



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS 2º BIMESTRE



ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS 3º ANO



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

Elizângela Sales Brito



DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA, EDUCAÇÃO FÍSICA E ARTE		
DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA 3º ANO - 2º Bimestre		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF03LP18) ler e compreender, com autonomia, cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas de leitor e de reclamação a jornais, revistas) e notícias, dentre outros gêneros do campo jornalístico, de acordo com as convenções do gênero carta e considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Compreensão em leitura - gênero cartas de leitor e de reclamação. Identificação de tema e assunto.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE:</u> Carta do leitor é uma carta bastante parecida com a carta pessoal, porém a carta do leitor é uma carta aberta, pois é dirigida a destinatários desconhecidos, veiculada em revistas e jornais, podendo ser, ou não, publicada. Autonomia na Leitura: Capacitar o aluno a ler e compreender gêneros jornalísticos sem dependência constante do professor. Reconhecimento do Gênero: Identificar as características de cartas (início, saudação, assunto, despedida) e notícias (manchete, corpo). Situação Comunicativa: Entender quem escreve (remetente), para quem (destinatário), sobre o que e com qual finalidade (opinar, elogiar, reclamar). Contextualização: Relacionar o tema da notícia ou da carta ao cotidiano do aluno. <u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:</u> Caça aos elementos da carta: Objetivo: Reconhecer a estrutura do gênero carta. Como fazer: Entregue uma carta de leitor simples. Os alunos identificam: remetente, destinatário, assunto, opinião. Podem circular ou colorir cada parte.		



Carta x Notícia: Objetivo: Compreender diferenças entre gêneros jornalísticos. **Como fazer:** Apresente uma notícia e uma carta sobre o mesmo tema. Peça que os alunos identifiquem: qual texto informa, qual expressa opinião. Registre as diferenças em um quadro coletivo.

Organizando a carta: Objetivo: Entender a convenção do gênero carta. **Como fazer:** Entregue uma carta recortada em partes (saudação, corpo, despedida). Os alunos reorganizam na ordem correta. Depois, leem para verificar se faz sentido.

Carta sobre Porto Nacional – TO: Objetivo: Relacionar leitura à realidade local e identificar tema/assunto. **Como fazer:** Apresente uma carta (real ou adaptada) com tema local, por exemplo: limpeza da cidade conservação do rio, transporte ou escola / Exemplo de proposta: “Carta de um morador reclamando do lixo em um bairro de Porto Nacional.” Perguntas para interpretação: Qual é o problema apresentado? Quem escreveu a carta? Para quem foi escrita? Qual solução o autor sugere? Finalize com conversa sobre a realidade dos alunos.

Interpretando o texto: Objetivo: Desenvolver compreensão leitora. **Como fazer:** Após a leitura de uma carta ou notícia, proponha perguntas como: Qual é o tema principal? O autor está satisfeito ou insatisfeito? Qual é a intenção do texto? Os alunos podem responder oralmente ou por escrito.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(EF03LP23) Analisar o uso de adjetivos em cartas dirigidas a veículos da mídia impressa ou digital (cartas do leitor ou de reclamação a jornais ou revistas), digitais ou impressas.	Forma de composição de cartas de leitor e de reclamação. Adjetivos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO



A HABILIDADE PROPÕE:

Identificação de Adjetivos: Reconhecer adjetivos e termos caracterizadores em cartas do leitor e cartas de reclamação. **Análise Funcional:** Entender que os adjetivos servem para atribuir qualidades ou defeitos (ex: "matéria *interessante*", "atitude *inaceitável*"), servindo como recurso argumentativo. **Análise do Efeito de Sentido:** Compreender como a escolha de um adjetivo (subjetivo) pode demonstrar a opinião, emoção ou avaliação do leitor sobre o texto original. **Reconhecimento do Gênero:** Analisar o uso desses recursos em cartas reais dirigidas a jornais e revistas, tanto no suporte físico quanto digital.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Caça aos adjetivos na carta. Objetivo: Identificar adjetivos no texto. **Como fazer:** Apresente uma carta de reclamação simples (ex: sobre a escola, transporte ou bairro). Os alunos devem **destacar os adjetivos** (ex: "rua suja", "ônibus lotado", "parque bonito"). Depois, discutem: *o que esses adjetivos dizem sobre o lugar ou situação?*

Como é minha escola? Objetivo: Usar adjetivos relacionados ao cotidiano. **Como fazer:** Proponha que os alunos completem frases: "Minha escola é ____." "A sala de aula é ____." Em seguida, monte coletivamente uma **pequena carta de leitor** usando os adjetivos sugeridos (ex: "A escola é organizada, mas o pátio é pequeno. ").

Melhorando a carta. Objetivo: Perceber a importância dos adjetivos. **Como fazer:** Entregue uma carta **sem adjetivos**: "A rua está. O lugar é. O problema é." Peça que os alunos completem com adjetivos (ex: "suja", "perigoso", "grave"). Compare versões para perceber como os adjetivos **enriquecem o texto**.

Carta do meu bairro. Objetivo: Relacionar o uso de adjetivos à realidade local. **Como fazer:** Peça que os alunos pensem em algo do bairro/cidade: praça, rua, escola, transporte. Eles listam adjetivos (ex: "limpa", "movimentada", "barulhenta", "bonita"). Depois, criam oralmente ou por escrito uma **frase de carta de reclamação ou elogio** usando esses adjetivos.

Trocando os adjetivos. / Como fazer: Escreva frases como: "O atendimento foi bom. " Peça para substituir o adjetivo: "O atendimento foi ruim / excelente / rápido / demorado. " Discuta como a opinião muda com cada palavra.

[Nova Escola - Plano de aula "Adjetivos na composição"](#) (Acessado em 12/03/2025)



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Escrita (compartilhada e autônoma)	(EF35LP15) Opinar e defender ponto de vista sobre tema polêmico relacionado a situações vivenciadas na escola e/ou na comunidade, utilizando registro formal e estrutura adequada à argumentação, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Defesa de ponto de vista. Uso de linguagem formal

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

A HABILIDADE PROPÕE:

Argumentação e Opinião: Vai além de apenas dizer "eu acho", ensinando o aluno a defender um ponto de vista com base em fatos ou justificativas válidas. **Temas Polêmicos:** Foca em assuntos reais da vivência escolar ou da comunidade, tornando a aprendizagem significativa e engajadora. **Registro Formal:** Estimula o uso da norma-padrão da língua, preparando para situações de comunicação mais formais. **Estrutura do Texto:** Capacita o estudante a organizar o pensamento em uma estrutura clara: apresentação do tema, o posicionamento (tese) e o porquê (argumentos). **Situação Comunicativa:** Ensina a adequar a fala/escrita ao público-alvo (quem vai ler ou ouvir).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Essa habilidade consiste em expressar pontos de vistas sobre temas controversos na vivência do estudante (como *bullying*, uso da tecnologia na sala de aula, etc.)

Roda de opinião: “Concordo ou discordo?” **Objetivo:** Expressar opinião oralmente com justificativa. **Como fazer:** Apresente temas próximos da realidade: Uso de celular na escola / Dever de casa todos os dias / Uniforme escolar obrigatório / Os alunos se posicionam (concordo/discordo) e devem **justificar** com pelo menos um argumento.

Carta de opinião sobre a escola. **Objetivo:** Produzir texto com ponto de vista estruturado. **Como fazer:** Proponha a escrita de uma **carta de opinião** sobre um tema da escola (ex: merenda, recreio, regras). Oriente a estrutura: Apresentação do tema Opinião clara / Argumentos / Conclusão / Incentive o uso de linguagem mais formal.



Debate em grupos. Objetivo: Desenvolver argumentação e escuta. **Como fazer:** Divida a turma em dois grupos com posições opostas. Tema sugerido: “Mais tempo de recreio ou mais tempo de aula?” / Cada grupo prepara argumentos e apresenta. / Ao final, a turma vota na argumentação mais convincente.

Problemas da comunidade. Objetivo: Relacionar argumentação à realidade local. **Como fazer:** Levante questões do cotidiano: lixo nas ruas, conservação de espaços públicos, trânsito próximo à escola. Os alunos escolhem um problema e escrevem: sua opinião, uma justificativa, uma possível solução

Opinião com base em imagens. Objetivo: Estimular posicionamento a partir de situações reais. **Como fazer:** Mostre imagens do cotidiano (ex: praça limpa x praça suja, sala organizada x bagunçada). Pergunte: Qual situação é melhor? Por quê? Os alunos respondem oralmente ou por escrito, sempre com **justificativa**

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografiação)	(EF03LP01) Ler e escrever palavras com correspondências regulares contextuais entre grafemas e fonemas – c/qu; g/gu; r/rr; s/ss; o (e não u) e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras compostas: o (e não u) e (e não i) em sílaba átona em final de palavra – e com marcas de nasalidade (til, m, n).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

A HABILIDADE PROPÕE:

Promover a reflexão sobre o sistema alfabético e ortográfico, transacionando da escrita fonética simples para a escrita ortográfica convencional, considerando a posição das letras e o contexto da sílaba. Correspondências Regulares Contextuais (C/QU, G/GU): Ensinar quando usar 'C' OU 'QU' (ex: casa vs. queijo) e 'G' OU 'GU' (ex: gato vs. guerra), dependendo da vogal seguinte. Uso de R/RR e S/SS: Diferenciar os sons conforme a posição na palavra (ex: carro vs. caro; sapo vs. casa). Vogais Átonas Finais (o/u, e/i): Fixar que em sílabas átonas finais, escreve-se com 'o' e 'e', mesmo que o som seja de 'u' e 'i' (ex: bolo, leite).



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Esta habilidade pode ser realizada concomitantemente nas escritas iniciais do gênero carta e após as apresentações das dificuldades, organizar atividades, tais como listas de palavras comparativas entre a escrita e fala, etc. Sugestão de atividades:

Bingo das Regras Ortográficas: Criar bingos focados em palavras com ou onde o aluno precisa identificar a grafia correta ao ouvir a palavra.

Caça-Palavras Contextual (C/QU - G/GU): Atividades que exigem separar palavras com "que/qui" e "ce/ci" ou "gue/gui" e "ge/gi" em colunas.

Ditado Estourado (Nasalidade): Balões contendo palavras com til, *m* ou *n*. Os alunos estouram e escrevem corretamente (ex: mãe, tambor, vento). **Completar Final de Palavra (O/U – E/I):** Exercícios com palavras átonas em final de palavra para diferenciar o som da escrita (ex: rato ou ratu? leite ou leiti?).

Caixa Mágica das Letras (R ou RR): Cartões com palavras para o aluno decidir se preenche com **R** ou **RR**, associando ao som forte/fraco.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (ortografia)	(EF03LP02) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC, VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.	Leitura e escrita de palavras com CV, V, CVC, CCV.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Consolidar a alfabetização e ortografia ao ler e escrever palavras com sílabas complexas (CVC, CCV, VV, CVV) e simples (CV, V). O objetivo é fazer com que o aluno identifique que **toda sílaba na língua portuguesa possui uma vogal**, compreendendo a estrutura silábica

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

É importante que sejam reservados momentos para a escrita livre. Uma das atividades que pode ser realizada é a escrita em diários e bilhetes para os colegas da turma e outra é a realizar de ditado inicial para averiguar e organizar as intervenções necessárias. Essa habilidade pode ser realizada concomitantemente nas escritas iniciais dos diferentes gêneros abordados. Trabalhar treinos ortográficos para averiguar a compreensão da escrita das palavras com CV, V, CVC, CCV; Sugestão de atividades:

Caça às sílabas. Entregue um pequeno texto ou lista de palavras. Peça que os alunos circulem as sílabas em cada palavra. Depois, eles devem classificar as sílabas (CV, V, CVC, CCV, etc.). **Exemplo:** *pra-to* (CCV + CV), *a-mo* (V + CV). **Objetivo:** reconhecer a estrutura das sílabas e identificar as vogais.



Montando palavras com cartões. Prepare cartões com sílabas (ex: *pa, pre, to, a, is*). Os alunos devem formar palavras combinando as sílabas. Depois, escrevem as palavras formadas no caderno e identificam o tipo de sílaba. Objetivo: compreender a formação de palavras e reforçar a presença de vogais em todas as sílabas.

Ditado colorido. Faça um ditado de palavras. Após escrever, os alunos devem: Pintar as vogais de uma cor. Separar as sílabas com traços. **Exemplo:** *bo-la, trans-por-te, a-vi-ão*. **Objetivo:** reforçar a identificação das vogais e a divisão silábica.

Jogo da classificação. Escreva várias palavras no quadro. Os alunos devem separar em colunas conforme o tipo de sílaba: CV (ex: *ba-la*) / CCV (ex: *bra-ço*) / CVC (ex: *sol*). Pode ser feito em grupo para tornar mais dinâmico.

