



## ORGANIZAÇÃO PEDAGÓGICA / CURRICULAR PARA 2024

### Apresentação

Esta estrutura pedagógica tem o propósito de orientar o ensino e a aprendizagem com foco no desenvolvimento das habilidades previstas para o ciclo de alfabetização, isto é, no 1º ano do ensino fundamental.

A composição das partes que constituem essa estrutura é uma reprodução do DCT: Documento Curricular do Tocantins. As habilidades são mantidas na sua forma original e conta com outras habilidades de matrizes avaliativas que são condizentes, com as que estão expostas em colunas paralelas. Alguns objetos de conhecimento (conteúdos) são adaptados, ou seja, mais distribuídos para melhor disseminação das habilidades.

As orientações pedagógicas estão organizadas com sugestões de atividades para o trabalho com os eixos do Componente Curricular Língua Portuguesa. Os eixos de Leitura, Escrita e oralidade estão direcionados para o conhecimento dos gêneros textuais dentro dos seus campos de atuação.

Foi feito uma junção sequenciada dos gêneros textuais para garantir que eles sejam desenvolvidos em todos os eixos. Por exemplo, se o gênero é história em quadrinho continuam-se as atividades sem incluir outro gênero textual até que as HQs sejam lidas, produzidas oralmente e por escrito, já no eixo de Análise Linguística é estudada a identificação do gênero textual e as metodologias de alfabetização, portanto no final de cada agrumento dos gêneros ou campo de atuação estão uma ou mais habilidade(s) que indica o foco semiótico na alfabetização.



REFERENCIAL PEDAGÓGICO/ CURRICULAR PARA 2024

PERÍODO: 3º Bimestre de 2024

ORIENTADORA DE ESTUDO: Leonora Bandeira M. Silva

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA (1º E 2º ANOS)		
– LÍNGUA PORTUGUESA – 1º ANO/ 3º BIMESTRE		
CAMPO DE ATUAÇÃO: <u>Artístico Literário</u>		Gêneros textuais: Narrativas
HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresenta numa dimensão lúdica, de encantamento, valorizando os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	H5 - Localizar informações explícitas em textos. H6 - Reconhecer a finalidade de um texto. H8 - Inferir informações em textos verbais. H7 - Inferir o assunto de um texto.	<u>EIXO: Leitura/Escuta (compartilhada e autônoma)</u> Formação do leitor literário. Leitura e escuta de livros literários.
(EF15LP19) Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo (a) professor (a).	H5 - Localizar informações explícitas em textos. H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<u>EIXO: Oralidade</u> Contagem de história de lendas e contos regionais.
(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	H5 - Localizar informações explícitas em textos. H6 - Reconhecer a finalidade de um texto. H8 - Inferir informações em textos verbais.	<u>EIXO: Oralidade</u> Escuta atenta.
(EF01LP25). Produzir, tendo o (a) professor (a) como escriba, recontagens de histórias lidas pelo (a) professor (a), histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).	H10- Escrita de textos.	<u>EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma)</u> Escrita com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma. Reconto de histórias lidas pelo professor (a).
<p><b>- COMO TRABALHAR A EQUIDADE RACIAL EM SALA DE AULA?</b> É muito importante, desde muito cedo, construir essa identidade positiva com as crianças negras, para que elas descubram a beleza delas e se reconheçam como crianças negras" ( Sheila Azevedo).</p> <p>LITERATURA INFANTIL AFRO-BRASILEIRA</p> <div data-bbox="87 1697 295 1886" data-label="Image"> </div> <p>Atividade 01: Reconto da história com pintura no saco plástico zip. Desenhe trechos da história em pacotes zíper e encha de bolinhas de papel crepom, depois com um canudinho sopra e dê vida à história contada.</p> <p>Atividade 02: Teatro de meias: Caracterize meias conforme os personagens da história e reconte.</p>		



Atividade 03: Leitura dramatizada – Os estudantes representam as falas e ações dos personagens da história lida e finalizam a história do Josefino.



Para aplicar na sala de aula, dinâmicas a favor da diversidade, siga os seguintes passos:

- 01 Busque literatura Infantil tendo negros como protagonistas;
- 02 Conheçam mais sobre os autores e estas obras;
- 03 Procurem por artefatos, bonecas e brincadeiras de outras etnias;
- 04 Usem os conhecimentos adquiridos para desenvolver projetos interessantes;
- 05 Observem a participação das crianças;
- 06 Envolvam mais turmas;
- 07 Adaptem para novas turmas;
- 08 Observem a participação das crianças.

-Introduzir narrativas de mitos e lendas para alunos do 1º ano do ensino fundamental pode ser uma experiência emocionante e enriquecedora. Aqui estão algumas sugestões de como fazer isso de uma forma acessível e cativante:

- Seleção de Histórias Adequadas: Escolha mitos e lendas que sejam simples, envolventes e culturalmente relevantes para os alunos. Histórias como "A lenda da Boiúna", "A Lenda do Saci-Pererê", "O Nascimento da Lua" ou "A História do Curupira" podem ser boas opções.

-Uso de Recursos Visuais: Utilize imagens, desenhos ou até mesmo pequenos vídeos que ilustrem a história sendo contada. Isso ajuda os alunos a visualizarem os personagens e os cenários, tornando a narrativa mais tangível.

-Contação de Histórias Interativa: Em vez de apenas ler a história em voz alta, envolva os alunos na narrativa. Faça perguntas sobre o enredo, os personagens e os elementos da história para estimular a participação e o entendimento.

-Atividades Criativas: Após a leitura da história, proponha atividades criativas relacionadas ao mito ou lenda. Isso pode incluir desenhos dos personagens, dramatização de cenas importantes, ou até mesmo a criação de uma versão simplificada da história por meio de desenhos ou colagens.

-Exploração Cultural: Contextualize a história dentro de sua origem cultural. Discuta com os alunos os costumes, tradições e crenças associadas à história, ajudando-os a entender melhor o significado por trás do mito ou lenda.

-Conexões com Outros componentes curriculares: Explore como as narrativas mitológicas se relacionam com outras áreas do currículo. Por exemplo, você pode discutir como os mitos gregos influenciaram a arte, a literatura e até mesmo a ciência.

- Incentivo à Criatividade: Encoraje os alunos a criar suas próprias histórias baseadas nos mitos e lendas que aprenderam. Isso ajuda a desenvolver suas habilidades de escrita e imaginação.

- Respeito à Diversidade: Ao explorar mitos e lendas de diferentes culturas, promova o respeito e a valorização da diversidade cultural. Incentive os alunos a reconhecer e apreciar as diferenças entre as diversas tradições.

- Avaliação Formativa: Observe atentamente a participação dos alunos e seu entendimento da história. Use perguntas abertas e atividades práticas para avaliar o progresso deles ao longo do processo.



- Incentivo à Leitura em Casa: Sugira aos alunos que compartilhem as histórias que aprenderam com suas famílias, incentivando a leitura em casa e promovendo uma maior conexão entre a escola e a comunidade.
- Ao programar essas estratégias, você pode tornar a introdução de mitos e lendas uma experiência educacionalmente rica e culturalmente enriquecedora para os alunos do 1º ano do ensino fundamental.

