).

- **O que a criança aprende:** Ao observar as diferenças (como o tamanho e a espessura das folhas), eles entendem que as plantas se **adaptam** a diferentes quantidades de recursos disponíveis no ambiente.

4. Conteúdo: Ciclo de Vida (A Água que "Acorda" a Semente)

Atividade: Semente no Berço de Algodão (Com e Sem Água)

- **Como fazer:** Cada aluno recebe dois potinhos com algodão e sementes de feijão. No pote "A", o algodão deve ser mantido úmido. No pote "B", o algodão deve ficar totalmente seco. Ambos ficam no mesmo local iluminado.
- **O que a criança aprende:** Os alunos verão que, mesmo com luz, a semente do pote B não germina. Isso ensina que a água é o **gatilho vital** que inicia o ciclo de vida e permite que a semente saia do estado de dormência.



Dica Pedagógica: Para o 1º ao 5º ano, peça que eles façam um "**Diário do Cientista**" com desenhos de "antes e depois" de cada uma dessas atividades.

Para transformar essas atividades em uma investigação científica real, o segredo está nas perguntas que levam a criança a refletir sobre o que viu.

Aqui está um roteiro de perguntas dividido por atividade, que você pode imprimir ou colocar no quadro para o "**Diário do Cientista**":

1. Atividade do Labirinto (Luz)

- **Antes de abrir a caixa:** "O que você acha que a planta fará se encontrar um obstáculo no escuro?"
- **Ao abrir a caixa:** "A planta cresceu reta ou curvada? Em direção a quê?"
- **Reflexão:** "Se fechássemos o buraquinho de luz completamente, como a planta estaria daqui a uma semana?"

2. Atividade da Flor Colorida (Transporte de Água)



- **Observação inicial:** "A água está no copo, mas como ela vai parar lá nas pétalas da flor?"
- **Após o resultado:** "Quais partes da planta ficaram coloridas? O que isso nos diz sobre o caminho que a água faz?"
- **Reflexão:** "Se cortássemos o caule da planta ao meio, ela ainda conseguia 'beber' a água? Por quê?"

3. Atividade da Expedição (Sol e Sombra)

- **No jardim:** "Toque nas folhas das plantas que estão no sol e nas que estão na sombra. Qual delas parece mais 'gordinha' ou úmida?"
- **Comparação:** "As plantas da sombra têm folhas maiores ou menores que as do sol? Por que será que elas precisam de folhas grandes para captar a luz fraquinha?"
- **Reflexão:** "O que aconteceria se trocássemos uma planta que gosta de sombra de lugar e a colocássemos no sol forte o dia todo?"

4. Atividade do Algodão (Germinação)



- **Início:** "O feijão no algodão seco parece vivo ou dormindo? O que ele precisa para 'acordar'?"
- **Conclusão:** "A luz do sol foi suficiente para o feijão do pote seco crescer? Por quê?"
- **Reflexão:** "A semente é como uma pequena 'lancheira' com comida guardada. Quem é o 'ajudante' que abre essa lancheira para a planta começar a crescer?"

Dica de Registro: O "Termômetro da Descoberta"

Peça para os alunos desenharem uma carinha ao lado de cada resposta:

- 😊 **Eu já sabia!**
- 😲 **Eu me surpreendi!**
- **Quero pesquisar mais!**



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 - 1º BIMESTRE 2026

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Experimentar e fruir esportes de invasão, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.Praticar um ou mais esportes de precisão e invasão oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de invasão, como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	<p>Esportes de invasão:</p> <ul style="list-style-type: none">• Handebol,• Futebol,• Futsal• Voleibol	<p>Nessa etapa, ao estudar os esportes de invasão, os estudantes são levados a conhecer a origem, evolução e aprofundar os fundamentos básicos da prática.</p> <p>Atividades para iniciantes em handebol:</p> <p>Iniciação Lúdica</p> <p>Foco: brincar, coordenação motora e noção de espaço.</p> <p>1. Bola viajante As crianças sentam em círculo e passam a bola de mão em mão. Pode variar: por cima da cabeça, pelo lado ou quicando.</p> <p>2. Acerte o alvo Arremessar a bola em cones, caixas ou círculos no chão. Vale contar pontos e comemorar cada acerto.</p> <p>3. Corrida com bola Em duplas, uma criança conduz a bola</p>



		<p>quicando até um ponto e volta para passar ao colega.</p> <p>4. Estátua com bola Ao som de música, as crianças se movimentam com a bola. Quando a música para, todos ficam imóveis.</p> <p>Coordenação e Fundamentos</p> <p>Foco: passe, recepção e arremesso.</p> <p>5. Passa e corre Em grupos, as crianças passam a bola e correm para ocupar o lugar de quem passou.</p> <p>6. Arremesso ao gol adaptado Usar gol baixo, bambolês ou caixas como alvo. Sem goleiro no início.</p> <p>7. Jogo dos 5 passes O grupo precisa trocar 5 passes sem deixar a bola cair para marcar ponto.</p> <p>Introdução ao Jogo</p> <p>Foco: regras simples, trabalho em equipe e estratégia.</p>
--	--	---



8. Mini- handebol

Jogo reduzido (3x3 ou 4x4), quadra menor e tempo curto.

9. Defesa do tesouro

Um time tenta acertar o “tesouro” (cone ou bola) enquanto o outro defende sem contato físico.