Complete a palavra. Entregue palavras incompletas: *_la* (bola) / *p_ra* (para) / *a_ão* (avião). Os alunos completam com as letras que faltam e depois separam as sílabas. Objetivo: desenvolver consciência fonológica e ortográfica.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Produção de textos (escrita compartilhada e autônoma)	(EF35LP08) Utilizar, ao produzir um texto, vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos).	Construção do sistema alfabético. Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão. Pronomes.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

- Vocabulário apropriado ao gênero: Escolha de palavras e termos técnicos/literários adequados ao texto que está sendo escrito (ex: usar "era uma vez" em contos, ou termos mais formais em um relato).
- Recursos de coesão pronominal (Anafóricos): Uso de pronomes pessoais (ele, ela, eles), possessivos (seu, sua) e demonstrativos (este, esse, aquele) para retomar palavras ou ideias já mencionadas anteriormente, evitando a repetição cansativa de substantivos.
- Recursos de referência: Substituição lexical (uso de sinônimos) e pronominal.
- Articuladores de relações de sentido: Uso de conectivos que indicam tempo, causa, oposição, conclusão ou comparação.
- Nível suficiente de informação: O texto deve conter informações claras e suficientes para que o leitor entenda a mensagem.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Proponha a produção de pequenos textos coletivos e individuais, orientando os alunos a organizarem as ideias com início, meio e fim. Utilize sequências de imagens para estimular a construção de narrativas com sentido (coerência) e conectivos simples para



ligar as frases (coesão). Durante a escrita, destaque o uso dos pronomes pessoais que substituem os nomes já mencionados, explicando por que essa substituição é importante para evitar repetições e garantir a coesão do texto. Apresente uma lista com exemplos de pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos, mostrando como eles ajudam a retomar informações e a manter o sentido do texto.

Substituindo palavras por pronomes. Apresente frases com repetição de palavras: *Maria foi ao mercado. Maria comprou frutas. Maria voltou para casa.* Os alunos reescrevem substituindo por pronomes: *Maria foi ao mercado. Ela comprou frutas e voltou para casa.* **Objetivo:** entender o uso de pronomes para evitar repetição.

Ligando as partes do texto. Entregue um pequeno texto com lacunas: *João encontrou um cachorro. ____ estava perdido.* Os alunos completam com pronomes adequados (*ele, ela, isso, aquele*). **Objetivo:** trabalhar a coesão referencial (anafórica).

Reescrita de texto: Dê um texto curto com muitas repetições de nomes. Peça para os alunos reescreverem usando pronomes e sinônimos. **Objetivo:** melhorar fluidez e ampliar o vocabulário.

Produção por gênero textual: Proponha a escrita de um gênero específico (ex: bilhete, conto, convite). Oriente o uso de: vocabulário adequado ao gênero, pronomes para evitar repetição. Depois, revise coletivamente destacando os pronomes usados. **Objetivo:** aplicar a coesão dentro de um contexto real de escrita.

Jogo “Quem é?”: Apresente um texto com vários personagens: *Ana encontrou Pedro. Ele estava feliz. Ela sorriu para ele.* Os alunos identificam a quem cada pronome se refere. **Objetivo:** desenvolver a compreensão da referência pronominal.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF35LP28) Declamar poemas, com entonação, postura e interpretação adequadas.	Declamação de poemas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Entonação adequada: Ajustar o tom de voz (ritmo, pausa, intensidade) para dar vida aos versos, respeitando a pontuação e a musicalidade do poema. **Postura corporal:** Adotar uma postura física adequada à situação de declamação (ficar em pé, olhar para a plateia), demonstrando confiança e respeito ao público. **Interpretação e Gestualidade:** Utilizar expressões faciais e gestos de modo a enfatizar a interpretação do poema, não apenas lendo, mas encenando a emoção do texto. **Articulação Correta:** Empregar a articulação correta das palavras para garantir a compreensão.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:



Leitura expressiva guiada. Escolha um poema curto. Leia em voz alta como modelo, destacando entonação e pausas. Depois, os alunos repetem, tentando imitar a expressividade. **Objetivo:** perceber ritmo, pausas e entonação na declamação.

Marcação do poema. Entregue o poema impresso. Os alunos devem: marcar pausas, destacar palavras importantes. Indicar emoções (alegria, tristeza, surpresa) **Objetivo:** preparar a interpretação antes da declamação.

Declamação em duplas. Um aluno declama e o outro observa critérios: entonação, volume de voz, postura, depois, trocam de papel. **Objetivo:** desenvolver escuta crítica e auto avaliação.

Declamação com expressão corporal: Os alunos declamam usando gestos, expressões faciais e movimentos. Pode-se propor diferentes emoções para o mesmo poema. **Objetivo:** integrar corpo e voz na interpretação.

Sarau poético: Organize um momento de apresentação (na sala ou escola). Cada aluno escolhe um poema para declamar. Pode incluir figurino simples ou cenário. **Objetivo:** dar sentido social à declamação e desenvolver confiança.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF35LP11) Ouvir gravações, canções, textos falados em diferentes variedades linguísticas, identificando características regionais, urbanas e rurais da fala e respeitando as diversas variedades linguísticas como características do uso da língua por diferentes grupos regionais ou diferentes culturas locais, rejeitando preconceitos linguísticos.	Variação linguística. Canções regionais, urbanas e rurais

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Identificação de Variações: Reconhecer diferenças na fala (sotaques, vocabulário, estruturas frasais) que indicam a origem geográfica (regional) ou o ambiente social (urbano/rural) dos falantes.

Respeito à Diversidade: Compreender que as diferentes formas de falar não são "erradas", mas sim características culturais legítimas e ricas da língua portuguesa.

Combate ao Preconceito Linguístico: Desconstruir a ideia de que existe apenas uma forma "correta" de falar, rejeitando o preconceito contra sotaques ou dialetos considerados de menor prestígio.



Uso de Recursos Áudio: Utilizar materiais como músicas, histórias contadas, entrevistas e gravações diversas para expor o aluno a diferentes falas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Proporcionar ao estudante a audição de canções de compositores tocantinenses, com legendas, para estimular a curiosidade, o reconhecimento e o respeito relativos à variação linguística local e nacional. Dessa forma, é possível resgatar práticas de letramento/produtos culturais locais, para legitimá-los; explorar a gramática das variedades linguísticas, para que os estudantes possam compreender as diferenças e a similaridades como constitutivas das identidades de seus falantes, favorecendo o convívio respeitoso com a diversidade linguística de forma a legitimar os diferentes falares do Brasil, sem sobrepor uma variedade a outra. Há possibilidade de trabalhar interdisciplinar com Geografia (**EF03GE01**); História (**EF03HI07**), (**EF03HI08**) no que se refere a identificação das características regionais, urbanas e rurais da fala.

Ouvir músicas regionais (samba, sertanejo raiz, ritmos nordestinos) e comentar os sotaques.

Comparar a fala de um personagem rural e um personagem da cidade em contos.

Debater sobre as diferentes palavras usadas no Brasil para o mesmo objeto, como no caso de "mandioca", "aipim" ou "macaxeira" [Blog Mackenzie](#).

Palavras diferentes, mesmo significado. Como fazer: Retire palavras das canções (ex.: *trem, mandioca, menino*). Mostre como elas mudam conforme a região (ex.: *guri, piá, moleque*). Monte um cartaz coletivo com: Palavra / Região Significado. **Objetivo:** ampliação de vocabulário e respeito às variedades da língua.

Que música é essa? Como fazer: Leia trechos da letra (sem cantar). Os alunos tentam adivinhar: se é urbana, rural ou regional; qual região do Brasil pode ser. Depois, escutam a música para conferir. **Objetivo:** leitura, inferência e escuta.

Ilustrando a canção. Como fazer: Escolha uma canção. Os alunos desenham: o lugar, as pessoas, o jeito de viver mostrado na música. Socialize os desenhos, destacando as diferenças culturais e linguísticas. **Objetivo:** interpretação e relação língua–cultura.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)	(EF35LP02) Selecionar livros da biblioteca e/ou do cantinho de leitura da sala de aula e/ou disponíveis em meios digitais para leitura individual, justificando a escolha e compartilhando com os colegas sua opinião, após a leitura.	Formação do leitor literário. Leitura de livros de poemas de autores tocantinenses e nacionais e da literatura indígena dos povos tocantinenses.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>A HABILIDADE PROPÕE:</u> Autonomia: Capacidade de buscar, selecionar e escolher livros de diferentes fontes (biblioteca, cantinho de leitura, meios digitais). Leitura Individual: Incentivo ao momento pessoal de apreciação literária. Justificativa: Capacidade de explicar os motivos da escolha do livro (tema, capa, autor, recomendação). Expressão e Compartilhamento: Partilha da opinião pessoal com os colegas, estimulando a oralidade e a argumentação sobre a obra lida.		
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS: Oportunizar aos estudantes visitar espaços variados de leitura, tanto na escola como em outros espaços na comunidade, para verificação de acervos bibliográficos (impressos ou digitais) referentes a autores de poemas nacionais e tocantinenses. Roda de leitura – Poetas do Tocantins: Como fazer: Organize a turma em roda. / O professor lê poemas em voz alta, como		



modelo leitor. / Trabalhe, por exemplo, com poemas de: / **José Gomes Sobrinho** (poeta tocantinense) / **Tião Pinheiro** (poesia regional). Após a leitura, converse: O que o poema fala sobre nosso lugar? Que imagens aparecem? Como o poema nos faz sentir? Objetivo: fruição literária e identidade regional.

Poemas indígenas do Tocantins – ouvir e sentir: Como fazer: Apresente poemas da **literatura indígena tocantinense**, contextualizando o povo e a cultura. Sugestão de autora: **Susi Krahô** (povo Krahô – Tocantins) / Leia pausadamente, podendo usar sons da natureza. / Os alunos desenharam o que imaginaram ao ouvir o poema. Objetivo: escuta literária, imaginação e respeito cultural.

Poema que vira arte: Como fazer: Cada aluno escolhe um poema lido (tocantinense, indígena ou nacional). / Faz uma ilustração livre. / Monte um mural: **“Poetas do Brasil e do Tocantins”**. Objetivo: interpretação estética e vínculo afetivo com a leitura.

Cantinho do leitor tocantinense: Como fazer: Organize um espaço fixo na sala com livros de poemas de: autores tocantinenses, autores nacionais, literatura indígena dos povos do Tocantins. Reserve momentos semanais de leitura livre. O aluno escolhe o que ler, sem ficha ou prova. **Objetivo:** autonomia e prazer em ler.

Conhecendo quem escreve: Como fazer: Antes da leitura, apresente brevemente o autor: quem é, de onde é, sobre o que costuma escrever. / Destaque: autores do Tocantins, povos indígenas tocantinenses (Krahô, Xerente, entre outros). **Objetivo:** valorização cultural e pertencimento. / Autores Tocantinenses: José Gomes Sobrinho, Tião Pinheiro / autores indígenas (povos tocantinenses): Susi Krahô (povo Krahô – TO) autores nacionais (apoio): Cecília Meireles, Vinicius de Moraes, Roseana Murray.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/semiótica (Ortografiação)	(EF03LP03) Ler e escrever corretamente palavras com os dígrafos lh, nh, ch.	Dígrafos lh, nh e ch.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Identificação e Escrita: Focar na correta grafia e leitura de palavras como "abelha", "ninho" e "chuva".

Fonema-Grafema: Entender que duas letras representam um único som, diferenciando a escrita de palavras com sons similares, como "foia" e "folha".

Uso da letra 'H': Perceber o papel do 'h' como parte dos dígrafos, não apenas como letra muda.

Objetivos Pedagógicos: Desenvolver a memória visual e a ortografia correta através da prática, jogos e análise de palavras.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:



Organizar fichas de leitura, cruzadinhas, caça-palavras.

Caça-palavras dos dígrafos: Como fazer: Prepare um caça-palavras com lh, nh e ch. Os alunos: circulam as palavras, separam por dígrafo, leem em voz alta. / Trabalha: leitura, reconhecimento visual e ortografia.

Cestinhas dos dígrafos: Como fazer: Separe três caixas: LH – NH – CH. Distribua fichas com palavras. / Os alunos colocam cada palavra na cesta correta. / Depois, escolhem uma palavra de cada cesta e formam frases. / Trabalha: classificação, leitura e escrita.

Fale e descubra: Como fazer: Diga palavras oralmente. / Os alunos levantam a plaquinha do dígrafo correspondente. Depois escrevem a palavra no caderno. / Trabalha: consciência fonológica e escrita correta.

Bingo dos dígrafos: Como fazer: Cartelas com palavras que tenham lh, nh e ch. O professor fala a palavra. O aluno marca na cartela. Quem completar lê as palavras marcadas.

Texto curto com dígrafos: Como fazer: Apresente um pequeno texto ou parlenda com muitos dígrafos. Atividades: leitura coletiva, destaque das palavras com cores diferentes, reescrita de frases. / Trabalha: leitura em contexto e compreensão.

Dicas importantes: Não trabalhar só com lista de palavras / Priorizar leitura + escrita em contexto / Retomar os dígrafos em textos e produções / Valorizar o erro como parte do aprendizado.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Leitura/escuta (Compartilhada e autônoma)	(EF35LP23) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, aliterações e diferentes modos de divisão dos versos, estrofes e refrões e seu efeito de sentido.	Identificação de rimas, aliterações, estrofes, versos e refrãos e seus efeitos de sentido.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Apreciação Literária: Fomentar o prazer na leitura de poemas, cordéis, músicas e outros textos em verso.

Identificação de Recursos Estruturais: Observar a organização em versos, estrofes e a presença de refrões (refrãos).

Análise Sonora: Identificar rimas (sons finais iguais) e aliterações (repetição de sons consonantais).

Efeito de Sentido: Compreender como a disposição gráfica (divisão dos versos) e os recursos sonoros (rima/aliteração) contribuem para o significado e o ritmo do poema.