**CAMPO DE ATUAÇÃO: VIDA COTIDIANA/ ARTÍSTICO LITERÁRIO E TODOS OS CAMPOS DE ATUAÇÃO** **Gêneros textuais: História em quadrinhos e tirinhas.**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <b>MATRIZ DE REFERÊNCIA</b>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	H5 - Localizar informações explícitas em textos.  H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b>EIXO: <u>Leitura / escuta (compartilhada e autônoma)</u></b> -Leitura de imagens em narrativas visuais.  -Leitura de tirinhas e história em quadrinhos.
(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	H1- Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita. H2 - Ler palavras. H3 - Escrever palavras.	<b>EIXO: <u>Escrita (compartilhada e Autônoma)</u></b> - Escrita com a ajuda do professor, planejamento e produção com ajuda do professor tirinhas e/ou história em quadrinhos.

### **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

#### **Criando Nossas Próprias Aventuras em Quadrinhos**

Trabalhar história em quadrinhos (HQs) com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental pode ser muito divertido e educativo! Aqui está uma dinâmica simples que você pode adaptar para a idade e habilidades dos seus alunos:

Título da Atividade: Criando Nossas Próprias Aventuras em Quadrinhos

Objetivo: Introduzir os alunos ao mundo das HQs, incentivando a criatividade, o pensamento crítico e a expressão verbal e visual.

Materiais Necessários:

Papel em branco ou folhas de quadrinhos em branco (você pode facilmente encontrar modelos online para imprimir).

Lápis de cor, giz de cera, canetas coloridas, etc.

Revistas em quadrinhos para inspiração (opcional).

Uma grande folha de papel ou cartolina para apresentar as criações.

Passos da Atividade:

Comece explicando o que são histórias em quadrinhos. Mostre alguns exemplos simples, explicando como elas são compostas por quadros, balões de fala e personagens. Você pode usar revistas em quadrinhos adequadas à idade dos alunos para ilustrar.

Incentive os alunos a compartilhar ideias sobre o que poderiam ser suas histórias em quadrinhos. Pergunte sobre seus personagens favoritos, lugares especiais ou aventuras imaginárias. Anote as ideias em uma lousa ou cartolina para referência.

Distribua as folhas de quadrinhos em branco e peça aos alunos para planejarem suas próprias histórias em quadrinhos. Eles podem desenhar quadros simples e adicionar balões de fala ou





pensamento para seus personagens. Ajude-os a pensar em um começo, meio e fim para suas histórias

Deixe os alunos trabalharem em suas histórias em quadrinhos. Eles podem usar lápis de cor, giz de cera, canetas coloridas, ou o que preferirem para ilustrar suas ideias.

Quando todos terminarem, peça aos alunos para compartilharem suas histórias em quadrinhos com a classe. Eles podem apresentar suas criações individualmente ou em grupos, explicando a história e os personagens que criaram.

Após as apresentações, conduza uma discussão sobre as diferentes histórias em quadrinhos. Faça perguntas como: O que você mais gostou nas histórias de seus colegas? Como você se sentiu ao criar sua própria história em quadrinhos? O que aprendemos hoje sobre contar histórias através de desenhos?

Pendure as histórias em quadrinhos dos alunos pela sala de aula ou corredor da escola para que todos possam apreciar o trabalho criativo.

Adapte a atividade de acordo com o nível de habilidade e interesse dos alunos.

Incentive a criatividade e o pensamento original, mesmo que as histórias em quadrinhos sejam simples. Proporcione opinião positivo e encorajadora durante todo o processo de criação.

(EF01LP14) Identificar outros sinais no texto além das letras, como pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação.

- Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos.

**EIXO:** Análise linguística/ Semiótica (Alfabetização)

-Pontuação: pontos finais, de interrogação e exclamação e seus efeitos na entonação, tirinhas.

### **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

#### **Jogo de Cartas de Pontuação:**

Crie cartas utilizando as mesmas frases (isto é, o mesmo enunciado e com diferentes sinais de pontuação (ponto final, ponto de exclamação e ponto de interrogação).

Exemplos:



Divida os alunos em grupos e distribua as cartas para cada grupo.

Faça com que os alunos pontuem as frases, usando as cartas de pontuação que têm em mãos.

Eles podem trocar cartas entre si para completar suas frases.

O grupo com o maior número frases lidas de forma correta no final do tempo determinado vence.

Caça ao Tesouro da Pontuação:

Esconda cartões com frases pela sala de aula ou área de recreio.

Cada frase deve ter um sinal de pontuação faltando.

Os alunos devem procurar os cartões, ler as frases em voz alta e preencher o sinal de pontuação que falta.

#### **Passe a Pontuação:**

Divida a turma em um círculo.

Comece com uma frase simples sem pontuação.

O primeiro aluno lê a frase em voz alta e adiciona um sinal de pontuação adequado (pode ser um ponto final, ponto de exclamação, etc.).

O próximo aluno continua a história adicionando outra frase e assim por diante.

Veja quantas voltas eles podem dar ao círculo sem repetir uma pontuação.

#### **Caminho das Pontuações:**

Crie um caminho de jogo no chão da sala de aula com diferentes sinais de pontuação (por exemplo,



ponto final, ponto de exclamação, ponto de interrogação).  
 Faça com que os alunos joguem um dado e avancem no caminho.  
 Quando pararem em uma casa, devem criar uma frase usando o sinal de pontuação daquela casa.  
 Se eles errarem, podem voltar algumas casas.  
 O primeiro aluno a chegar ao final do caminho vence.  
 Essas atividades são interativas e ajudam os alunos a praticar o uso correto dos sinais de pontuação enquanto se divertem.

**(EF12LP01)** Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.

**EIXO: Escrita (compartilhada e Autônoma)**  
 - Decodificação/Fluência de leitura de palavras de uso frequente.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Um jogo divertido para trabalhar essa habilidade com alunos seria o "Corrida de Palavras". Aqui está como você pode organizá-lo:  
 Objetivo do Jogo: O objetivo é que os alunos leiam palavras novas com precisão na decodificação, além de palavras de uso frequente, lendo-as globalmente por memorização.  
 Materiais Necessários:  
 Cartões com palavras novas (podem ser palavras do contexto “do banco de palavras da apostila do tatu” ou mais complexas, ou palavras de uso frequente, dependendo do nível dos alunos).  
 Um tabuleiro de jogo (você pode desenhar ou imprimir um tabuleiro simples).  
 Peões ou marcadores para cada jogador.  
 Um dado.  
 Instruções:  
 Divida a turma em grupos de 3 a 4 alunos.  
 Coloque os cartões com as palavras novas em uma pilha virada para baixo no centro da mesa.  
 Cada grupo escolhe um peão ou marcador para representá-los no tabuleiro.  
 O tabuleiro deve ser colocado em um lugar visível para todos os alunos.  
 O jogador mais novo começa.  
 O jogador lança o dado e avança o número de casas indicado pelo dado.  
 Quando o jogador cair em uma casa, ele deve pegar um cartão da pilha e ler a palavra em voz alta.  
 Se o jogador ler a palavra corretamente, ele permanece naquela casa. Se ele errar, ele volta para a casa anterior.  
 O próximo jogador continua.  
 O primeiro grupo a chegar ao final do tabuleiro ou atingir um determinado ponto de parada é o vencedor.  
 Variações:  
 Para tornar o jogo mais desafiador, você pode adicionar cartões com palavras mais difíceis ou com regras adicionais, como soletrar a palavra após lê-la.  
 Você também pode introduzir cartões de desafio onde os alunos têm que definir a palavra ou usá-la em uma frase.  
 Esse jogo é uma maneira divertida e interativa de praticar a leitura de palavras novas, incentivando os alunos a decodificar com precisão e memorizar palavras de uso frequente.