10. Handebol cooperativo

Todos do time precisam tocar na bola antes do arremesso ao gol.

Dicas importantes

- ✓ Usar bolas leves ou de borracha
- ✓ Evitar contato físico
- ✓ Valorizar participação, não só vitória
- ✓ Adaptar regras conforme a turma

Atividades para iniciantes em Futebol:

O futebol é um esporte apaixonante e versátil, com infinitas possibilidades de atividades para todas as idades e níveis de habilidade.



⚽ – Futebol Lúdico

Objetivo: familiarização com a bola, equilíbrio e diversão.

1. Conhecendo a bola

Cada criança com uma bola: rolar, chutar levinho, conduzir livremente pela quadra.

2. Chute ao alvo

Chutar a bola em cones, garrafas pet ou caixas.

3. Siga o mestre

O professor conduz a bola e os alunos imitam os movimentos.

4. Congela-bola

As crianças conduzem a bola; ao sinal, param com o pé em cima da bola.

Iniciação aos Fundamentos

Objetivo: condução, passe e chute.

5. Condução em zigue-zague

Percorrer um caminho com cones conduzindo a bola.



		<p>6. Passe em duplas Passe curto com o pé, aprendendo a dominar a bola.</p> <p>7. Gol sem goleiro Chutes ao gol com alvo grande.</p> <p>Jogo Adaptado</p> <p>Objetivo: cooperação, noção de jogo e regras básicas.</p> <p>8. Mini- futebol Jogo 3x3 ou 4x4, sem goleiro ou com goleiro rotativo.</p> <p>9. Jogo dos passes O time precisa trocar 3 ou 5 passes antes de fazer o gol.</p> <p>10. Futebol cooperativo Todos do time devem tocar na bola antes do gol.</p> <hr/> <p>Sugestões Pedagógicas</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Usar bolas leves ✓ <input type="checkbox"/> Quadra reduzida</p>
--	--	---



- ✓ Tempo curto de jogo
- ✓ Reforçar respeito e cooperação

Atividades para iniciantes em Futsal:

Futsal Lúdico

Objetivo: adaptação à bola, equilíbrio e noção de espaço.

1. Amigo da bola

Cada criança com uma bola: rolar, chutar, parar com a sola do pé.

2. Chute ao alvo

Chutar a bola em cones, caixas ou garrafas pet.

3. Siga o professor

Conduzir a bola imitando os movimentos do professor.

4. Congelou!

Ao sinal, parar a bola com a sola do pé.

Iniciação aos Fundamentos

Objetivo: condução, passe e chute.



		<p>5. Zigue – zague</p> <p>com bola Condução entre cones.</p> <p>6. Passe em duplas Passe curto com domínio da bola.</p> <p>7. Gol gigante Chutes ao gol sem goleiro, com alvo grande.</p> <p>Jogo Adaptado</p> <p>Objetivo: noção de jogo, cooperação e regras simples.</p> <p>8. Mini futsal Jogo 3x3 ou 4x4, quadra reduzida.</p> <p>9. Jogo dos 3 passes Antes do gol, o time deve trocar pelo menos 3 passes.</p> <p>10. Futsal cooperativo Todos do time precisam tocar na bola antes do gol.</p> <hr/> <p>Dicas Pedagógicas</p>
--	--	---



- ✓ Bola leve (nº 3 ou 4)
- ✓ Sem carrinho ou contato físico
- ✓ Tempo curto de jogo
- ✓ Valorizar participação

O voleibol é um esporte versátil e divertido, com atividades que podem ser praticadas por pessoas de todas as idades e níveis de habilidade.

Atividades para iniciantes: voleibol

Voleibol Lúdico

Objetivo: coordenação motora, noção de espaço e contato inicial com a bola.

1. Brincando com a bola

Jogar a bola para cima e pegar, quicar e rolar no chão.

2. Estoura balão

Usar balões ou bolas leves, mantendo no ar com as mãos.

3. Bola por cima

Passar a bola por cima de uma corda ou fita baixa.



		<p>4. Caça-bola Ao sinal, correr, pegar a bola e levar até um local combinado.</p> <p>Iniciação aos Fundamentos</p> <p>Objetivo: toque, manchete e lançamento.</p> <p>5. Lança e pega Em duplas, lançar a bola e o colega pega.</p> <p>6. Toque adaptado Empurrar a bola para cima com as pontas dos dedos.</p> <p>7. Bola no alvo Lançar a bola por cima da rede em caixas ou bambolês.</p> <p>Jogo Adaptado</p> <p>Objetivo: cooperação, noção de jogo e regras simples.</p> <p>8. Mini - voleibol Jogo 2x2 ou 3x3, com rede baixa ou corda.</p>
--	--	---

		<p>9. Três toques O time pode dar até três toques antes de passar a bola.</p> <p>10. Voleibol cooperativo Objetivo é manter a bola no ar o maior tempo possível.</p> <hr/> <p>Dicas Importantes</p> <p>✓ <input type="checkbox"/> Usar bolas leves (borracha ou EVA) ✓ <input type="checkbox"/> Rede baixa ou fita ✓ <input type="checkbox"/> Sem cobrança de técnica perfeita ✓ <input type="checkbox"/> Valorizar participação e cooperação</p>
--	--	--

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!