Exploração da Oralidade: A habilidade frequentemente se conecta à leitura em voz alta, permitindo que os alunos percebam a musicalidade da poesia.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Escolha poemas com rimas fáceis e som divertido (Ex: Vinícius de Moraes, Cecília Meireles). Leia com entonação, marcando as rimas e repetições. Depois, peça que repitam em coro ou em duplas. Após a leitura do poema, desafie as crianças a encontrar as palavras que rimam. Escreva no quadro duas colunas: Palavras e Rimas (exemplo: Cão - Pão, Chão). Explique para os alunos que aliteração acontece quando um som de uma mesma letra ou grupo de letras se repete várias vezes no verso ou na frase, criando um efeito de musicalidade ou ritmo. Exemplo: O rato roeu a roupa do rei de Roma.

Caça às rimas. Objetivo: / Identificar rimas e perceber seus efeitos sonoros. **Como fazer:** Leia um poema em voz alta para a turma. Peça que os alunos levantem a mão ao ouvir palavras que rimam. Depois, escrevam pares de palavras que rimam encontradas no texto. **Variação:** Criar novas rimas a partir das palavras do poema.

Brincando com aliterações. / Objetivo: Reconhecer repetição de sons consonantais (aliteração). **Como fazer:** Apresente versos com aliteração. Peça que os alunos identifiquem o som que se repete. Proponha que criem um pequeno verso usando o mesmo recurso. **Exemplo:** “O rato roeu a roupa do rei de Roma.

Montando o poema. / Objetivo: Compreender a organização em versos e estrofes. **Como fazer:** Entregue um poema recortado (versos separados). Os alunos devem reorganizá-lo na ordem correta. Depois, discutir como a divisão em estrofes influencia o sentido.

Identificando o refrão. / Objetivo: Reconhecer repetições e o efeito do refrão. **Como fazer:** Trabalhe com poemas ou canções com refrão. Peça que os alunos identifiquem o trecho repetido. Discuta: por que esse trecho se repete? Qual efeito causa?

Leitura expressiva. / Objetivo: Perceber ritmo, sonoridade e sentido do poema. **Como fazer:** Divida a turma em grupos. Cada grupo apresenta um poema com entonação, ritmo ou dramatização. Ao final, discutir como a forma de leitura alterou a interpretação.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Análise linguística/ semiótica (Ortografização)	(EF35LP31) Identificar, em textos versificados, efeitos de sentido decorrentes do uso de recursos rítmicos, sonoros e de metáforas.	Forma de composição de textos poéticos

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Apreciação Literária: Fomentar o prazer na leitura de poemas, cordéis, músicas e outros textos em verso.

Identificação de Recursos Estruturais: Observar a organização em versos, estrofes e a presença de refrões (refrãos).

Análise Sonora: Identificar rimas (sons finais iguais) e aliterações (repetição de sons consonantais).



Efeito de Sentido: Compreender como a disposição gráfica (divisão dos versos) e os recursos sonoros (rima/aliteração) contribuem para o significado e o ritmo do poema.

Exploração da Oralidade: A habilidade frequentemente se conecta à leitura em voz alta, permitindo que os alunos percebam a musicalidade da poesia.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :

Sentindo o ritmo do poema. / Objetivo: Perceber como o ritmo influencia o sentido. **Como fazer:** Leia um poema em voz alta duas vezes: uma com ritmo marcado e outra de forma “quebrada”. Pergunte aos alunos: qual leitura fez mais sentido? Por quê? Discuta como o ritmo contribui para a emoção ou compreensão do texto.

Sons que criam imagens. / Objetivo: Identificar efeitos sonoros (rimas, aliterações, assonâncias). **Como fazer:** Apresente um poema com forte presença de sons repetidos. Peça que os alunos circulem palavras com sons parecidos. Em seguida, pergunte: esses sons lembram algum barulho ou sensação? Relacione o som ao significado do poema.

Descobrimos metáforas. / Objetivo: Compreender metáforas e seus efeitos de sentido. **Como fazer:** Apresente versos com metáforas (ex: “meu coração é um vulcão”). Pergunte: isso é literal ou figurado? O que o autor quis dizer? Proponha que os alunos expliquem com suas próprias palavras e criem novas metáforas.

Mudando o sentido. / Objetivo: Analisar como recursos sonoros e rítmicos alteram o sentido. **Como fazer:** Dê um poema e peça que os alunos modifiquem algumas palavras (mantendo ou mudando as rimas). Compare o original com a nova versão. Discuta: o sentido mudou? Ficou mais alegre, triste, engraçado?

Criando com intenção. / Objetivo: Produzir versos usando recursos expressivos. **Como fazer:** Proponha que os alunos escrevam um pequeno poema com: pelo menos uma rima, uma repetição de som (aliteração ou assonância), uma metáfora, depois, cada aluno explica quais efeitos quis causar no leitor.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Escrita (compartilhada e autônoma)	(EF35LP27) Escrever com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros.	Escrita autônoma e compartilhada de poemas, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas, sentidos figurados e recursos visuais sonoros

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:



A HABILIDADE PROPÕE:

Leitura e Produção autônoma: Desenvolver a capacidade de compreender e criar textos poéticos, explorando rimas e sonoridades, **Imagens Poéticas:** Utilizar sentidos figurados e metáforas para criar efeitos de sentido, destacando a criatividade e a linguagem metafórica.

Recursos Visuais e Sonoros: Explorar a forma como o poema é disposto na página (poesia visual), bem como o ritmo e a sonoplastia (sons, aliterações)

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :

Apresente palavras simples e peça às crianças que encontrem rimas para elas. Exemplo: flor-amor, coração-balão. O professor pode criar pequenos poemas com os estudantes, explorando assuntos de interesse da turma. Durante a criação coletiva, estimule os alunos a sugerirem palavras que rimem, sons que tragam musicalidade e imagens poéticas que deixem o poema mais criativo. Atividades Práticas: A habilidade se concretiza por meio da produção de poemas concretos, rodas de leitura e interpretação, conforme sugerido em Nova Escola.

Oficina de rimas criativas. / Objetivo: Estimular a criação de versos com rimas. **Como fazer:** Disponha cartões com palavras variadas. Os alunos sorteiam uma palavra e precisam criar um verso que rime com ela. Depois, juntam os versos formando um pequeno poema coletivo.

Poema com aliteração. / Objetivo: Explorar sons e jogos de palavras. **Como fazer:** Escolha uma letra do alfabeto. Os alunos criam versos com várias palavras iniciadas com essa letra. Ao final, compartilham e observam o efeito sonoro criado.

Metáforas do cotidiano. / Objetivo: Desenvolver imagens poéticas (sentido figurado). **Como fazer:** Proponha temas simples (amor, escola, natureza, amizade). Oriente os alunos a criar metáforas (ex: “a escola é um jardim”). Depois, transformar essas ideias em pequenos poemas.

Poema visual (caligrama). / Objetivo: Integrar linguagem verbal e visual. **Como fazer:** Apresente exemplos de poemas em formato de imagem (ex: em forma de coração, árvore). Os alunos escrevem um poema e organizam as palavras formando uma figura relacionada ao tema.

Sarau poético. / Objetivo: Produzir e compartilhar textos autorais com autonomia. **Como fazer:** Cada aluno escreve um poema utilizando rimas, sons e metáforas. Organize um sarau na sala para apresentação. Incentive o uso de entonação, ritmo e expressividade.



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Oralidade	(EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.	Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala. Declamação de poema
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:</u>		
<u>A HABILIDADE PROPÕE:</u>		
Objetivo principal: Capacitar o aluno a ler o contexto não verbal, reconhecendo que o corpo e o tom de voz podem confirmar ou contrariar o que é dito verbalmente. Aspectos paralinguísticos: Incluem risos, pausas, silêncios, ritmo e volume da voz. Aspectos cinésicos (corporais): Incluem postura, expressões faciais, movimentos de cabeça e gestos. Aplicação prática: Essencial para aprimorar a escuta ativa e a compreensão em interações sociais, rodas de conversa, contação de histórias e apresentações orais.		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :</u>		
Adivinhe a emoção. / Objetivo: Identificar emoções por expressões faciais e corporais. Como fazer: Um aluno representa uma emoção (alegria, tristeza, raiva, surpresa) sem falar. Os colegas tentam adivinhar qual é. Depois, discutem quais pistas ajudaram (rosto, postura, gestos). Fale de diferentes jeitos. / Objetivo: Perceber o efeito do tom de voz no significado. Como fazer: Escreva uma frase simples no quadro (ex: "Você chegou"). Peça que os alunos falem a mesma frase com diferentes entonações (feliz, bravo, surpreso). Converse sobre como o sentido muda conforme o tom. Leitura de imagens. / Objetivo: Interpretar linguagem corporal em imagens. Como fazer: Mostre figuras ou cenas (revistas, quadrinhos, fotos). Pergunte: o que os personagens estão sentindo? Como você percebe isso? Incentive os alunos a justificar com base em gestos e expressões. Teatro sem fala. / Objetivo: Compreender comunicação não verbal em situações. Como fazer: Em grupos, os alunos encenam pequenas situações (ex: pedir ajuda, discordar, comemorar) sem usar palavras. A turma observa e interpreta o que está acontecendo. Depois, discutem os elementos usados (olhar, gestos, postura).		



Escuta atenta. / Objetivo: Identificar pistas paralinguísticas na fala. **Como fazer:** Reproduza áudios ou leia falas variando o tom de voz. / Pergunte: a pessoa está feliz, nervosa, com medo? Discuta como o tom, pausas e ritmo ajudam a entender a intenção.

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA, EDUCAÇÃO FÍSICA E ARTE

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA 3º ANO - 2º Bimestre

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Brincadeiras e Jogos	(EF35EF01TO). Experimentar e fruir brincadeiras e jogos recreativos, recriando e valorizando a importância desses jogos para o desenvolvimento de habilidades motoras.	Brincadeiras e jogos recreativos com habilidades motoras. Ex.: correr e chutar, saltar e arremessar, correr e quicar etc.
	(EF35EF02TO). Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos recreativos.	
	EF35EF04TO) 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.	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:



(EF35EF01TO) - Essa habilidade propõe que os alunos: Vivenciem, experimentem e aproveitem diferentes brincadeiras e jogos recreativos, não apenas como diversão, mas como parte do processo de aprendizagem.

Incentivar que a criança: Participe ativamente de jogos e brincadeiras; recrie e adapte regras, espaços, materiais e formas de jogar; reconheça a importância dessas atividades para o desenvolvimento das habilidades motoras, como: correr, saltar, arremessar, equilibrar-se, rolar, entre outras; desenvolva também aspectos como: coordenação motora, agilidade, equilíbrio, noção espacial, socialização e cooperação.

(EF35EF02TO) Essa habilidade propõe que os alunos: Protagonismo Discente: Os alunos não apenas jogam, mas organizam, modificam e criam regras para as atividades. Segurança e Inclusão: Envolve avaliar riscos (espaço/material) e adaptar o jogo para que crianças com diferentes habilidades motoras e capacidades físicas possam participar.

Valorização Cultural: Foca em jogos populares do Brasil, incluindo matrizes indígenas e africanas, compreendendo-os como patrimônio cultural. Resolução de Desafios: Estimula a capacidade de analisar e resolver problemas práticos durante o jogo.

(EF35EF04TO) Essa habilidade propõe que os alunos: Adaptar e Recriar: Ajustar jogos populares, de matriz indígena ou africana, às características dos espaços disponíveis, como parques, praças ou pátios. Experiência Ampliada: Levar a prática corporal para além da sala de aula, promovendo a ludicidade no dia a dia. Valorização Cultural: Reconhecer e dar novos sentidos a brincadeiras tradicionais. Criatividade: Incentivar a modificação de regras e materiais para o contexto local.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :

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). Algumas brincadeiras que podem ser realizadas com os estudantes: Arremessar uma bola para dentro de um balde. Pular corda • Andar de bicicleta • Jogar bola • Dançar Essas atividades ajudam desenvolver as habilidades motoras dos alunos.

Circuito de brincadeiras adaptadas. / Objetivo: Experimentar diferentes jogos e adaptar regras para inclusão. **Como fazer:** Monte estações com brincadeiras (pular corda, amarelinha, corrida, equilíbrio). Os alunos testam cada uma e, depois, sugerem adaptações (ex: diminuir distância, usar materiais diferentes). Discuta como garantir que todos consigam participar com segurança.



Criando novas regras. / Objetivo: Planejar estratégias inclusivas em jogos recreativos. **Como fazer:** Apresente um jogo conhecido (ex: pega-pega). Em grupos, os alunos criam novas regras para torná-lo mais inclusivo (ex: zonas de descanso, mais de um pegador, velocidade reduzida). Testar e avaliar se todos conseguiram participar.

Brincadeiras no espaço externo. / Objetivo: Adaptar jogos aos espaços disponíveis. **Como fazer:** Leve os alunos para um pátio, quadra ou praça. Proponha que escolham uma brincadeira e a adaptem ao espaço (ex: usar árvores como base, delimitar áreas com giz). Refletir sobre segurança e organização do espaço.

Jogo cooperativo. / Objetivo: Valorizar a participação coletiva e inclusão. **Como fazer:** Proponha jogos em que todos precisam colaborar (ex: transportar bola sem deixar cair, circuito em grupo). Incentive estratégias para ajudar colegas com mais dificuldade. Ao final, discutir como a cooperação facilitou a participação de todos.