**CAMPO DE ATUAÇÃO: VIDA COTIDIANA**      **Gêneros textuais: *Parlendas***

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <b>MATRIZ DE REFERÊNCIA</b>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
(EF01LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, quadras, quadrinhas, <b>parlendas</b> , trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida	H5 - Localizar informações explícitas em textos.  H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	- Leitura e compreensão de parlendas.

cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.	H8 - Inferir informações em textos verbais. H7 - Inferir o assunto de um texto.	
(EF12LP07) Identificar e (re) produzir, em cantiga, quadras, quadrinhas, <b>parlendas</b> , trava-línguas e canções, rimas, aliterações, assonâncias, o ritmo de fala relacionado ao ritmo e à melodia das músicas e seus efeitos de sentido. próximo	H5 - Localizar informações explícitas em textos. H6 - Reconhecer a finalidade de um texto. H8 - Inferir informações em textos verbais.	Identificação e produção de parlendas,
(EF01LP18) Registrar, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cantigas, quadras, quadrinhas, <b>parlendas</b> , trava-línguas, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	H10- Escrita de textos	Registro de parlenda
(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.	H2- Escrita de palavras. D06 – Identificar variações de sons de grafemas.	Sistema de escrita alfabética com representação dos sons da fala.
(EF01LP19) Recitar <b>parlendas</b> , quadras, quadrinhas, trava-línguas, com entonação adequada e observando as rimas próximo.		Recitação de parlendas e entonação adequada das rimas.
(EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.	H2- Escrita de palavras. D06 – Identificar variações de sons de grafemas.	Elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.
(EF01LP09) Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.	D06 – Identificar variações de sons de grafemas.	Comparação de palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.
(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas	H2- Escrita de palavras.	Escrita espontânea ou por ditado, palavras e frases do contexto em estudo

#### O QUE É PARLENDA?

A palavra parlenda significa “falar muito” e sua origem vem do latim, da palavra *parlar* e é uma prática transmitida de geração em geração, que faz parte do folclore brasileiro. São pequenos versos, com ou sem rimas, e não necessariamente com algum sentido.

**Benefícios das Parêntas:**

- 01 Desenvolvimento da oralidade.
- 02 Aprimoramentos da linguagem corporal.
- 03 Ampliações das formas de expressão.
- 04 Aumentos do vocabulário da criança.
- 05 Avanços na interação social.
- 06 Desenvolvimentos da consciência fonológica.

A rima é um recurso literário resultante da combinação de sons semelhantes entre palavras.

**CAMPO DE ATUAÇÃO: VIDA COTIDIANA**

**Gêneros textuais:** *slogans* e/ou anúncios publicitários

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
(EF12LP02) Buscar, selecionar e ler, com a mediação do (a) professor (a) (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.	H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.  H5 - Localizar informações explícitas em textos.	<b>EIXO:</b> Análise linguística / <u>semiótica</u> - Formação de leitor. <i>Slogans</i> e/ou anúncios publicitários. - Compreensão em leitura em <i>slogans</i> e/ou anúncios publicitários, com a ajuda do professor.
(EF12LP09) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), <i>slogans</i> , anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, dentre outros gêneros do campo publicitário, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b>EIXO:</b> <u>Leitura/escuta (compartilhada e autônoma)</u> - Compreensão em leitura em <i>slogans</i> e/ou anúncios publicitários, com a ajuda do professor.
(EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).	(PORT) D10 Localizar informação explícita.	<b>EIXO:</b> <u>Oralidade</u> - Relato Oral/Registro formal e informal de <i>slogans</i> publicitários com a ajuda dos colegas.
(EF12LP13) Planejar, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, <i>slogans</i> e peça de campanha de conscientização destinada ao público infantil que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	H5 - Localizar informações explícitas em textos.  H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b>EIXO:</b> <u>Escrita (compartilhada e autônoma)</u>  Planejamento com ajuda do professor e dos colegas de <i>slogans</i> e/ou anúncios publicitários.
(EF12LP12) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, <i>slogans</i> , anúncios publicitários e textos de campanhas de	H5 - Localizar informações explícitas em textos.  H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b>EIXO:</b> <u>Escrita (compartilhada e autônoma)</u> - Escrita em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, <i>slogans</i> , anúncios





<p>conscientização destinados ao público infantil, dentre outros gêneros do campo publicitário, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>		<p>publicitários.</p>
<p><b>(EF12LP03)</b> Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.</p>	<p>H2 H7 - Inferir o assunto de um texto.</p>	<p><b>EIXO:</b> Escrita (compartilhada e autônoma)            Construção do sistema alfabético/            Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão.</p>

- Exercício de espelhamento: Apresente um texto breve aos alunos e peça para que eles o copiem exatamente como está, prestando atenção especial à distribuição gráfica e ao espaçamento entre as palavras. Depois, solicite que comparem suas cópias com o texto original e discutam as diferenças. Isso ajuda a desenvolver a percepção visual e a atenção aos detalhes.

Jogo de memória gráfica: Divida os alunos em grupos e forneça a cada grupo um texto curto. Eles terão um tempo limitado para memorizar a aparência visual do texto, incluindo a distribuição das palavras e o espaçamento entre elas. Em seguida, recolha os textos e peça aos grupos que os recriem o mais fielmente possível. O grupo que reproduzir com maior precisão ganha pontos.

- Correção em pares: Peça aos alunos que trabalhem em duplas. Um aluno escreverá um texto breve em uma folha de papel, enquanto o outro observa atentamente. Depois, eles trocam de papéis, e o segundo aluno tenta copiar o texto do primeiro o mais precisamente possível, prestando atenção à distribuição gráfica e ao espaçamento entre as palavras. Em seguida, compararão as cópias e discutirão quaisquer diferenças.

- Atividade de cópia e correção em grupo: Divida a turma em grupos e forneça a cada grupo um texto para copiar. Depois que cada grupo terminar, troque os textos entre os grupos para que possam corrigir uns aos outros. Isso não só ajuda a praticar a habilidade de cópia, mas também incentiva a colaboração e a discussão sobre as características gráficas do texto.

-Desafio de velocidade e precisão: Proponha um desafio em que os alunos tenham um tempo limitado para copiar um texto específico o mais precisamente possível. Eles podem trabalhar individualmente ou em equipes. No final do tempo determinado, compare as cópias com o texto original e premie aqueles que reproduzirem com mais precisão.

- Prática regular de caligrafia: Reserve um tempo regular na aula para a prática de caligrafia, onde os alunos copiam textos breves em suas melhores formas de escrita. Isso não só os ajudará a desenvolver habilidades de cópia, mas também melhorará sua legibilidade e fluência na escrita.

- Essas dinâmicas proporcionam oportunidades divertidas e envolventes para os alunos praticarem a cópia de textos mantendo suas características gráficas. Certifique-se de fornecer feedback construtivo durante essas atividades para que os alunos possam aprender e melhorar continuamente.

<p><b>(EF01LP02)</b> Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.</p>	<p>H1- Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita.            H2 – Ler palavras.            H3 – Escrever palavras.</p>	<p><b>EIXO:</b> Escrita (compartilhada e autônoma)            - Correspondência fonema grafema.            - Formação de palavras de forma alfabética.</p>
---	--	--

**ORIENTAÇÃO PEDAGÓGICA**

**"Alfabetização Fonêmica Espontânea".**  
 Objetivo:  
 -Promover a associação entre letras e sons fonêmicos.  
 -Estimular a escrita espontânea de palavras e frases com base na sonoridade das palavras.



**Materiais necessários:**

Papel

Lápis ou caneta

Passos:

Explicação Inicial:

- Explique aos alunos que eles irão escrever palavras e frases de forma alfabética, usando letras ou grafemas que representem os sons que ouvem nas palavras.

Demonstração:

- Faça uma demonstração inicial, ditando uma palavra e escrevendo-a no quadro ou em uma folha de papel grande, destacando as letras que representam os sons fonêmicos da palavra.

Prática em Grupo:

- Divida a classe em grupos pequenos e peça para que cada grupo crie uma lista de palavras ou frases, escrevendo-as de forma alfabética, com foco nos sons fonêmicos.

Atividade Individual:

- Após a prática em grupo, distribua papel e lápis para os alunos e peça para que escrevam individualmente palavras ou frases de forma alfabética, usando letras que representem fonemas.

Discussão e Compartilhamento:

- Após um tempo determinado para a atividade individual, convide os alunos a compartilharem suas palavras e frases. Incentive-os a explicar as escolhas das letras com base nos sons das palavras.

Reforço e Feedback:

- Elogie os esforços dos alunos e forneça feedback construtivo sobre as letras escolhidas, ajudando-os a entender melhor a correspondência entre sons e letras.

Prática Adicional (opcional):

Se houver tempo, proponha atividades adicionais, como jogos de correspondência entre sons e letras ou ditados de palavras para que os alunos pratiquem ainda mais.

Exemplo:

Ditado: "Cachorro"

Escrita Alfabética: "Kakóro"

Esta dinâmica é divertida e desafiadora para os alunos, pois os encoraja a pensar sobre os sons das palavras e como representá-los com letras.

<b>(EF12LP15)</b> Identificar a forma de composição de <i>slogans</i> publicitários.	H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b>EIXO:</b> Análise linguística / <u>semiótica</u> - Forma de composição de <i>slogans</i> publicitários.
<b>(EF12LP16)</b> Identificar e reproduzir, em anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil (orais e escritos, digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive o uso de imagens.	H5 - Localizar informações explícitas em textos. H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b>EIXO:</b> Análise linguística / <u>semiótica</u> Formatação e diagramação específica de anúncios publicitários com a ajuda do professor.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Com trabalhar *slogans*, anúncios publicitários no 1º ano Ensino Fundamental  
Trabalhar com *slogans* e anúncios publicitários no 1º ano do Ensino Fundamental pode ser uma maneira divertida e criativa de introduzir conceitos básicos de linguagem persuasiva e criatividade. Aqui está uma atividade simples que pode ser adaptada para essa faixa etária:

Título da Atividade: Criando Anúncios Divertidos

Objetivo: Introduzir os alunos aos conceitos básicos de *slogans* e anúncios publicitários, incentivando a criatividade e a expressão verbal.

Materiais Necessários:



Papel em branco ou cartolinas.

Lápis de cor, giz de cera, canetas coloridas, etc.

Revistas ou imagens recortadas para inspiração.

Passos da Atividade:

Comece explicando o que são anúncios publicitários e como eles são usados para convencer as pessoas a comprar produtos ou serviços. Discuta brevemente o conceito de slogan, mostrando exemplos simples e explicando como eles são frases curtas e memoráveis usadas para chamar a atenção e transmitir uma mensagem importante sobre o produto ou serviço.

Incentive os alunos a compartilhar ideias sobre produtos ou serviços que gostam ou que acham interessantes. Pergunte o que torna esses produtos ou serviços especiais e únicos. Anote as ideias em uma lousa ou cartolina para referência.

Peça aos alunos para escolherem um produto ou serviço e criarem um slogan para ele. Explique que o slogan deve ser curto, fácil de lembrar e transmitir uma mensagem positiva sobre o produto ou serviço. Eles podem desenhar o produto ou serviço ao lado do slogan se desejarem.

Agora, os alunos usarão suas ideias de slogans para criar anúncios publicitários simples. Eles podem desenhar uma imagem do produto ou serviço e incluir o slogan em letras grandes e coloridas. Encoraje a criatividade e a imaginação.

Quando todos terminarem, peça aos alunos para compartilharem seus anúncios com a classe. Eles podem explicar o produto ou serviço que escolheram apresentar seu slogan e contar por que acham que as pessoas deveriam comprá-lo.

Após as apresentações, conduza uma discussão sobre os diferentes anúncios publicitários. Faça perguntas como: Qual foi o seu anúncio favorito? O que torna um slogan eficaz? Como você se sentiu ao criar seu próprio anúncio?

Encoraje os alunos a serem criativos e a pensar fora da caixa ao criar seus slogans e anúncios.

Forneça feedback positivo e incentive os alunos a elogiarem o trabalho uns dos outros.

Esta atividade pode ser uma introdução divertida ao mundo da publicidade e também pode ajudar os alunos a desenvolverem habilidades de comunicação e expressão criativa.

**(EF01LP11)** Conhecer, diferenciar e relacionar letras em formato imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas.

H2 – Ler palavras.  
H3 – Escrever palavras.

**EIXO:** Análise linguística / semiótica  
Conhecimento das diversas grafias do alfabeto.  
Maiúsculas e minúsculas.

\_Claro, aqui estão algumas ideias de jogos lúdicos para ajudar no conhecimento das diversas grafias do alfabeto, tanto em maiúsculas quanto em minúsculas:

-Jogo da Memória: Crie cartas com uma letra em maiúscula e outra em minúscula correspondente. As crianças devem encontrar os pares correspondentes.

-Caça ao Tesouro do Alfabeto: Esconda cartas com letras do alfabeto pela sala ou área externa. As crianças devem encontrá-las e organizá-las em ordem alfabética, alternando maiúsculas e minúsculas.

-Bingo do Alfabeto: Faça cartelas de bingo com letras do alfabeto misturadas em maiúsculas e minúsculas. Você pode chamar as letras aleatoriamente e as crianças marcam em suas cartelas.

-Dominó do Alfabeto: Crie um jogo de dominó com letras maiúsculas de um lado e minúsculas do outro. As crianças devem combinar as letras correspondentes.

-Corrida das Letras: Desenhe um grande alfabeto no chão ao ar livre e peça para as crianças correrem até a letra que você chamar em maiúscula ou minúscula, dependendo da rodada.

- Monte as Palavras: Divida as crianças em equipes e dê a elas uma série de letras misturadas. Elas devem trabalhar juntas para formar o maior número possível de palavras usando as letras fornecidas, prestando atenção às diferenças entre maiúsculas e minúsculas.

-Quebra-Cabeça do Alfabeto: Faça quebra-cabeças com letras do alfabeto em que as peças tenham que ser montadas para formar pares de letras maiúsculas e minúsculas.

- Boliche do Alfabeto: Rotule pinos de boliche com letras do alfabeto. As crianças devem derrubar os pinos e depois organizá-los em ordem alfabética, alternando maiúsculas e minúsculas.

-Estes jogos são divertidos e interativos, ajudando as crianças a se familiarizarem com as



diferentes formas das letras do alfabeto.