Inventando brincadeiras. / Objetivo: Recrear jogos de forma criativa e coletiva. **Como fazer:** Em grupos, os alunos inventam uma nova brincadeira com regras, materiais e objetivo. Devem pensar em como todos podem participar com segurança. Apresentam para a turma, que experimenta e sugere melhorias.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Esportes	(EF35EF05). Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	Esportes de invasão. Ex: iniciação ao futsal, <i>frisbee</i> , dentre outros esportes de invasão.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:

Experimentar e Fruir: Vivenciar diferentes esportes de invasão, focando no aprendizado prazeroso e na prática corporal, não apenas no desempenho técnico.

Identificar Elementos Comuns: Reconhecer que, independentemente do esporte, o objetivo é invadir o espaço adversário para pontuar, ao mesmo tempo que se defende a própria meta.

Estratégias Individuais e Coletivas: Desenvolver formas simples de se posicionar, passar a bola e atacar/defender em grupo.

Trabalho Coletivo e Protagonismo: Valorizar a cooperação, o respeito aos colegas e o papel ativo dos alunos na criação das estratégias de jogo.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :

Os esportes de invasão possibilitam o trabalho coletivo, a troca de experiências, a ajuda mútua, aprendizagem de novas habilidades motoras e o compartilhamento de decisões.

Em uma roda de conversa fale sobre o que são esportes de invasão, como futebol, queimada, handebol, entre outros. Pergunte: O que vocês conhecem sobre esses esportes? O que acontece quando um time ataca ou defende? Enfatize que o objetivo é invadir o campo adversário com respeito e cooperação. Atividade pratica:

Realize com eles a brincadeira **Caça à Bandeira**. **Materiais necessários:** 2 lenços, coletes ou bandeiras (1 para cada time). Espaço amplo (quadra ou pátio da escola) Coletes ou fitas para diferenciar as equipes (opcional). Pergunte se alguém conhece ou se já brincou, em seguida apresente as regras da brincadeira: 1. Divida a turma em dois times.

2. Cada time tem uma "base" com uma bandeira (pode ser um lenço). 3. O objetivo é invadir a base adversária, pegar a bandeira e voltar para seu campo sem ser tocado. 4. No campo adversário, se um jogador for tocado, ele fica congelado no lugar onde foi tocado. 5. Para descongelar um colega, um jogador do mesmo time precisa ir até ele e dar um toque (ou "bater na mão"). 6. Se conseguir ser resgatado, o jogador volta ao jogo normalmente. 7. O time vence quando um dos jogadores pega a bandeira do adversário e a traz de volta para sua própria base, mesmo que ainda tenha colegas congelados no campo adversário. Sugestão de atividade escrita:

<https://www.tudosaladeaula.com/2021/03/atividade-de-educacao-fisica-esportes-de-invasao-com-texto-e-gabarito/>

DOCUMENTO CURRICULAR LINGUAGENS: LÍNGUA PORTUGUESA, EDUCAÇÃO FÍSICA E ARTE

COMPONENTE CURRICULAR: ARTE 3º ANO - 2º Bimestre

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Artes Visuais	(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.	Matrizes estéticas e culturais Elementos da cultura dos povos indígenas e africanos do Tocantins, que influenciaram nas produções visuais locais e regionais.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A HABILIDADE PROPÕE:



O objetivo é valorizar a diversidade cultural, entendendo a arte como mistura de histórias e identidades, desenvolvendo a leitura crítica das manifestações artísticas.

Reconhecer: Identificar elementos de matrizes estéticas (ex: cores, formas, materiais) em obras locais.

Analisar: Compreender o contexto histórico e cultural, relacionando a obra com as influências recebidas (ex: o uso da cerâmica, trançados, temas religiosos).

Manifestações artísticas: Observar artesanato, festas populares, arquitetura, pinturas e outras formas de arte.

Cultura local/regional/nacional: Conectar a arte produzida na comunidade ou no país com suas origens diversas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :

Grafismos indígenas: formas e significados. / Objetivo: Reconhecer padrões visuais e seus significados culturais. **Como fazer:** Apresente grafismos de povos indígenas do Tocantins (linhas, formas geométricas, simetrias). Discuta possíveis significados (natureza, identidade, proteção). Os alunos criam composições usando esses padrões em papel ou pintura corporal simbólica (com tinta guache).

Arte afro-brasileira: cores e símbolos. / Objetivo: Identificar influências africanas nas artes visuais. **Como fazer:** Mostre imagens de tecidos, estampas e símbolos de origem africana presentes na cultura brasileira. Relacione com festas e tradições locais. Os alunos criam estampas com repetição de formas e cores vibrantes.

Modelagem inspirada na cerâmica tradicional. / Objetivo: Compreender técnicas e influências culturais na produção artística. **Como fazer:** Apresente referências de cerâmica indígena e afro-brasileira. Discuta formas, utilidades e decoração. Os alunos modelam objetos com argila ou massa, incorporando elementos decorativos inspirados nessas culturas.

Máscaras culturais. / Objetivo: Explorar simbolismo e expressão nas artes visuais. **Como fazer:** Apresente máscaras africanas e discuta seus significados (rituais, identidade, proteção). Relacione com expressões culturais brasileiras. Os alunos criam máscaras com papel, papelão ou sucata, valorizando formas e cores simbólicas

Natureza e espiritualidade na arte. Objetivo: Relacionar elementos naturais às produções culturais. **Como fazer:** Converse sobre a importância da natureza para povos indígenas e africanos. Observe elementos como plantas, animais e rios nas produções artísticas. Propor a criação de desenhos ou colagens que integrem natureza e símbolos culturais.

<https://www.to.gov.br/secom/noticias/manifestacoes-culturais-presentes-no-tocantins-revelam-heranca-afro/5d1wx0jt583b>

acesso em 03 de março de 2026. <https://central.to.gov.br/download/207595> acesso em 03 de março de 2026.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
------	-------------	-------------------------



Dança	(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. (EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos. Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>A HABILIDADE PROPÕE:</u> (EF15AR09) O que a habilidade promove: Consciência Corporal: Reconhecer o próprio corpo, suas partes e possibilidades de articulação. Integração: Entender que o movimento de uma parte (ex: braço) afeta o todo (equilíbrio, postura). Construção do Movimento: Criar danças explorando articulações e transferências de peso. Expressividade: Usar o corpo de forma integral para transmitir ideias ou emoções. Aplicação Prática: A habilidade pode ser desenvolvida através de atividades que foquem na movimentação de partes específicas do corpo em relação ao todo, como, por exemplo, focar no movimento do braço enquanto mantém a postura e as pernas ativas. O que está habilidade propõe (EF15AR10): Exploração Espacial: Incentiva o aluno a se deslocar, utilizar diferentes planos (chão, pé) e criar caminhos (retos, curvos, sinuosos) no espaço. Controle Rítmico: Proporciona a vivência de diferentes ritmos, alternando entre movimentos rápidos, lentos ou moderados, desenvolvendo a noção temporal. Construção do Movimento: Visa a criação de sequências coreográficas baseadas na relação entre as partes do corpo (proposta pela (EF15AR09) e o espaço/tempo (EF15AR10).		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS :</u>		
Espera-se que o estudante identifique as relações entre as partes do corpo (pés, dedos dos pés, mãos, dedos das mãos, quadris, cabeça, pescoço, musculaturas específicas do abdome, dos joelhos, do rosto etc.) e destas com o todo corporal. A ênfase desta		



habilidade está em conhecer e experimentar os movimentos do seu próprio corpo (consciência corporal) e compreender a possibilidade de criação de movimento dançando.

Corpo em partes. / Objetivo: Perceber as partes do corpo e sua relação com o todo. **Como fazer:** O professor propõe movimentos isolados (apenas braços, cabeça, pés). Depois, os alunos integram tudo em uma sequência completa. Ao final, conversam sobre como o corpo funciona em conjunto.

Caminhos no espaço. / Objetivo: Explorar deslocamentos e direções. **Como fazer:** Marque trajetos no chão (linhas retas, curvas, zigue-zague). Os alunos se movimentam seguindo esses caminhos. Variar direções (frente, trás, lados) e níveis (alto, médio, baixo).

Dança dos ritmos. / Objetivo: Experimentar diferentes velocidades de movimento. **Como fazer:** Coloque músicas com ritmos variados. Os alunos devem adaptar seus movimentos: lento, moderado e rápido. Interrompa a música e peça que congelem (estátua).

Espelho corporal. / Objetivo: Relacionar partes do corpo com o movimento do outro. **Como fazer:** Em duplas, um aluno realiza movimentos e o outro imita como se fosse um espelho. Trocar os papéis. Incentivar movimentos de diferentes partes do corpo e níveis no espaço.

Pequena coreografia guiada. / Objetivo: Integrar corpo, espaço e ritmo na dança. **Como fazer:** Proponha uma sequência simples com: deslocamento (andar, girar) uso de partes do corpo, variação de ritmo. Os alunos ensaiam e apresentam em grupo. Refletir sobre como organizaram o corpo no espaço e no tempo.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
------	-------------	-------------------------



Música	(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogo brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical. Objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados. (EF15AR15). Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	Elementos da linguagem Canções de ritmos diversos: folclóricas, regionais, samba, <i>rock</i>, valsa, forró, indígenas, africanas e outras. Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa); Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.
---------------	---	--

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:

Exploração Prática: Vai além da teoria, focando em jogos, brincadeiras, canções e no uso do corpo, voz e instrumentos.

- Elementos da Música: Foca na percepção de parâmetros como: Altura: Sons graves e agudos. Intensidade: Sons fortes e fracos.
- Timbre: A "cor" do som (voz, objetos, instrumentos).
- Ritmo: Duração e organização dos sons.
- Melodia: Sucessão de notas.
- Ações Musicais: Envolve a criação, a execução (performance) e a apreciação (escuta crítica). / Contextualização: Promove o uso de fontes sonoras diversas, incluindo o próprio corpo, objetos do cotidiano e a natureza.

Em suma, a habilidade busca sensibilizar musicalmente o aluno, tornando-o capaz de identificar e manipular elementos sonoros, transformando a teoria em vivência prática e lúdica



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Proponha momento de escuta de música. Explique aos alunos que vão ouvir músicas de ritmos variados (ex: folclóricas, indígenas, africanas, samba, rock, valsa, forró) e que o foco será sentir e perceber a batida, o ritmo e a emoção que a música transmite. Confeção de instrumentos musicais usando materiais reciclado e demonstração de como manuseá-los.

Orquestra de objetos. / Objetivo: Explorar timbre e intensidade com objetos do cotidiano. **Como fazer:** Cada aluno traz um objeto (garrafa, lata, colher, caixa). Experimentam diferentes sons (bater, sacudir, raspar). Organize uma “orquestra” e conduza variações de intensidade (forte/fraco) e ritmo.

Percussão corporal. / Objetivo: Reconhecer ritmo, intensidade e uso do corpo como instrumento. **Como fazer:** Explore sons com palmas, estalos, batidas no corpo e voz. Crie sequências rítmicas simples para os alunos repetirem. Em grupos, inventam uma pequena composição corporal.

Sons da natureza. / Objetivo: Identificar diferentes timbres e perceber sons do ambiente. **Como fazer:** Ouça sons da natureza (chuva, vento, pássaros) ou explore o ambiente externo. Os alunos imitam esses sons com a voz ou objetos. Conversar sobre as diferenças de som (agudo/grave, forte/fraco).

Jogo do maestro. / Objetivo: Trabalhar intensidade, ritmo e organização sonora. **Como fazer:** Um aluno é o “maestro” e controla o grupo com gestos (rápido/lento, forte/fraco, parar/continuar). Os demais produzem sons com corpo ou objetos. Trocar o maestro para que todos experimentem.

Criando uma música. / Objetivo: Compor utilizando diferentes elementos musicais. **Como fazer:** Em grupos, os alunos criam uma pequena “música” usando: sons do corpo, objetos, variações de ritmo e intensidade. Apresentam para a turma, que observa e comenta os elementos utilizados.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Teatro	(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).	Elementos da linguagem Brincadeiras infantis, contação de histórias e suas possibilidades cênicas (brincadeiras tradicionais de diferentes culturas, com ênfase na cultura tocantinense).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:

- Identificar a Teatralidade: Perceber que o dia a dia é composto por cenas, comportamentos e personagens, como a gestualidade de um vendedor ou a expressão de um pedestre.



- Reconhecer Elementos da Linguagem: Focar em variações na voz, diferentes posturas físicas e formas de narrar histórias no mundo real.
- Transformar Observações em Arte: Utilizar o "teatro da vida real" para criar, em grupo, pequenas cenas, mímicas ou personagens, estimulando a criatividade e a colaboração. Experimentar o Faz de Conta: Resignificar situações do dia a dia por meio da imitação, explorando o lugar do outro.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

- Proponha que cada criança fale uma frase simples, como “Bom dia!” mas com sentimentos diferentes: alegria, medo, tristeza, raiva, surpresa. Depois, incentive a experimentar personagens diferentes: comoalaria um bebê? Um velhinho? Um super-herói? Uma bruxa? Finalize discutindo: Como a voz contribui para construir personagens e contar histórias?

Explique que a forma como usamos a voz – seja mudando o tom, a altura, o ritmo ou a intensidade – ajuda a dar vida aos personagens, mostrando se são alegres, tristes, bravos ou divertidos. A voz transmite emoções e intenções, tornando a narrativa mais envolvente e expressiva.