**CAMPO DE ATUAÇÃO: VIDA COTIDIANA**

**Gêneros textuais:** entrevista e enunciados de atividades

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>(EF12LP17)</b> Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, enunciado de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, entre outros gêneros do campo investigativo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>H5 - Localizar informações explícitas em textos.</p> <p>H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.</p>	<p><b><u>EIXO: Leitura e Escuta Compartilhada</u></b> Leitura e compreensão de pequenos relatos de experiência e/ou entrevista e enunciados de atividades, com a ajuda do professor.</p>
<p><b>(EF01LP23)</b> Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, entrevistas, curiosidades, dentre outros gêneros do campo investigativo, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>	<p>H7 - Inferir o assunto de um texto.</p> <p>H5 - Localizar informações explícitas em textos.</p> <p>H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.</p>	<p><b><u>EIXO: Oralidade</u></b> Planejamento de texto oral. Exposição oral de pequenos relatos de experiência e/ou entrevista.</p>
<p><b>(EF01LP24)</b> Identificar e reproduzir, em enunciados de tarefas escolares, diagramas, entrevistas, curiosidades, digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.</p>	<p>H1- Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita.</p> <p>H6- - Reconhecer a finalidade de textos de diferentes gêneros.</p>	<p><b><u>EIXO: Análise linguística / semiótica</u></b> Identificação e reprodução da formatação de pequenos relatos de experiência e/ou entrevista, com a ajuda do professor.</p>


- Para trabalhar as características do gênero textual "relatos de experiências" com alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, é importante adotar uma abordagem lúdica e contextualizada, levando em consideração o nível de desenvolvimento cognitivo e linguístico das crianças nessa faixa etária. Aqui estão algumas sugestões:

- Contextualização: Comece introduzindo o conceito de "relatos de experiências" de forma simples e acessível para as crianças, usando exemplos do cotidiano delas, como contar uma experiência pessoal ou uma história divertida que aconteceu com alguém próximo a elas.

-Leitura em voz alta: Escolha livros ou textos adequados para a faixa etária dos alunos que se enquadrem no gênero "relatos de experiências". Leia em voz alta para eles, destacando as características desse tipo de texto, como a narrativa em primeira pessoa e uso de verbos no passado, expressões de sentimentos e emoções, entre outros.

-Produção coletiva de relatos: Promova atividades em grupo onde as crianças possam compartilhar suas próprias experiências. Isso pode ser feito de forma oral, com cada criança contando uma





história, enquanto o professor registra as falas no quadro ou em cartazes. Depois, os relatos podem ser lidos em conjunto e discutidos.

-Produção escrita individual: Conforme os alunos forem se familiarizando com o gênero, incentive-os a escrever seus próprios relatos de experiências. Você pode fornecer suportes visuais, como imagens ou sequências de figuras, para ajudá-los a organizar suas ideias. Inicialmente, é importante valorizar o conteúdo e a criatividade, mesmo que a escrita ainda apresente erros ortográficos.

-Revisão e edição: Após a produção dos textos, reserve um tempo para revisá-los em conjunto com a turma. Destaque aspectos como clareza, sequência lógica dos acontecimentos, uso adequado do tempo verbal, entre outros. Encoraje os alunos a fazerem ajustes em seus textos, promovendo assim a reflexão sobre a própria escrita.

-Apresentação dos relatos: Promova momentos em que os alunos possam compartilhar seus relatos com os colegas, seja por meio de leituras individuais ou dramatizações em pequenos grupos. Isso ajuda a fortalecer a oralidade e a confiança dos alunos na comunicação de suas experiências.

-Avaliação formativa: Ao longo do processo, faça uma avaliação contínua do desenvolvimento dos alunos, observando não apenas aspectos técnicos da escrita, mas também o engajamento, a criatividade e a capacidade de expressar suas próprias vivências por meio do texto.

- Ao trabalhar as características do gênero textual "relatos de experiências" de forma lúdica e contextualizada, os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental podem desenvolver habilidades importantes de linguagem e comunicação, além de ampliar sua capacidade de expressar e compartilhar suas experiências pessoais.

-Trabalhar entrevistas com alunos do 1º ano do ensino fundamental pode ser desafiador, mas também é uma oportunidade para desenvolver habilidades de comunicação e expressão desde cedo. Aqui estão algumas dicas para tornar essa atividade mais eficaz e apropriada para crianças tão jovens:

Trabalhe com perguntas e respostas gravadas por meio de áudios no celular:

-Simplicidade nas Perguntas: Formule perguntas simples e diretas, levando em consideração o vocabulário e o entendimento dos alunos dessa faixa etária. Evite perguntas complexas que possam confundir.

-Tópicos Familiares: Aborde tópicos que sejam familiares e interessantes para as crianças, como seus gostos, hobbies, brinquedos favoritos, animais de estimação, personagens de desenhos animados, etc.

-Ambiente Confortável: Crie um ambiente confortável e acolhedor para as entrevistas, onde as crianças se sintam à vontade para falar. Isso pode ser feito em sala de aula, em um espaço tranquilo e familiar.

-Demonstração Prática: Faça uma demonstração prática de uma entrevista, usando um colega de classe como voluntário, para que os alunos entendam como funciona e o que é esperado delas. Grave a entrevista e depois ouça com os alunos analisando pontos positivos e pontos que podem ser ampliados.

-Estímulo à Expressão: Incentive as crianças a expressarem suas opiniões e pensamentos, mesmo que não sejam respostas convencionais. Elogie suas respostas e demonstre interesse genuíno pelo que elas têm a dizer.

-Role-Playing: Realize atividades de role-playing, onde as crianças possam praticar fazer perguntas e responder como se estivessem em uma entrevista.

-Opinião Construtiva: Forneça feedback construtivo após cada entrevista, destacando pontos positivos e oferecendo sugestões para melhorias.

-Registro Criativo: Encoraje as crianças a registrar suas entrevistas de maneiras criativas, como desenhos, escrita ou até mesmo gravações de áudio ou vídeo, para que possam compartilhar com suas famílias e colegas.

-Respeito e Empatia: Reforce a importância de respeitar as opiniões e experiências dos colegas durante as entrevistas, promovendo uma cultura de empatia e compreensão.

-Celebração do Progresso: Celebre o progresso das crianças ao longo do processo de



aprendizagem, reconhecendo suas conquistas e esforços.

-Com essas estratégias, você pode transformar as entrevistas em uma atividade educativa e divertida para os alunos do 1º ano do ensino fundamental

**CAMPO DE ATUAÇÃO: VIDA PÚBLICA**

**Gêneros textuais:** regras e regulamentos (combinados)

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
(EF12LP10) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	H2 - Ler palavras. H5 - Localizar informações explícitas em textos. H6 - Reconhecer a finalidade de um texto.	<b><u>EIXO: Leitura/Escuta (compartilhada e autônoma)</u></b> Compreensão em leitura de regras e regulamentos (combinados) e/ou cartazes e folhetos, com a ajuda do professor.
(EF01LP21) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), listas de regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	H6- - Reconhecer a finalidade de textos de diferentes gêneros.	<b><u>EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma)</u></b> Escrita com ajuda do professor, dos colegas e /ou autônoma de listas de regras e regulamentos e/ou cartazes e folhetos.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Criar uma tempestade de ideias para cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que podem ajudar a organizar a vida na comunidade escolar do 1º ano do ensino fundamental:

**Cartazes Coloridos:**

Cartaz de boas-vindas com o nome da turma e dos professores.

Cartaz com regras básicas de convivência, como "Escute o professor", "Respeite seus colegas" e "Compartilhe seus brinquedos".

Cartaz com a rotina diária, mostrando os horários das aulas, intervalos e atividades especiais.

Cartaz com o alfabeto e números para ajudar no aprendizado.

Cartazes com personagens ou temas educativos para decorar e tornar o ambiente mais acolhedor.

**Avisos Diários:**

Avisos sobre eventos especiais, como festas temáticas, visitas de palestrantes ou excursões.

Lembretes sobre datas importantes, como feriados, dias de prova ou reuniões de pais.

Avisos sobre temas sazonais, como prevenção de gripes e resfriados no inverno ou cuidados com o sol no verão.

**Folhetos Informativos:**

- Folheto com dicas de higiene pessoal e cuidados com a saúde.

Folheto explicando a importância da leitura e como os pais podem ajudar em casa.

Folheto com orientações sobre segurança na escola e como agir em caso de emergência.

**Regras e Regulamentos:**

Regras claras sobre o uso do uniforme escolar e quais itens são permitidos trazer para a escola.

Regulamentos para o uso do recreio, especificando áreas permitidas e proibidas.

Regras sobre o uso de tecnologia na escola, como celulares e tablets.

Procedimentos para resolver conflitos entre alunos, incentivando a comunicação e o respeito mútuo.

Essas são apenas algumas ideias para começar a organizar a vida na comunidade escolar do 1º ano do ensino fundamental. É importante adaptar essas sugestões às necessidades específicas da escola e dos alunos, promovendo um ambiente seguro, acolhedor e propício ao aprendizado.

**- ARTE - 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b><u>UNIDADE TEMÁTICA:</u></b> <b><u>Artes Visuais</u></b> <b>(EF15AR04)</b> Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.</p>	<p>(PORT) D10 Localizar informação explícita.  H1- Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita. H2 – Ler palavras. H3 – Escrever palavras. H7 - Inferir o assunto de um texto.</p>	<p>➤ <b><u>Materialidades</u></b> Experimentação na produção artística com materiais e suportes diferenciados para fabricação de tintas, incluindo recursos presentes na natureza: casca de árvores, folhas, areia, pedra, e outros.</p>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

-Trabalhar com experimentação na produção artística utilizando materiais e suportes diferenciados, incluindo recursos naturais, é uma abordagem fascinante e recompensadora. Aqui estão algumas sugestões sobre como você pode começar:

-Pesquisa e coleta de materiais: Comece explorando os recursos naturais disponíveis na sua região. Isso pode incluir coletar cascas de árvores, folhas, areia, pedras e qualquer outro material que desperte sua curiosidade. Certifique-se de respeitar o meio ambiente e seguir as regulamentações locais ao coletar materiais naturais.

-Preparação dos materiais: Após coletar os materiais, experimente diferentes métodos para prepará-los para uso artístico. Por exemplo, você pode secar e moer folhas para criar pigmentos, triturar cascas de árvores para extrair corantes naturais ou misturar areia e pedra com um aglutinante para criar texturas interessantes.

-Experimentação com técnicas de fabricação de tintas: Uma vez que seus materiais estejam preparados, comece a experimentar diferentes técnicas de fabricação de tintas. Por exemplo, você pode misturar pigmentos naturais com óleo de linhaça para criar tintas a óleo, ou misturá-los com goma arábica para criar aquarelas. Explore também técnicas de encáustica, que envolvem o derretimento de cera misturada com pigmentos.

-Exploração de suportes diferenciados: Além de experimentar com materiais naturais na fabricação de tintas, você também pode explorar suportes diferenciados para sua produção artística. Isso pode incluir telas tradicionais, mas também superfícies não convencionais, como pedras, madeira, tecidos, papel reciclado ou até mesmo paredes ao ar livre.

-Registro e documentação: Durante todo o processo de experimentação, é importante documentar suas descobertas. Tire fotos dos materiais que você coletou, do processo de preparação e fabricação de tintas, bem como das obras de arte que você criar. Isso não apenas ajudará você a acompanhar seu progresso, mas também pode servir como inspiração para projetos futuros.

-Reflexão e iteração: À medida que você experimenta diferentes materiais, técnicas e suportes, reserve um tempo para refletir sobre o que funcionou bem e o que pode ser aprimorado. Não tenha medo de iterar em seus processos e experimentar novas abordagens. A experimentação é um processo contínuo de aprendizado e descoberta.

-Compartilhamento e colaboração: Por fim, não se esqueça de compartilhar suas experiências e descobertas com outros artistas. Isso pode ser feito através de exposições, workshops, redes sociais ou até mesmo colaborações criativas. O compartilhamento de ideias e técnicas com outros pode enriquecer sua prática artística e inspirar novas direções criativas.

Use as tintas e pigmentos para trabalhar a seguinte habilidade:

H1- Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES – MR: <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA: Dança</b> (EF15AR11) Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo e colaborativo, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança.</p>	<p>H2 – Ler palavras. H3 – Escrever palavras.</p>	<p>➤ <b>Contextos e práticas</b> <b>Processos de criação</b> Rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas.</p>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- Apresentação das danças das culturais tocantinenses (Sússia e Jiquitaia, Catira e outras) para apreciação dos movimentos presentes nestas manifestações, explorando o repertório cultural das danças do Tocantins.

-Esta atividade propõe uma abordagem interdisciplinar com Língua Portuguesa, sobre a leitura convencional e a leitura do movimento dançado, possibilitando a identificação de informação explícita em um texto.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA: Música</b> (EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional. (EF15AR17) Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.</p>	<p>H7 - Inferir o assunto de um texto. H2 – Ler palavras. H3 – Escrever palavras.</p>	<p>➤ <b>Contextos e práticas</b> Notação e registro musical Registro de sons (escrita musical espontânea, partitura alternativa). Processos de criação Criação de instrumentos com materiais reutilizáveis e elementos da natureza (galhos de árvores, folhas, sementes, buritis e outros).</p>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

É importante considerar que para os estudantes dos primeiros anos do Ensino Fundamental, o desenhar o som com elementos básicos das artes visuais, transformando-os em signos gráficos, amplia a compreensão do som, silêncio e ruído por meio do pensamento visual. Os registros não convencionais possibilitam ao estudante exercitar uma relação entre duas linguagens da arte: artes visuais e música. Essa habilidade dialoga com a (EF15AR02) – elemento da linguagem na unidade temática Artes Visuais. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA <u>MATRIZ DE REFERÊNCIA</u>	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA: Teatro</b> (EF15AR20) Experimentar o trabalho</p>	<p>H7 - Inferir o assunto de um texto.</p>	<p>➤ <b>Contextos e práticas</b> Processos de criação</p>





colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

H2 – Ler palavras.  
H3 – Escrever palavras.

Experimentação teatral a partir de diferentes estímulos: adereços, objetos e figurinos do cotidiano.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Os jogos de improviso podem colocar os estudantes em diversas situações da vida cotidiana e ou de partes de uma história dramatizada, propiciando vivenciar um problema e buscar soluções por meio da criação de cenas, narrativas e encenação. A posição mediadora e questionadora do professor pode impulsionar o estudante a ampliar sua pesquisa sem receio de críticas, expondo sempre as ideias e percepções na improvisação. Essa habilidade dialoga com (EF15AR21) e (EF15AR22). É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

**UNIDADE TEMÁTICA: Artes**  
**Integradas**  
(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

➤ **Processos de criação**  
Traduzir a linguagem verbal (contos de fada, cantigas de roda e outros) para a linguagem visual (desenho, pintura, colagem e outros).