De que forma diferentes entonações de voz ajudam na comunicação? Mostre que, ao variar a entonação, conseguimos expressar sentimentos, atitudes e dar sentido àquilo que falamos. A entonação nos ajuda a comunicar claramente nossas intenções, seja para fazer uma pergunta, dar uma ordem ou contar uma história divertida. Ela também permite que o ouvinte compreenda melhor a mensagem e o sentimento que queremos transmitir.

Cena do dia a dia. Objetivo: Identificar teatralidade em situações cotidianas. **Como fazer:** Proponha situações comuns (ir ao mercado, brincar no recreio, conversar em casa). Em grupos, os alunos encenam essas situações. Depois, a turma identifica elementos teatrais: personagens, voz, gestos, emoções.

Voz que transforma. Objetivo: Explorar entonação e expressão vocal. **Como fazer:** Dê uma frase simples (ex: “Eu não acredito!”). Os alunos falam a mesma frase com diferentes emoções (alegria, medo, raiva, surpresa). Discutir como a entonação muda o sentido.

Corpo em ação. Objetivo: Reconhecer a fisicalidade na construção do personagem. **Como fazer:** Proponha que os alunos caminhem como diferentes personagens (idoso, criança, super-herói, animal). Sem falar, devem expressar quem são apenas com o corpo. A turma tenta identificar o personagem.

Improviso criativo. Objetivo: Desenvolver narrativa e criação de personagens. **Como fazer:** Ofereça um tema ou situação (ex: “um objeto perdido”, “uma visita inesperada”). Em grupos, os alunos criam uma cena improvisada. Incentive o uso de voz, corpo e expressão.



Objetos que ganham vida. Objetivo: Perceber teatralidade em objetos do cotidiano. **Como fazer:** Cada aluno escolhe um objeto (lápiz, mochila, garrafa). Deve transformá-lo em personagem, criando voz e movimentos. Apresentar para a turma, que observa as características teatrais

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Artes Integradas	(EF15AR24). Caracterizar e experimentar, brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Matrizes estéticas e culturais Criação de brinquedos tradicionais de influência indígena e africana.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:

Caracterizar (Conhecer e Identificar): Pesquisar, conhecer e entender a origem, a história e as particularidades de brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias (como contos populares, cantigas de roda, danças folclóricas).

Experimentar (Vivenciar): Praticar essas manifestações lúdicas, o que inclui construir os próprios brinquedos, aprender cantigas, dançar ritmos tradicionais e encenar histórias.

Diversidade Matrizes Culturais: Valorizar as matrizes indígenas, africanas e europeias que constituem a cultura brasileira, bem como outras culturas mundiais.

Articulação com Artes: Compreender o brincar como uma forma de arte e expressão, relacionando-o com as artes visuais, música e teatro.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Cena do dia a dia. / Objetivo: Identificar teatralidade em situações cotidianas. **Como fazer:** Proponha situações comuns (ir ao mercado, brincar no recreio, conversar em casa). Em grupos, os alunos encenam essas situações. Depois, a turma identifica elementos teatrais: personagens, voz, gestos, emoções.

Voz que transforma. / Objetivo: Explorar entonação e expressão vocal. **Como fazer:** Dê uma frase simples (ex: “Eu não acredito!”). Os alunos falam a mesma frase com diferentes emoções (alegria, medo, raiva, surpresa). Discutir como a entonação muda o sentido.



Corpo em ação. / Objetivo: Reconhecer a fisicalidade na construção do personagem. **Como fazer:** Proponha que os alunos caminhem como diferentes personagens (idoso, criança, super-herói, animal). Sem falar, devem expressar quem são apenas com o corpo. A turma tenta identificar o personagem.

Improviso criativo. Objetivo: Desenvolver narrativa e criação de personagens. **Como fazer:** Ofereça um tema ou situação (ex: “um objeto perdido”, “uma visita inesperada”). Em grupos, os alunos criam uma cena improvisada. Incentive o uso de voz, corpo e expressão.

Objetos que ganham vida. / Objetivo: Perceber teatralidade em objetos do cotidiano. **Como fazer:** Cada aluno escolhe um objeto (lápiz, mochila, garrafa). Deve transformá-lo em personagem, criando voz e movimentos. Apresentar para a turma, que observa as características teatrais.

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA: MATEMÁTICA E CIÊNCIAS

COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA 3º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
NÚMEROS	(EF03MA03) Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito. (EF03MA04) Estabelecer a relação entre números naturais e pontos da reta numérica para utilizá-la na ordenação dos números naturais e também na construção de fatos da adição e da subtração, relacionando-os com deslocamentos para a direita ou para a esquerda. (EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito	Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação, Reta numérica. Procedimentos de cálculo (mental e escrito) com números naturais:



	para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais	adição e subtração.
--	---	---------------------

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:

A habilidade propõe o desenvolvimento do pensamento numérico e algébrico através da **construção de fatos básicos da adição e multiplicação**, do uso da **reta numérica** para compreender ordenação e operações (adição/subtração) via deslocamentos, e da aplicação de **estratégias pessoais de cálculo mental e escrito** para resolver situações-problema significativas

EF03MA03 - Fatos Básicos e Cálculo: Memorização e Automatização: Construir a tabuada e fatos básicos da adição
Agrupamento: Focar na soma de parcelas iguais como introdução à multiplicação. **Cálculo Mental e Escrito:** Incentivar o uso de procedimentos diversos, indo além do algoritmo formal.

EF03MA04 - Reta Numérica e Operações: Visualização Numérica: Relacionar números naturais a pontos na reta para facilitar a ordenação (comparação). **Cálculo via Movimento:** Compreender a adição como deslocamento para a direita (aumentar) e a subtração para a esquerda (diminuir) na reta.

EF03MA05 - Procedimentos de Cálculo e Problemas: Resolução de Problemas: Aplicar adição e subtração em situações reais e significativas. **Diversidade de Estratégias:** Incentivar a decomposição de números, arredondamentos e algoritmos próprios para cálculo mental e escrito



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Utilizar material dourado e jogo da memória para operações de multiplicação.

- Desenhar, a partir da análise combinatória, para calcular as combinações possíveis, utilizando a multiplicação. Ex.: duas blusas, para três shorts. Calcular em tabelas de dupla entrada. Explorar situações-problema que envolvam a arrumação retangular e o pensamento proporcional.

Usar calculadoras, jogos e materiais didáticos variados para resolver problemas envolvendo adição e subtração de números naturais. Realizar operações por meio do jogo de boliche para diferentes maneiras de encontrar os resultados.

Jogo “Quem soma mais?” **Objetivo:** Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação. **Como fazer:** Em duplas, cada aluno lança dois dados. Soma os números (ou pode multiplicar, conforme o nível). Registra o resultado e compara com o colega. Vence quem obtiver maior pontuação ao final de algumas rodadas.

Caminhando na reta numérica. **Objetivo:** Compreender adição e subtração como deslocamento. **Como fazer:** Desenhe uma reta numérica no chão. Um aluno começa em um número e recebe comandos: “avance 4 passos” (adição) “volte 3 passos” (subtração) Relacionar cada movimento com a operação realizada.

Desafio do cálculo mental. **Objetivo:** Utilizar estratégias pessoais de cálculo. **Como fazer:** Propor contas orais (ex: $15 + 8$, $20 - 7$, $6 + 9$). Incentivar diferentes estratégias (decomposição, contagem, completar dezenas). Pedir que os alunos expliquem como pensaram.

Problemas do dia a dia. **Objetivo:** Resolver situações-problema com adição e subtração. **Como fazer:** Criar situações como compras, trocas ou organização de objetos. Exemplo: “João tinha 25 figurinhas e ganhou mais 12. Quantas tem agora?” Os alunos resolvem usando desenhos, reta numérica ou cálculo escrito. Socializar diferentes formas de resolver.

Bingo da matemática. **Objetivo:** Fixar fatos básicos da adição e da multiplicação. **Como fazer:** Cada aluno recebe uma cartela com resultados (ex: 12, 15, 20). O professor fala operações (ex: $6 + 6$, 3×5). Os alunos marcam o resultado correspondente. Vence quem completar a cartela primeiro.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
GEOMETRIA	(EF03MA16) Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais.	Congruência de figuras geométricas planas



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:

Conceito de Congruência: Foca na identificação de figuras que possuem a mesma medida de lados e ângulos, superpondo-se perfeitamente.

Sobreposição: Uso de materiais concretos (como recortar e colocar uma figura sobre a outra) para verificar se são iguais.

Malhas Quadriculadas/Triangulares: Desenho e visualização de figuras em grades, o que auxilia na contagem de lados e verificação de ângulos.

Objetivo: Desenvolver a percepção espacial e a habilidade de identificar a equivalência geométrica em diferentes orientações (rotação ou reflexão).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Jogo da sobreposição. Objetivo: Reconhecer figuras congruentes. **Como fazer:** Entregue pares de figuras geométricas recortadas. Os alunos devem sobrepor as figuras para verificar se são congruentes. Explorar giro e rotação para encaixar corretamente. Registrar no caderno quais figuras são congruentes.

Desenhando na malha quadriculada. Objetivo: Representar e comparar figuras congruentes. **Como fazer:** Forneça folhas com malha quadriculada. Os alunos desenharam uma figura e depois reproduzem outra igual em outra posição. Comparar as figuras quanto ao tamanho e forma. Discutir o que faz com que sejam congruentes.

Explorando a malha triangular. Objetivo: Identificar congruência em diferentes tipos de malha. **Como fazer:** Apresente figuras desenhadas em malha triangular. Peça que os alunos reproduzam a figura em outro local da malha. Comparar as figuras e verificar se são exatamente iguais.

Investigando com tecnologia. Objetivo: Usar ferramentas digitais para explorar congruência. **Como fazer:** Utilizar aplicativos ou softwares de geometria dinâmica. Os alunos movem, giram e duplicam figuras na tela. Observar quando as figuras permanecem congruentes. Discutir o que muda e o que permanece igual.

Caça às figuras congruentes. Objetivo: Identificar figuras iguais em diferentes posições. **Como fazer:** Apresente uma imagem com várias figuras geométricas. Os alunos devem encontrar pares de figuras congruentes. Justificar a escolha usando argumentos como: mesma forma e mesmo tamanho. Pode virar um jogo em grupo.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
GRANDEZAS E MEDIDA	(EF03MA20) Estimar e medir capacidade e massa, utilizando unidades de medida	Medidas de capacidade e de massa (unidades não convencionais e



	não padronizadas e padronizadas mais usuais (litro, mililitro, quilograma, grama e miligrama), reconhecendo-as em leitura de rótulos e embalagens, entre outros.	convencionais): registro, estimativas e comparações.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE:</u> Estimar e Medir: Desenvolver a capacidade de estimar (supor) e medir com precisão o peso (massa) e o volume (capacidade) de objetos e líquidos. Unidades Padronizadas e Não Padronizadas: Utilizar instrumentos convencionais (balanças, jarras medidoras) e unidades padronizadas (quilograma, grama, miligrama, litro, mililitro), além de referências não convencionais. Leitura de Rótulos e Embalagens: Reconhecer e interpretar as informações sobre quantidade e massa em produtos do dia a dia (leite, alimentos, produtos de limpeza). Aplicação no Cotidiano: Compreender conceitos como "cheio", "vazio", "mais pesado", "mais leve", "capacidade" e "peso" em situações práticas, como supermercado e culinária. Comparação: Comparar diferentes capacidades e massas para tomar decisões, como no uso de 1 litro de leite ou 500 ml.		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:</u>		
Desenvolver um projeto no qual se investigue o uso de medidas de capacidade e de comprimento na vida diária das pessoas, como por exemplo: dosagem de medicamentos, medidas de móveis que serão comprados, de tecidos, etc. Explorar com os estudantes recursos tecnológicos, tais como balanças digitais e sua precisão em relação às balanças analógicas. - Levar textos para os estudantes fazerem a leitura: bulas de remédios, embalagens, etc.. - Levar os estudantes em supermercados ou feiras, para analisar os preços dos produtos, fazendo lista de compras e, se possível, realizar uma compra para fazer a análise do que comprar, quanto gastar e como economizar. - Trabalhar com o livro do programa educação financeira. Estimando e medindo capacidades. Objetivo: Compreender o conceito de capacidade (litro e mililitro). Como fazer: Mostre diferentes recipientes (copo, garrafa, jarra). Peça que os alunos estimem qual comporta mais líquido. Depois, meçam usando um copo medidor. Comparar as estimativas com os resultados reais.		



Brincando de pesar. Objetivo: Explorar a massa usando unidades como grama e quilograma. **Como fazer:** Use uma balança simples. Peça que os alunos comparem objetos (livro, borracha, mochila). Pergunte: qual é mais pesado? qual é mais leve? Depois, verifiquem o peso real, se possível.

Leitura de rótulo. Objetivo: Reconhecer medidas em embalagens. **Como fazer:** Leve embalagens de alimentos (leite, arroz, suco). Os alunos observam e identificam informações como: “1 kg”, “500 mL”. Registrar em uma tabela e discutir o significado de cada medida.

Medidas com unidades não padronizadas. Objetivo: Compreender a ideia de medir com diferentes referências. **Como fazer:** Propor medir objetos usando unidades não padronizadas (ex: copos, colheres, blocos). Exemplo: “quantos copos de água cabem nessa jarra?” Comparar resultados entre grupos.