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Essa habilidade inclui o experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura local. Propor ao estudante coletar informações sobre brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias, por meio de uma investigação no âmbito familiar, em relação às tradições familiares daquela localidade. Há aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com as habilidades (EF03HI04), da história; e (EF03GE02), da Geografia, associadas ao reconhecimento do patrimônio histórico e cultural. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

**- EDUCAÇÃO FÍSICA – 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

**UNIDADE TEMÁTICA: Brincadeiras e Jogos**  
(EF12EF01 TO) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos do contexto popular e folclórico comunitário e regional, e recriá-los, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal, especialmente do Tocantins.  
(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a

H5 – Localizar informações explícitas em textos.

Brincadeiras e jogos tradicionais e Folclóricos.



prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-los na escola e na comunidade.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

As atividades desenvolvidas devem possibilitar aos estudantes conhecer, reconhecer e experimentar os jogos e brincadeiras do seu meio e das diferentes regiões do estado.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b><u>UNIDADE TEMÁTICA: Dança</u></b></p> <p>(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas. Danças do contexto comunitário. Ex: rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas.</p>	<p>H5 – Localizar informações explícitas em textos</p>	<p>Danças do contexto comunitário. Ex: rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas.</p>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

As atividades devem valorizar as danças do meio familiar e da comunidade onde as crianças estão inseridas (campo, indígena, quilombola e cidade), partindo especialmente das proposições dos próprios estudantes. Também é importante valorizar as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas que fazem parte do folclore.

**– MATEMÁTICA – 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b><u>UNIDADE TEMÁTICA: NÚMEROS</u></b></p> <p>((EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.</p> <p>(EF01MA05) Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.</p>	<p>DESCRITOR CAED: HMT071 - Comparar ou ordenar quantidades pela contagem.</p> <p>DESCRITOR SAEB: H1 - Associar a contagem de coleções de objetos à representação numérica das suas respectivas quantidades. H4 - Comparar ou ordenar números</p>	<p>Leitura, escrita e comparação de números naturais.</p>



naturais.  
 (PORT) D03 - Identificar o número de sílabas de uma palavra.  
 (PORT) D06 - Identificar variações de sons de grafemas.  
 (PORT) D10 - Localizar informação explícita.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- Contar e registrar quantidade de coleção, utilizada.
- Contar de 2 em 2 , 5 em 5, 10 em 10, em escala ascendente.
- Organizar filas com os comandos dupla, tripla, quádrupla e etc.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

<p><b>UNIDADE TEMÁTICA: NÚMEROS</b>            (EF01MA06) Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.</p>	<p>DESCRITOR CAED:            HMT071 - Comparar ou ordenar quantidades pela contagem.            DESCRITOR SAEB:            H1 - Associar a contagem de coleções de objetos à representação numérica das suas respectivas quantidades. H4 - Comparar ou ordenar números naturais.</p>	<p>Construção de fatos básicos da adição: são cálculos com números de um só algarismo que devem ser realizados mentalmente e sem o auxílio do algoritmo (conta armada).</p>
--	---	---

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- Utilizar jogos pedagógicos (dominó com fichas) para ser usado coletivamente de forma a compor e decompor os números até duas ordens.
- Confeccionar catazes com diferentes formas de decomposições que quantidade e utilizar o sinal que representa a igualdade.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

<p>(EF01MA07) Compor e decompor número de até duas ordens, por meio de diferentes adições, com o suporte de material manipulável, contribuindo para a compreensão de características do sistema de numeração decimal e o desenvolvimento de estratégias de cálculo.</p>	<p>DESCRITOR CAED:            HMT071 - Comparar ou ordenar quantidades pela contagem.            DESCRITOR SAEB:            H1 - Associar a contagem de coleções de objetos à representação</p>	<p>Composição e decomposição de números naturais.</p>
---	---	---



numérica das suas respectivas quantidades. H4 - Comparar ou ordenar números naturais.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Utilizar jogos pedagógicos (dominó com fichas) para ser usado coletivamente de forma a compor e decompor os números até duas ordens.

- ☐ Confeccionar cartazes com diferentes formas de decomposições que quantidade e utilizar o sinal que representa a igualdade.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

<b>UNIDADE TEMÁTICA: NÚMEROS</b> (EF01MA08) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.	DESCRITOR CAED: HMT006 - Utilizar números naturais, envolvendo diferentes significados da adição ou da subtração, na resolução de problemas. DESCRITOR SAEB: H6 - Resolver problemas que demandam as ações de juntar, separar, acrescentar e retirar quantidades.	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).
--	--	--

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- Promover situações do dia elaborar e resolver problemas de adição e subtração com a utilização de brinquedos, números de meninos e meninas, materiais como lápis de cor e etc.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

<b>UNIDADE TEMÁTICA: ÁLGEBRA</b> (EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.	2A1.2 Inferir ou descrever atributos ou propriedades comuns que os elementos que constituem uma sequência de números naturais apresentam.	Sequência Recursiva: observação de regras usadas utilizadas em seqüências numéricas (mais 1, mais 2, menos 1, menos 2, por exemplo).
--	---	--

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- ☐ Propor situações problema ou a partir do início de uma situação fornecida;
- ☐ Analisar o padrão de modo a completar a ausência de elementos.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
---------------------	--	--------------------------

<b>UNIDADE TEMÁTICA: PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA</b> (EF01MA22) Realizar pesquisa, envolvendo até duas variáveis categóricas de seu interesse e universo de até 30 elementos, e organizar dados por meio de	<b>DESCRITOR:</b> HMT086 - Utilizar noções de probabilidade na resolução de problemas.	Variável categórica ou Qualitativa: são as características que não possuem valor quantitativo, mas, ao contrário, são definidas por várias categorias como: sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária, etc.
--	---	--





representações pessoais.		Coleta e organização de informações. Registros pessoais para comunicação de informações coletadas.
--------------------------	--	---

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Fazer uma pesquisa com os alunos e representar através de gráficos abrangendo sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária, etc.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>UNIDADE</b> <b>TEMÁTICA:</b> <b>GRANDEZAS E MEDIDAS</b> (EF01MA15) Comparar comprimentos, capacidades ou massas, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos, entre outros, para ordenar objetos de uso cotidiano.</p>	<p>DESCRITOR CAED: HMT083 - Corresponder o horário de início e de término com o intervalo de duração de um evento ou acontecimento. DESCRITOR SAEB: H15 - Identificar, comparar, relacionar e ordenar tempo em diferentes sistemas de medida.</p>	<p><input type="checkbox"/> Trabalhar com a balança e a fita métrica para medir e pesar os alunos fazendo comparações; <input type="checkbox"/> Utilizar a capacidade de medidas não como: copos, colheres, xícaras; <input type="checkbox"/> Propor atividades utilizando o grama e o quilograma como unidade de me</p>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Trabalhar com a balança e a fita métrica para medir e pesar os alunos fazendo comparações;  
 Utilizar a capacidade de medidas não convencional como: copos, colheres, xícaras;  
 Propor atividades utilizando o grama e o quilograma

**- CIÊNCIAS - 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>UNIDADE</b> <b>TEMÁTICA: Materia e energia</b> (EF01CI01) Comparar características de diferentes materiais presentes em objetos de uso cotidiano, discutindo sua origem, os modos como são descartados e como podem ser usados de forma mais consciente. (Possíveis articulações com as habilidades EF01LP17, EF01LP22, EF01LP23 e EF01LP24)</p>	<p>Port. H05 Identificar rimas. H06 Identificar o número de sílabas de uma palavra.  <b>MATEMÁTICA:</b> HMT068. Localização de datas e informações contidas no calendário.</p>	<p>Característica dos materiais: - Água</p>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- Pesquisar a origem da água que sai nas torneiras;
- Conhecer as formas de captação, armazenamento e distribuição da água;
- Descobrir como se dá o ciclo da água;
- Observar a utilidade da água na escola e na sua casa;
- Identificar e registrar possíveis ocorrências de desperdício de água na sua casa e na escola;
- Propor ações para orientações sobre o uso consciente da água em casa e na escola;



- Elaborar, juntamente com a professora, instrumentos de verificação da eficiência das ações empreendidas.