Situação-problema do cotidiano. Objetivo: Aplicar medidas em situações reais. **Como fazer:** Crie uma situação: “A família comprou 2 kg de arroz e usou 500 g. Quanto sobrou?” Ou: “Um suco tem 1 litro. Já foram usados 300 mL. Quanto resta?” Os alunos resolvem usando cálculo, desenho ou material concreto.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
GRANDEZAS E MEDIDAS	(EF03MA24). Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.	Sistema monetário brasileiro: estabelecimento de equivalências de um mesmo valor na utilização de diferentes cédulas e moedas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

A habilidade (EF03MA24), alinhada à **BNCC**, pode ser trabalhada junto à **Computação (Pensamento Computacional – letramento lógico e uso de dados)** e ao **alfabetismo numérico**, ao propor situações em que os alunos **comparam, organizam e representam valores monetários**, usando raciocínio lógico, decomposição de números e resolução de problemas.

A proposta envolve: **Pensamento lógico e algorítmico:** organizar estratégias para resolver problemas de compra, venda e troca. **Reconhecimento de padrões:** comparar valores (qual é maior, menor, igual). **Decomposição:** separar valores (ex: R\$ 18,00 = 10 + 5 + 2 + 1). **Representação de dados:** uso de tabelas, listas ou simulações.

Essa habilidade, integrada à BNCC da Computação, promove o desenvolvimento de: Raciocínio lógico / Pensamento computacional / Tomada de decisão / Alfabetização financeira / Resolução de problemas reais

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:



Comparação e Equivalência: Identificar que diferentes combinações de cédulas e moedas podem ter o mesmo valor total.

Situações de Compra e Venda: Resolver problemas do cotidiano que envolvem somar valores de produtos, calcular o troco e comparar preços para decidir a melhor compra.

Trocas: Compreender a relação de valor entre as diferentes notas (R\$ 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200) e moedas (centavos e 1 real) do sistema brasileiro.

Educação Financeira: Estimular o raciocínio matemático aplicado ao uso prático do dinheiro no dia a dia

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Atividade DESPLUGADA:

Feirinha da turma. Objetivo: Trabalhar comparação e equivalência de valores. **Como fazer:** Monte uma feira com produtos (desenhos ou objetos). Defina preços em reais. Alunos recebem “dinheiro fictício”. Devem comprar, vender e fazer trocas, buscando o melhor custo-benefício. Registrar as compras em uma tabela (valor gasto, troco). **Relaciona com computação: organização de dados, tomada de decisão e comparação.**

Desafio de decomposição de valores. Objetivo: Desenvolver estratégias de cálculo e equivalência. **Como fazer:** Propor valores (ex: R\$ 25,00). Os alunos devem representar de várias formas: $10 + 10 + 5$ / $20 + 5$, moedas e notas. Comparar diferentes formas de representar o mesmo valor. **Relaciona com computação: decomposição de problemas.**

Jogo “Troco certo”. Objetivo: Trabalhar cálculo mental e lógica. **Como fazer:** Um aluno “vende” um produto. Outro paga com um valor maior e deve calcular o troco. Pode ser feito com dinheiro fictício ou cartelas. Incentivar diferentes estratégias de resolução.

Relaciona com computação: raciocínio lógico e tomada de decisão.

Organização de dados: tabela de preços. Objetivo: Comparar e analisar valores. **Como fazer:** Apresentar uma lista de produtos com preços diferentes. Os alunos organizam em uma tabela: produto, preço, mais caro, mais barato. Identificam padrões e fazem comparações. **Relaciona com computação: organização e análise de dados.**

Atividade PLUGADA:

Simulação digital de compras. **Objetivo:** Resolver problemas com valores monetários usando tecnologia. **Como fazer:** Usar jogos educativos ou planilhas digitais. Simular compras: escolher itens e calcular o total. Testar diferentes combinações para encontrar o menor custo. Explorar softwares simples ou aplicativos educativos de matemática. **Relaciona com computação: uso de ferramentas digitais e simulação.**

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
------	-------------	-------------------------



PROBABILIDADE ESTATÍSTICA	(EF03MA26) Resolver problemas cujos dados estão apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas. (EF03MA27) Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência, apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos da realidade sociocultural significativos.	Leitura, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada e gráficos de barras.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE:</u> Analisar dados de pesquisas, identificando frequências (maior/menor) e compreendendo a realidade sociocultural. Interpretação e Análise (EF03MA27): Ir além da leitura dos números, comparando dados (maior/menor frequência) para extrair informações significativas do dia a dia, como resultados de pesquisas sobre temas sociais. Resolução de Problemas (EF03MA26): Utilizar dados organizados visualmente para resolver situações-problema, estimulando o raciocínio lógico e a tomada de decisão baseada em fatos. Uso de Tabelas de Dupla Entrada: Capacitar o aluno a lidar com tabelas que cruzam duas categorias de informações, organizando os dados de forma mais complexa do que as tabelas simples. Compreensão Sociocultural: Apropriar-se da linguagem estatística para compreender aspectos da realidade, como pesquisas de preferência, hábitos e características da comunidade. As habilidades focam em transformar dados visuais em conhecimento sobre o mundo ao redor do aluno.		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:</u>		
Pesquisa da turma. Objetivo: Coletar, organizar e interpretar dados. Como fazer: Escolha um tema (ex: fruta favorita, esporte preferido, meio de transporte). Os alunos fazem a pesquisa com a turma. Organizam os dados em uma tabela de dupla entrada ou gráfico de barras. Respondem perguntas: qual é o mais votado? o menos votado?		



Construindo gráficos: Objetivo: Representar dados em gráficos de barras ou colunas. **Como fazer:** Forneça uma tabela com dados (ex: número de alunos por idade). Os alunos devem construir o gráfico correspondente. Depois, interpretar: qual categoria tem maior frequência? Menor frequência?

Leitura de gráficos prontos. Objetivo: Interpretar informações em gráficos. **Como fazer:** Apresente gráficos de barras ou colunas prontas. Faça perguntas como: Qual é o maior valor? Qual é o menor? Quantos a mais/menos? Incentivar o uso dos termos “maior”, “menor” e “frequência”.

Problemas com gráficos. Objetivo: Resolver situações-problema com base em dados. **Como fazer:** Apresente um gráfico com informações. Proponha questões como: “Quantos alunos preferem futebol?” “Qual a diferença entre dois grupos?” Os alunos resolvem usando leitura e cálculo.

Tabela de dupla entrada na prática. Objetivo: Compreender e utilizar tabelas de dupla entrada. **Como fazer:** Crie uma tabela com duas variáveis (ex: cores preferidas por meninos e meninas). Os alunos preenchem a tabela com os dados da turma. Analisam e respondem perguntas comparativas.

Dica pedagógica: Trabalhe sempre com **dados reais da turma**, pois isso torna a atividade mais significativa e ajuda os alunos a compreenderem melhor a realidade ao seu redor.

Se quiser, posso montar um **plano de aula completo com passo a passo, tempo, avaliação e exemplos de gráficos prontos para usar em sala.**

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS DA NATUREZA: MATEMÁTICA E CIÊNCIAS

COMPONENTE CURRICULAR: CIÊNCIAS 3º ANO - BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
MATÉRIA E ENERGIA	(EF03CI01) Produzir diferentes sons a partir da vibração de variados objetos e identificar variáveis que influem nesse fenômeno. (Possíveis articulações com as habilidades EF15AR14 e EF15AR15)	Produção de som: -voz; - objetos do cotidiano; - instrumentos musicais alternativos.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		



O QUE A HABILIDADE PROPÕE:

Produção Sonora via Vibração: Fazer com que os alunos produzam sons utilizando diferentes objetos (materiais escolares, utensílios de cozinha, corpo humano, instrumentos musicais). **Identificação de Variáveis:** Reconhecer como características físicas do objeto, como **tamanho, forma e tipo de material** (metal, plástico, madeira), influenciam a produção do som.

Exploração das Propriedades do Som: Identificar variações de intensidade (forte/fraco), altura (grave/agudo) e timbre (identificar a fonte sonora).

Compreensão do Fenômeno Físico: Entender que o som é uma onda produzida pela vibração de um corpo, propagando-se pelo ar até os ouvidos. [Sinta o som | Rioeduca na TV – Agora é com você - 3º Ano](#) (Acessado em 19/03/2026)

Possíveis Articulações (Interdisciplinaridade com Arte): (EF15AR14 (Música): Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, ritmo) através de criação, execução e apreciação musical. **(EF15AR15 (Música):** Explorar fontes sonoras diversas (corpo, natureza, objetos do cotidiano) para reconhecer o timbre e criar paisagens sonoras.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Investigando a vibração. Objetivo: Compreender que o som é produzido por vibração. **Como fazer:** Usar elástico esticado, régua sobre a mesa ou corda. Produzir sons e observar o movimento (vibração). Alterar a forma de tocar e observar mudanças no som. Trabalha: relação entre vibração e produção sonora.

Percussão corporal. Objetivo: Explorar o corpo como fonte sonora. **Como fazer:** Produzir sons com palmas, estalos, batidas no corpo. Variar intensidade (forte/fraco) e ritmo (rápido/lento). Criar sequências rítmicas em grupo. Trabalha: fontes sonoras, ritmo e intensidade.

Sons da natureza. Objetivo: Identificar diferentes fontes sonoras naturais. **Como fazer:** Ouvir sons do ambiente (vento, chuva, pássaros). Imitar esses sons com a voz ou objetos. Discutir: o que muda no som (intensidade, altura, duração)? Trabalha: fontes sonoras e percepção auditiva.

Explorando variáveis do som. **Objetivo:** Identificar fatores que alteram o som. **Como fazer:** Usar o mesmo objeto e mudar a forma de produzir o som: bater mais forte/fraco usar mais rápido/lento / usar maior/menor força / Registrar as diferenças percebidas. Trabalha: variáveis do som (intensidade, altura, duração).

Integração com Artes: Criar uma **composição sonora** em grupo. Representar sons com desenhos, símbolos ou gráficos (ex: ondas sonoras). Explorar ritmo e organização sonora.



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
MATÉRIA E ENERGIA	(EF03CI03) Discutir hábitos necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual considerando as condições do ambiente em termos de som e luz.	Efeitos da luz nos materiais: - efeito da luz em superfícies; - saúde auditiva; - saúde visual.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
Pensamento Computacional: Observar o ambiente (som e luz) → coleta e análise de dados. Identificar hábitos saudáveis → reconhecimento de padrões. Criar soluções → elaboração de passos (algoritmos) Cultura Digital: Uso consciente de telas (tempo, brilho, volume) Reflexão sobre o impacto da tecnologia na saúde Tecnologia Digital: Uso de dispositivos para medir ou simular condições (apps de som/luz). Produção de conteúdos digitais educativos		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE:</u> Saúde Auditiva: Identificar perigos de volumes muito altos (fones de ouvido, trânsito, televisão) e adotar hábitos para proteger o ouvido. Saúde Visual: Reconhecer a necessidade de iluminação adequada para ler ou estudar, evitar telas muito próximas ou por tempo prolongado, e proteger os olhos do sol. Condições do Ambiente: Analisar se o local (sala de aula, casa, rua) é muito barulhento ou muito escuro/claro, afetando os sentidos. Em suma, a habilidade visa criar consciência sobre como o ambiente influencia a nossa saúde física, promovendo o autocuidado.		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:</u>		
ATIVIDADES PLUGADAS (com tecnologia) Investigação do ambiente com tecnologia: Ferramentas: aplicativos de medição de som e luz (decibelímetro e luxímetro) Alunos analisam: Nível de ruído da sala. Intensidade da luz. Depois, discutem: o ambiente está saudável? Habilidade computacional: coleta e análise de dados. Produção de cartazes digitais: Ferramentas: Canva. Criar cartazes com dicas como: Evitar volume alto. Fazer pausas nas telas. Usar boa iluminação. Trabalha comunicação digital e criatividade. Quiz interativo sobre saúde: Ferramentas: Kahoot! Como usar o Kahoot - Fácil e rápida! - YouTube		



Perguntas sobre hábitos saudáveis: “Qual o tempo ideal de uso de telas?” “O que prejudica a audição?”
Estimula revisão e engajamento.

ATIVIDADES DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Mapa do som e da luz: Alunos desenham a sala e indicam: Locais mais barulhentos
Locais mais iluminados. Desenvolve percepção ambiental.

Jogo dos hábitos saudáveis: Cartões com ações: “Ouvir música muito alta” / “Ler com boa iluminação” / Classificar em:
Saudável **X** Não saudável. Trabalha tomada de decisão.

Construção de regras (algoritmo de saúde) Criar um passo a passo: “Se estiver escuro → acender luz” “Se som estiver alto → diminuir volume”. Introduz lógica e pensamento computacional.

Essa habilidade permite desenvolver: **Ciências:** cuidado com o corpo e saúde / **Computação:** análise de dados, lógica e uso consciente da tecnologia / **Cidadania digital:** equilíbrio no uso de dispositivos

Explorando o som ao nosso redor. Objetivo: Perceber níveis de intensidade sonora. **Como fazer:** Leve os alunos a diferentes ambientes (sala, pátio). Peça que identifiquem sons altos e baixos. Converse sobre quais sons podem prejudicar a audição. Proponha regras de cuidado (evitar gritar, volume alto).

Jogo do “som seguro”. Objetivo: Identificar hábitos saudáveis para a audição. **Como fazer:** Apresente situações (uso de fones, TV alta, música baixa). Os alunos classificam como “seguro” ou “não seguro”. Discutir o impacto desses hábitos na saúde auditiva.

Luz e visão. Objetivo: Compreender a importância da iluminação adequada. **Como fazer:** Comparar leitura em ambientes com pouca luz e boa iluminação. Os alunos observam como se sentem em cada situação. Discutir os cuidados com os olhos (não ler no escuro, evitar luz muito forte)

Cuidados com a visão no dia a dia. Objetivo: Identificar hábitos saudáveis para a visão. **Como fazer:** Criar uma lista de hábitos (distância da TV, tempo de tela, pausas). Os alunos discutem quais são saudáveis ou não. Produzir cartazes com dicas de cuidados com os olhos.

Teatro das boas práticas. Objetivo: Representar situações de cuidado com a saúde auditiva e visual. **Como fazer:** Em grupos, os alunos encenam situações do cotidiano (assistir TV, usar celular, estudar). Mostrar o que é correto e incorreto. A turma identifica os bons e maus hábitos.



EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
VIDA E EVOLUÇÃO	(EF03CI04) Identificar características sobre o modo de vida (o que comem, como se reproduzem, como se deslocam etc.) dos animais mais comuns no ambiente próximo. (EF03CI05) Descrever e comunicar as alterações que ocorrem desde o nascimento em animais de diferentes meios terrestres ou aquáticos, inclusive o homem. (EF03CI06) Comparar alguns animais e organizar grupos com base em características externas comuns (presença de penas, pelos, escamas, bico, garras, antenas, patas etc.). (Possíveis articulações com as habilidades EF03MA26, EF03MA27, EF03MA28.	Modo de vida: Como os animais se comportam e sobrevivem (Alimentação, locomoção). Reprodução e Desenvolvimento: Ciclos de vida, nascimento e crescimento. Ambiente e Adaptações: Relação entre o corpo do animal e o local onde vive (terrestre ou aquático) Animais no cotidiano - Animais aquáticos e terrestres - Diferenças entre os animais - Relações Ecológicas - Animais do Cerrado - Adaptações corporais
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
A habilidade (EF03CI04) pode ser trabalhada junto à BNCC da Computação (3º ano) desenvolvendo o pensamento computacional, especialmente: Coleta e organização de dados (informações sobre os animais) Reconhecimento de padrões (semelhanças entre animais) Classificação (agrupamentos por características. Representação de dados (tabelas, gráficos, diagramas) Algoritmos simples (sequência de etapas da vida dos animais)		
O QUE A HABILIDADE PROPÕE:		



Observação do Ambiente Próximo: Focar em animais do cotidiano (como pássaros, insetos, animais domésticos) para tornar o aprendizado concreto. **Investigação da Alimentação:** Diferenciar o que comem (herbívoros, carnívoros, onívoros). **Entendimento da Reprodução:** Identificar como nascem (ovíparos, vivíparos). **Locomoção e Cobertura:** Analisar como se deslocam (voam, andam, nadam, rastejam) e suas coberturas corporais (pelos, penas, escamas). **Relação com o Meio:** Relacionar as características físicas do animal ao ambiente onde vivem

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Atividades DESPLUGADAS (sem uso de tecnologia)

Tabela dos animais do ambiente **Objetivo:** Organizar e comparar dados. **Como fazer:** Os alunos escolhem animais conhecidos (cachorro, pássaro, formiga). Preenchem uma tabela com: alimentação, locomoção e reprodução. Depois, comparam e identificam semelhanças e diferenças. **Computação:** organização e estruturação de dados.

Classificação dos animais. **Objetivo:** Identificar padrões e categorias. **Como fazer:** Distribua cartões com imagens de animais. Os alunos agrupam por características: voam / não voam têm pelos / têm penas / têm escamas. Discutir os critérios usados para a classificação. **Computação:** reconhecimento de padrões e categorização.

Sequência da vida (algoritmo). **Objetivo:** Trabalhar sequência lógica. **Como fazer:** Cada grupo escolhe um animal. Organiza as etapas da vida: nascer → crescer → alimentar-se → reproduzir-se. Representar com desenhos ou setas. **Computação:** pensamento algorítmico.

Gráfico manual dos animais. **Objetivo:** Representar dados coletados. **Como fazer:** Faça uma pesquisa com a turma (animal mais conhecido). Construir um gráfico de barras com papel e lápis. Interpretar: qual animal apareceu mais? menos? **Computação:** representação de dados.

Atividades PLUGADAS (com uso de tecnologia)

Pesquisa digital e organização de dados. **Objetivo:** Coletar e analisar informações. **Como fazer:** Usar computador, tablet ou celular para pesquisar sobre animais. Registrar as informações em uma tabela digital (ou simples). Comparar dados e discutir resultados. **Computação:** uso de ferramentas digitais e análise de dados.

Montagem de gráfico digital **Objetivo:** Representar dados de forma tecnológica. **Como fazer:** Usar um programa simples (planilha ou app educativo). Inserir dados coletados pela turma. Criar gráficos de barras automaticamente. Analisar os resultados. **Computação:** representação e visualização de dados.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
------	-------------	-------------------------



TERRA E UNIVERSO	(EF03CI08) Observar, identificar e registrar os períodos diários (dia e/ou noite) em que o Sol, demais estrelas, Lua e planetas estão visíveis no céu. (Possíveis articulações com as habilidades EF03MA17 e EF03MA22).	Observação do céu: - modelos de sistema solar; - fases da lua; - órbita lunar; - influência da Lua sobre a Terra.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE:</u> Identificação de Astros: Reconhecer o Sol, a Lua, estrelas e planetas visíveis a olho nu. Registros Diários: Criar diários ou fichas de observação para anotar o que é visto no céu (ex: "vi a Lua de dia", "o Sol nasceu a leste"). Percepção de Ciclos: Relacionar a presença de certos astros com o período do dia (Sol durante o dia; Lua e estrelas majoritariamente à noite). Entendimento de Movimento Aparente: Perceber que o Sol e as estrelas parecem se mover no céu devido à rotação da Terra. Articulações com Matemática (Interdisciplinaridade): EF03MA22 (Medidas de Tempo): Utilizar relógios (digitais ou analógicos) para registrar o horário exato da observação do céu (ex: registrar a posição da Lua às 19h). EF03MA17 (Grandezas e Medidas): Reconhecer medidas de tempo (dia, hora) ao registrar as mudanças no céu		



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Orquestra de materiais. Objetivo: Produzir sons e perceber diferenças de timbre. **Como fazer:** Os alunos trazem objetos (lata, garrafa, caixa, colher). Experimentam sons batendo, sacudindo ou raspando. Comparar os sons: qual é mais grave? mais agudo? mais forte? Criar uma pequena apresentação musical. Trabalha: vibração, timbre, intensidade.

Investigando a vibração. Objetivo: Compreender que o som é produzido por vibração. **Como fazer:** Usar elástico esticado, régua sobre a mesa ou corda. Produzir sons e observar o movimento (vibração). Alterar a forma de tocar e observar mudanças no som. Trabalha: relação entre vibração e produção sonora.

Percussão corporal. Objetivo: Explorar o corpo como fonte sonora. **Como fazer:** Produzir sons com palmas, estalos, batidas no corpo. Variar intensidade (forte/fraco) e ritmo (rápido/lento). Criar sequências rítmicas em grupo. Trabalha: fontes sonoras, ritmo e intensidade.

Sons da natureza. Objetivo: Identificar diferentes fontes sonoras naturais. **Como fazer:** Ouvir sons do ambiente (vento, chuva, pássaros). Imitar esses sons com a voz ou objetos. Discutir: o que muda no som (intensidade, altura, duração)? Trabalha: fontes sonoras e percepção auditiva.

Explorando variáveis do som. Objetivo: Identificar fatores que alteram o som. **Como fazer:** Usar o mesmo objeto e mudar a forma de produzir o som: bater mais forte/fraco usar mais rápido/lento / usar maior/menor força / Registrar as diferenças percebidas. Trabalha: variáveis do som (intensidade, altura, duração).

DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS: GEOGRAFIA, HISTÓRIA E ENSINO RELIGIOSO

COMPONENTE CURRICULAR: GEOGRAFIA 3º ANO - 2º BIMESTRE

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Conexões e escalas	(EF03GE04) 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).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

Essa habilidade pode ser integrada à **BNCC da Computação (3º ano)** por meio do desenvolvimento do **pensamento computacional**, envolvendo: **Observação e coleta de dados** (como a paisagem mudou) / **Organização de informações** (tabelas,



listas, registros) / **Reconhecimento de padrões** (tipos de mudanças) / **Sequência lógica (algoritmos)** (antes → depois) / **Representação visual** (mapas, desenhos, gráficos).

O QUE A HABILIDADE PROPÕE :

Identificação de Paisagens: Diferenciar paisagens naturais (sem intervenção humana) de antrópicas/humanizadas (modificadas pelo homem).

Processos de Mudança: Analisar como o trabalho humano transforma o ambiente para atender necessidades (moradia, transporte, agricultura) e como fatores naturais (erosão, clima) também agem.

Evolução Histórica: Compreender que a paisagem atual é resultado de modificações ao longo do tempo.

Comparação: Comparar o lugar de vivência com outros lugares (campo x cidade, diferentes regiões), notando semelhanças e diferenças.

Consciência Ambiental: Refletir sobre a responsabilidade humana nas transformações e os impactos ambientais (degradação, conservação).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Antes e depois da paisagem. Objetivo: Identificar transformações no espaço. **Como fazer:** Apresente imagens ou relatos do “antes” e “depois” de um bairro ou da escola. Os alunos listam mudanças (ex: construção de casas, ruas asfaltadas). Organizam em duas colunas: antes / depois. **Computação:** sequência lógica e comparação de dados.

Mapa da comunidade. Objetivo: Representar o espaço e suas transformações. **Como fazer:** Os alunos desenharam o entorno da escola (casas, ruas, natureza). Identificam o que é natural e o que é construído. Discutem o que mudou ao longo do tempo.

Computação: representação de informações.

Classificação das paisagens. Objetivo: Diferenciar paisagens naturais e antrópicas. **Como fazer:** Distribua imagens (rios, florestas, prédios, estradas). Os alunos classificam em dois grupos: natural / antrópica. Justificam suas escolhas. **Computação:** reconhecimento de padrões e categorização.

Sequência de transformação. Objetivo: Compreender processos de mudança. **Como fazer:** Apresente etapas de transformação (ex: terreno vazio → construção → bairro). Os alunos organizam em ordem correta. Explicam o processo. **Computação:** pensamento algorítmico (sequência).

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)



Pesquisa digital sobre o município. Objetivo: Investigar mudanças na paisagem local. **Como fazer:** Pesquisar imagens antigas e atuais do município (ex: Porto Nacional). Comparar e registrar as mudanças observadas. Criar um pequeno relatório ou apresentação. **Computação:** busca e análise de informações.

Montagem de apresentação digital. Objetivo: Representar transformações da paisagem. **Como fazer:** Usar slides ou aplicativos simples. Inserir imagens, desenhos e textos sobre o “antes e depois”. Apresentar para a turma. **Computação:** produção e comunicação digital.

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Mundo do trabalho	EF03GE05) Identificar alimentos, minerais e outros produtos cultivados e extraídos da natureza, comparado as atividades de trabalho em diferentes lugares.	Matéria-prima e indústria no estado do Tocantins. Matérias - primas dos produtos presentes no seu cotidiano; A relação dessa matéria – prima com a indústria e com o trabalho no Brasil e em seu estado.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE :

Identificação de Produtos: Reconhecer a origem de alimentos, recursos minerais e outros produtos, classificando-os de acordo com sua fonte (animal, vegetal ou mineral).

Diferenciação de Produção: Compreender a diferença entre produtos cultivados (ex: cenoura, laranja, trigo) e extraídos da natureza (ex: minérios, madeira, mel).

Análise de Trabalho e Lugares: Comparar as atividades de trabalho (agrícola, extrativista, industrial) e os modos de vida em diferentes espaços, como o campo e a cidade.

Uso de Matérias-Primas: Compreender como os recursos da natureza são transformados em bens de consumo (ex: como o trigo vira farinha e, depois, pão).

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:



De onde vem? Objetivo: Identificar a origem dos produtos do cotidiano. **Como fazer:** Apresente objetos comuns (caderno, roupa, alimentos, garrafa). Os alunos investigam: de que material é feito? (papel, algodão, plástico). Relacionam com a matéria-prima (árvore, petróleo, planta). Montar um painel: produto → matéria-prima.

Caminho do produto. Objetivo: Compreender o processo da matéria-prima até o produto final. **Como fazer:** Escolha um produto (ex: arroz, leite, madeira). Os alunos organizam etapas: produção → transporte → indústria → venda. Representar com desenhos ou sequência de imagens.

Produção no Tocantins. Objetivo: Conhecer matérias-primas do estado. **Como fazer:** Apresentar exemplos locais: soja, milho, gado, madeira. Discutir: como esses produtos são utilizados? Relacionar com indústrias (alimentos, papel, carne). Criar cartazes com essas relações.

Pesquisa no supermercado (ou simulação). Objetivo: Relacionar produtos industrializados às matérias-primas. **Como fazer:** Levar embalagens ou simular um mercado. Os alunos identificam ingredientes e origem dos produtos. Exemplo: biscoito → trigo; leite → vaca. Registrar em tabela.