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<b>UNIDADE TEMÁTICA: Vida e evolução</b> (EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças. (Possíveis articulações com as habilidades EF01LP17, EF01LP22, EF01LP23 e EF01LP24)	H13 Reconhecer o gênero de um texto.	Respeito à diversidade

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

- Relacionar características e hábitos culturais de populações diferentes como, por exemplo, os orientais, os povos tradicionais, etc.;

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
(EF01CI05) Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos. (Possíveis articulações com as habilidades EF01MA17, EF01MA18 e EF01GE05)  (EF01CI06) Selecionar exemplos de como a sucessão de dias e noites orienta o ritmo de atividades diárias de seres humanos e de outros seres vivos. (Possíveis articulações com a habilidade EF01LP22)	Características e hábitos culturais de populações diferentes como, por exemplo, os orientais, os povos tradicionais, etc.;	- Respeito à diversidade - Escalas de tempo.

Relacionar características e hábitos culturais de populações diferentes como, por exemplo, os orientais, os povos tradicionais, etc.;

Perceber a posição da sombra e relacionar com a marcação do tempo no relógio;

- Associar a passagem das horas às suas necessidades fisiológicas como fome, sono.

- Relacionar a passagem das horas a sua rotina diária.

**- ENSINO RELIGIOSO – 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<b>UNIDADE TEMÁTICA: Manifestações Religiosas</b> (EF01ER05) Identificar e acolher sentimentos, lembranças, memórias e saberes de cada um.	<b>LÍNGUA PORTUGUESA:</b> (PORT) D04. Identificar rimas (HLP008). Identificar sílabas de uma palavra (HLP017). Reconhecer o gênero de um texto	- Sentimentos, Lembranças, Memórias e Saberes. - A Natureza como símbolo do transcendente. - Cuidados com a natureza.

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Coletar depoimento junto aos pais, avós ou idosos da comunidade sobre sua infância com o objetivo de perceber mudanças e permanências em relação às situações cotidianas vividas por ele. É importante buscar a integração dos componentes curriculares e nessa perspectiva, pode-se trabalhar com as habilidades: (EF12LP05), (EF01MA08), (EF01MA22), (EF15AR04), (EF15AR20). O professor pode pedir aos estudantes que manifestem por meio de gestos ou expressões como estão se sentindo naquele dia e depois explicar o motivo de estar se sentindo assim.

**- HISTÓRIA – 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA: Mundo</b>  <b>peçoal: eu, meu grupo social e meu tempo</b></p> <p>(EF01HI04) Identificar as diferenças entre os variados ambientes em que vive (doméstico, escolar e da comunidade), reconhecendo as especificidades dos hábitos e das regras que os regem.</p> <p>(EF01HI04aTO) Observar e participar dos cuidados com o meio ambiente relacionados à casa, à escola, à comunidade.</p> <p>(EF01HI05) Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares. A vida em família: diferentes configurações e vínculos.</p>	<p>LÍNGUA PORTUGUESA:</p> <p>HLP016 Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.</p> <p>HLP017 Reconhecer o gênero de um texto.</p> <p>HLP021. Localizar informação explícita.</p> <p>HLP023. Inferir informações em textos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A vida em casa</li> <li>- Papéis sociais na família e em outros grupos.</li> <li>- Identificar as diferenças entre os variados ambientes de vivência significa reconhecer e distinguir o que é casa, escola, igreja, praça, rua, etc. comparar suas características engloba perceber e diferenciar tamanhos, arquiteturas, mobiliários, pessoas que frequentam e a relação que tem ou não com elas etc..</li> <li>- Cuidados com o meio ambiente.</li> <li>- A vida na escola e formas de representação social e espacial: os jogos e brincadeiras como forma de interação social e espacial;</li> <li>- Histórias, brincadeiras e jogos locais;</li> <li>- História e brincadeiras quilombolas e indígenas;</li> <li>- Contos, mitos, lendas e histórias indígenas e africanas;</li> <li>- Brincadeiras e brinquedos de todos os tempos.</li> </ul>

**ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Oportunidade de explicitar habilidades voltadas à discussão e reflexão de regras de convívio social: o que se pode e o que não se pode fazer na escola, na família e em outros ambientes? Por que não pode?

As atividades contribuem para que o estudante exercite a empatia, a cooperação e a resolução de conflitos. Há oportunidade de envolver a participação da família e da comunidade na indicação de jogos e brincadeiras antigas ou mesmo de ensinar aos estudantes suas regras e execução. É possível, também a criação de oficina de brinquedos de sucata, que remetem a brinquedos do passado (peteca, telefone sem fio, boneca, carrinho, bola de meia e outros). Identificar a relação entre suas histórias e as histórias de sua família e de sua comunidade e de mitos e lendas indígenas e africanas, contos populares locais ou regionais que permitam estabelecer relações com a história popular local.

**- GEOGRAFIA – 1º ANO 3º BIMESTRE**

HABILIDADES DA BNCC	HABILIDADES - MR	OBJETOS DE
---------------------	------------------	------------



	DA MATRIZ DE REFERÊNCIA	CONHECIMENTOS
<b>UNIDADE TEMÁTICA:</b> <u>O sujeito e seu lugar no mundo</u> Formas de representação e pensamento espacial	<b>LÍNGUA PORTUGUESA:</b> HLP016 Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros. HLP017 Reconhecer o gênero de um texto. HLP021. Localizar informação explícita. HLP023. Inferir informações em textos.  <b>MATEMÁTICA:</b> HMT068. Localização espacial.	- Pontos de referência - Representação de diversas maneiras (mapas mentais ou desenhos) do itinerário de sua casa à escola, do pátio da escola, da escola ao ponto de ônibus, entre outras.  Mapas – tendo como referência a sua própria localização no espaço.

### **ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**

Utilizar diferentes narrativas (livros literários, lendas etc.) para que os estudantes construam mapas mentais e desenhos que expressem a relação espacial e apresentem elementos que permitam se localizarem no espaço. Utilizar jogos e brincadeiras que desenvolvam as noções de lateralidade (frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora). Para o alcance dessa habilidade o professor poderá iniciar os trabalhos valorizando a expressão corporal para o aprofundamento do desenvolvimento da noção de lateralidade, por exemplo, orientar o próprio corpo do estudante em relação a objetos, lugares e pessoas, para isso é importante relacionar o estudo das noções espaciais com o movimento do corpo. Os estudantes poderão continuar fazendo desenhos simples como mapas que representem a escola a partir dos elementos mais usados, tais como: o portão de entrada, a sala de aula, o pátio, o estacionamento, a cozinha e o banheiro. Possibilidades interdisciplinares. (EF01GE08), (EF12EF07), (EF12EF11), (EF35EF07), (EF35EF09) e (EF01CI05).

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura do. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Pub. 2018. Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf)

Acesso em: 22/1/2024.

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

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

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