Trabalho e produção. Objetivo: Entender a relação entre matéria-prima, indústria e trabalho. **Como fazer:** Conversar sobre profissões envolvidas (agricultor, operário, motorista). Relacionar cada etapa do processo produtivo ao trabalho humano. Os alunos criam desenhos ou dramatizações mostrando essas funções. Os diferentes tipos de indústrias presentes na região nas quais os estudantes estão inseridos para garantir a inclusão de pautas/temas locais que possam ajudá-los na compreensão da dinâmica industrial e o mundo do trabalho.



DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS: HISTÓRIA, GEOGRAFIA E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: <u>HISTÓRIA</u>		3º ANO - 2º BIMESTRE
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
O lugar em que vive	(EF03HI04) Identificar os patrimônios históricos e culturais de sua cidade ou região e discutir as razões culturais, sociais e políticas para que assim sejam considerados. O lugar em que vive A produção dos marcos da memória: os lugares de memória (ruas, praças, escolas, monumentos, museus etc.) (EF03HI05) Identificar os marcohistóricos do lugar em que vive e compreender seus significados.	A produção dos marcos da memória: formação cultural da população. Povos que formaram a história do município do estado e da história do país: As profissões; O trabalho; Trabalho infantil.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE :</u> Identificação de Patrimônios: Reconhecer elementos da paisagem local (ruas, praças, monumentos, prédios antigos) que possuem valor histórico para a cidade. Discussão de Razões (Por que preservar?): Debater o valor cultural, social e político dos patrimônios, entendendo como eles narram a história da comunidade. Produção de Marcos da Memória: Compreender como lugares físicos (museus, escolas, praças) preservam a identidade e a história do dia a dia de um povo. Educação Patrimonial: Incentivar a valorização da memória coletiva e o sentimento de pertencimento à comunidade. Metodologias Ativas: Utilizar fotografias, vídeos, rodas de conversa e visitas a museus ou pontos históricos para aproximar os alunos do conteúdo		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS</u>		
Oportunizar aos estudantes conhecerem o patrimônio material da cidade, isto é, locais e edificações de referência cultural para a população. Apresente aos estudantes os principais patrimônios históricos e culturais de Porto Nacional-TO, reconhecendo sua importância		



na formação da identidade local e valorizando a memória coletiva da cidade. Ao compreenderem a relevância dos espaços históricos, das manifestações culturais e das tradições locais, os alunos desenvolvem respeito e consciência sobre a preservação do patrimônio material e imaterial de Porto Nacional. A seguir, apresentamos alguns dos principais pontos culturais e históricos de Porto Nacional-TO que podem ser explorados com os estudantes:

1. **Praça Centenário** Espaço de convivência e manifestações culturais da cidade, representa a memória urbana e social de Porto Nacional.
2. **Igreja Nossa Senhora das Mercês (Catedral)** Construída no século XIX, é um símbolo da religiosidade do povo portuense e da presença dos missionários dominicanos na história local.
3. **Seminário São José** Instituição fundada pelos padres dominicanos, que teve papel fundamental na formação educacional e religiosa da região.
4. **Museu Histórico e Cultural de Porto Nacional** Preserva objetos, documentos e fotografias que retratam a história política, social e econômica da cidade, promovendo a educação patrimonial.
5. **Praça do Avião** Marco simbólico que homenageia a aviação e sua importância no desenvolvimento econômico e na integração regional de Porto Nacional.
6. **Rio Tocantins (Beira-Rio)** Patrimônio natural e cultural que integra a paisagem urbana da cidade, associado à história da navegação, do comércio e das tradições ribeirinhas. <https://www.tudosaladeaula.com/2023/07/atividade-sobre-patrimonio-cultural-para-2e-3-ano/>

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
O lugar em que vive	(EF03HI06) Identificar os registros de memória na cidade (nomes de ruas, monumentos, edifícios etc.), discutindo os critérios que explicam a escolha desses nomes. A produção dos marcos da memória: formação cultural da população	A cidade, seus espaços públicos e privados e suas áreas de conservação ambiental. Educação patrimonial (cuidados com os espaços públicos e privados)

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

A habilidade (EF03HI06) — identificar registros de memória na cidade (nomes de ruas, monumentos, edifícios) e compreender os critérios dessas escolhas — pode ser integrada à **BNCC da Computação** ao desenvolver o **pensamento computacional** e o uso significativo das tecnologias. **Coleta de dados** (nomes de ruas, praças, monumentos). **Organização e classificação** (tipos de nomes: pessoas, datas, fatos históricos). **Reconhecimento de padrões. Representação de informações** (tabelas, listas, mapas). **Pesquisa e cultura digital.**

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:



Reconhecimento da História Local: Identificar o que a cidade preserva como importante através de monumentos, placas e nomes de logradouros.

Análise de Critérios de Memória: Questionar: Por que esta rua tem este nome? Por que este monumento foi construído? Quem escolheu?.

Formação da Identidade e Cultura: Entender que a cidade não é apenas um local físico, mas uma construção social e cultural que reflete os valores da sua população ao longo do tempo.

Desenvolvimento do Pensamento Crítico: Analisar que a nomeação de locais públicos é uma escolha que honra contribuições de pessoas ou eventos, mas que também envolve disputas de narrativa histórica

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

Atividades DESPLUGADAS (sem uso de tecnologia)

Mapa dos nomes da cidade. Objetivo: Identificar registros de memória no espaço local. **Como fazer:** Criar um mapa simples de Porto Nacional ou do bairro. Os alunos anotam nomes de ruas, praças e escolas. Discutem: esses nomes representam o quê? (pessoas, datas, acontecimentos). **Computação:** organização e representação de dados.

Classificação dos nomes. Objetivo: Reconhecer padrões nos nomes dos lugares. **Como fazer:** Listar nomes de ruas e espaços públicos. Classificar em categorias: nomes de pessoas datas históricas elementos da natureza. Comparar qual categoria aparece mais. **Computação:** categorização e reconhecimento de padrões.

Sequência da escolha de um nome Objetivo: Compreender critérios de nomeação. **Como fazer:** Discutir: como um lugar recebe um nome? Organizar em sequência: ideia → escolha → aprovação → nomeação. Representar com setas ou desenhos. **Computação:** pensamento algorítmico (sequência lógica).

Atividades PLUGADAS (com uso de tecnologia)

Pesquisa digital sobre nomes de lugares. Objetivo: Investigar a origem dos nomes. **Como fazer:** Pesquisar (com apoio) sobre nomes de ruas ou monumentos da cidade. Descobrir quem foram as pessoas ou o que representam. Registrar em documento digital ou apresentação simples. **Computação:** busca, seleção e registro de informações.

Tabela ou gráfico digital. Objetivo: Organizar e analisar dados coletados.

Como fazer: Inserir os nomes pesquisados em uma tabela digital. Criar um gráfico simples (ex: quantas ruas têm nomes de pessoas). Interpretar os dados com a turma. **Computação:** organização e visualização de dados



DOCUMENTO CURRICULAR CIÊNCIAS HUMANAS: GEOGRAFIA, HISTÓRIA E ENSINO RELIGIOSO		
COMPONENTE CURRICULAR: <u>ENSINO RELIGIOSO</u> 3º ANO – 2º BIMESTRE		
EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Manifestações Religiosas	EF03ER03) Identificar e respeitar práticas celebrativas (cerimônias, orações, festividades, peregrinações, entre outras) de diferentes tradições religiosas	Práticas Celebrativas Conhecer as expressões festivas das diversas tradições religiosas.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:		
<u>O QUE A HABILIDADE PROPÕE:</u> Identificação (Conhecer): Reconhecer as diversas manifestações religiosas (orações, rituais, festas, peregrinações) no cotidiano, tanto em contextos locais quanto globais. Respeito (Valorizar): Desenvolver empatia e atitudes de respeito para com as práticas de outras pessoas, mesmo que diferentes das suas próprias. Compreensão Cultural: Caracterizar as celebrações como parte integrante da identidade cultural e social de diferentes grupos. Alteridade: Fomentar a capacidade de colocar-se no lugar do outro, promovendo a tolerância e a convivência inclusiva		
<u>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:</u> Fazer com que percebam e respeitem as diversas formas de se relacionar com o sagrado. Trazer experiências celebrativas das famílias em que a vivência do sagrado se misture à sua prática social. É importante buscar a integração dos componentes curriculares e, nessa perspectiva, pode-se trabalhar com a habilidade (EF35LP27). O professor pode iniciar a aula apresentado vídeos de diversas práticas celebrativas de diferentes tradições religiosas. Depois, solicitar que o estudantes e família, pesquisem as práticas celebrativas existentes na cidade que são praticadas pelo estudante e família e depois produzir um vídeo minuto com o resultado da pesquisa para apresentar em sala de aula. Criar um poema de forma colaborativa sobre a importância de respeitar as práticas celebrativas de diferentes tradições religiosas e depois divulgar o poema para as outras turmas.		



Calendário das celebrações. Objetivo: Conhecer diferentes festividades religiosas. **Como fazer:** Apresente datas importantes de várias tradições (ex: Natal, Ramadã, Diwali). Os alunos constroem um calendário ilustrado. Conversar sobre o significado de cada celebração.

Roda de conversa sobre respeito. Objetivo: Desenvolver atitudes de respeito às diferenças. **Como fazer:** Perguntar: “Você conhece alguma festa religiosa?” Incentivar o compartilhamento de experiências (sem obrigatoriedade). Discutir a importância do respeito às diferentes crenças.

Representando celebrações. Objetivo: Compreender práticas celebrativas. **Como fazer:** Em grupos, os alunos representam (com cuidado e respeito) elementos de uma celebração (música, símbolos, roupas). Explicar o significado da prática apresentada.

Histórias de diferentes tradições. Objetivo: Conhecer práticas religiosas por meio de narrativas. **Como fazer:** Contar histórias relacionadas a diferentes religiões. Identificar práticas como orações, rituais ou festas. Os alunos registram em desenho ou escrita.

Painel da diversidade religiosa. Objetivo: Valorizar a diversidade cultural e religiosa. **Como fazer:** Produzir cartazes com diferentes práticas celebrativas (orações, festas, peregrinações). Montar um painel coletivo. Discutir: o que todas têm em comum? (respeito, fé, união)

EIXO	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
Manifestações Religiosas	(EF03ER04) Caracterizar as práticas celebrativas como parte integrante do conjunto das manifestações religiosas de diferentes culturas e sociedades.	Identificação de práticas celebrativas: Reconhecer festas e comemorações religiosas locais, regionais e nacionais. Significado e Origem: Explorar o porquê de cada celebração (ex. Natal, festas juninas, festas de matriz africana). Elementos Culturais: Analisar o vestuário, a culinária, os ritos, a música e a dança presentes nessas festividades. Espaços Sagrados: Relacionar as celebrações aos locais onde ocorrem (igrejas, templos, terreiros, sinagogas). Respeito à Diversidade: Valorizar as diferentes manifestações religiosas e culturais, promovendo a empatia e o combate ao preconceito.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO:

O QUE A HABILIDADE PROPÕE:



Caracterização: Compreender que festas, rituais, orações, peregrinações e cerimônias não são isolados, mas fazem parte da identidade de um grupo.

Interculturalidade: Analisar como diferentes sociedades e religiões (matrizes indígenas, africanas, ocidentais, orientais) celebram sua fé.

Contextualização: Identificar que as celebrações podem ser locais, regionais ou nacionais, sendo manifestações culturais profundas.

Valorização: Reconhecer o papel das práticas celebrativas na preservação da memória e na organização social.

Essa habilidade fomenta o respeito mútuo, a valorização da diversidade e o conhecimento de diferentes formas de expressão espiritual no cotidiano dos alunos

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS:

O que é uma celebração? Objetivo: Compreender o conceito de práticas celebrativas. **Como fazer:** Inicie com uma conversa: o que é celebrar? Apresente exemplos de diferentes tradições. Os alunos identificam elementos comuns: festa, reunião, símbolos, músicas.

Comparando celebrações. Objetivo: Identificar semelhanças e diferenças entre práticas religiosas. **Como fazer:** Apresente duas ou mais celebrações. Os alunos comparam: quando acontecem, como são celebradas, quais símbolos utilizam. Registrar em tabela simples.

Elementos das celebrações. Objetivo: Reconhecer características das práticas celebrativas. **Como fazer:** Apresente imagens ou vídeos de celebrações religiosas. Os alunos identificam elementos: roupas, músicas, alimentos, rituais. Discutir o significado desses elementos.

Pesquisa e registro. Objetivo: Investigar manifestações religiosas. **Como fazer:** Em grupos, escolher uma celebração religiosa. Pesquisar (com apoio) e registrar: origem, como é celebrada, onde acontece. Apresentar para a turma.

Painel das celebrações do mundo. Objetivo: Valorizar a diversidade cultural e religiosa. **Como fazer:** Cada aluno produz um desenho ou cartaz sobre uma celebração. Montar um painel coletivo. Discutir como essas práticas fazem parte das culturas.



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.

BRASIL. Ministério da Educação. **Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC**. Brasília: MEC, 2022

[Nova Escola - Plano de aula "Adjetivos na composição"](#)

[Sinta o som | Rioeduca na TV – Agora é com você - 3º Ano](#)

<https://www.tudosaladeaula.com/2023/07/atividade-sobre-patrimonio-cultural-para-2e-3-ano/> **DOCUMENTO CURRICULAR**