



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL

***ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
PARA OS COMPONENTES
DIVERSIFICADOS***

3º BIMESTRE



PORTO NACIONAL - TO
2024



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



EQUIPE DE ELABORAÇÃO

WILMA AMORIM
DIRETORA PEDAGÓGICA

ANGÉLICA PUGAS
COORDENADORA PEDAGÓGICA

LUANNA DOS ANJOS
COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL

MARIA MARTINS
GERENTE DAS ESCOLAS DE TEMPO INTEGRAL

HÉLIO COSTA
JULLYANNA DOS SANTOS
RAINEL AMERICO
ORIENTADORES DE ESTUDO

ANO/SÉRIE: 1º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Leitura, escrita e comparação de números naturais</p> <p>Composição e decomposição de números naturais.</p> <p>Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).</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>(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>(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.</p>	<p>Utilizar os próprios materiais dos estudantes para explorar a quantidade, leitura e escrita dos números. Poderá utilizar também material dourado.</p> <p>Sugere-se ainda os seguintes jogos para explorar a contagem: jogo da memória, corrida numérica e amarelinha</p> <p>Para trabalhar a composição e decomposição de números sugere-se o uso do quadro valor de lugar e material dourado.</p> <p>Realizar competições entre as turmas.</p> <p>Utilizar jogos pedagógicos para explorar problemas que envolvam adição e subtração.</p>

ANO/SÉRIE: 2º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	Composição e decomposição de números naturais (até 1000). Problemas envolvendo significado de dobro, metade, triplo e terça parte.	(EF02MA04) Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições. (EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.	Para trabalhar a composição e decomposição de números sugere-se o uso do quadro valor de lugar e material dourado. Realizar competições entre as turmas. Utilizar jogos pedagógicos para explorar problemas que envolvam noção de dobro, metade, triplo e terça parte.

ANO/SÉRIE: 3º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	Procedimentos de cálculo (mental e escrito) com números naturais: adição e subtração. Problemas envolvendo significados da adição e da subtração: juntar, acrescentar,	(EF03MA05) Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais. (EF03MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes	Proporcionar aulas com subsídio de jogos e materiais concretos para resolver problemas de adição e subtração, a saber: roleta da adição e roleta da subtração, bingo das operações, caixa das operações e jogo da velha das operações.

	<p>separar, retirar, comparar e completar quantidades.</p> <p>Problemas envolvendo diferentes significados da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, repartição em partes iguais e medida.</p>	<p>estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.</p> <p>(EF03MA08) Resolver e elaborar problemas de divisão de um número natural por outro (até 10), com resto zero e com resto diferente de zero, com os significados de repartição equitativa e de medida, por meio de estratégias e registros pessoais.</p>	<p>Proporcionar aulas com subsídio de jogos e materiais concretos para resolver problemas de divisão.</p> <p>Dividir a turma em grupos para realizar competições.</p>
--	--	--	---

ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>MATEMÁTICA</p>	<p>Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, proporcionalidade, repartição equitativa e medida.</p>	<p>(EF04MA06) Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais, organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p>(EF04MA07) Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p>	<p>Para trabalhar com as quatro operações sugere-se trabalhar com jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ bingo das quatro operações; ❖ roleta das operações; ❖ dominó das operações; ❖ trilha das operações. <p>Poderá utilizar desafios e competições entre a turma com auxílio de material dourado, ábaco, tampinhas de garrafa pet entre outros recursos disponíveis na escola.</p>

ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: EXPERIÊNCIA MATEMÁTICA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Problemas: adição e subtração de números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita.</p> <p>Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, proporcionalidade, repartição equitativa e medida</p>	<p>(EF05MA07) Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p>(EF04MA07) Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p>	<p>Para trabalhar com as quatro operações sugere-se trabalhar com jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ bingo das quatro operações; ❖ roleta das operações; ❖ dominó das operações; ❖ trilha das operações. <p>Poderá utilizar desafios e competições entre a turma com auxílio de material dourado, ábaco, tampinhas de garrafa pet entre outros recursos disponíveis na escola.</p>

ANO/SÉRIE: 3º ano - COMPONENTE CURRICULAR: INGLÊS

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Parts of the body. Halloween. Storytelling.	<p>(EF03LI01) Identificar o enredo e o cenário em narrativas.</p> <p>(EF03LI02) Executar tarefas comunicativas simples, usando palavras e frases curtas.</p> <p>(EF03LI03) Identificar e entender algumas palavras e frases familiares na escrita.</p> <p>(EF03LI04) Escrever frases simples utilizando um modelo.</p> <p>(EF03LI05) Identificar e empregar formas interrogativas.</p> <p>(EF03LI06) Conhecer histórias infantis de diferentes povos e culturas, por meio da Língua Inglesa.</p> <p>(EF03LI07) Ler, em voz alta, textos simples.</p> <p>(EF03LI08) Experimentar atividades primordialmente lúdicas com jogos e brincadeiras a partir de ações como cantar, desenhar, adivinhar, pintar, acompanhadas de práticas que explorem e desenvolvam habilidades como reconhecer, localizar e reproduzir (oralmente, visualmente, etc.).</p> <p>(EF03LI09) Comparar festivais e celebrações em diferentes culturas.</p>	<p>Explorar o vocabulário a partir do corpo humano. https://www.todamateria.com.br/partes-do-corpo-em-ingles/</p> <p>Realizar ditado das expressões trabalhadas em sala de aula.</p> <p>Explorar os termos com o subsídio de cruzadinhas, caça palavras e entre outros.</p> <p>Explorar o vocabulário a partir de termos usados no halloween. https://www.estudenaaba.com/online/30-palavras-em-ingles-relacionadas-ao-halloween/</p> <p>Selecionar as narrativas mais conhecidas pelos estudantes.</p> <p>Explorar a pronúncia dos títulos, em inglês, destas narrativas.</p> <p>Explorar pequenas frases destas narrativas e enumerar cenas pertinentes.</p>

ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: INGLÊS

Área do conhecimento	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
----------------------	-------------------------	-------------	-----------------------

Unidade temática			
LINGUAGENS	<p><i>Food.</i></p> <p><i>Likes and dislikes.</i></p> <p><i>Halloween.</i></p>	<p>(EF04LI01) Identificar o tema em narrativas.</p> <p>(EF04LI02) Perguntar e responder sobre tópicos diversos.</p> <p>(EF04LI03) Acompanhar a leitura de um texto curto, lido pelo professor.</p> <p>(EF04LI04) Escrever palavras e frases simples, utilizando um modelo e vocabulário estudado previamente.</p> <p>(EF04LI05) Experimentar brincadeiras em inglês, repetindo espontaneamente algumas palavras e/ou expressões típicas dessas vivências.</p> <p>(EF04LI06) Aplicar o conhecimento fônico da linguagem para apoiar a leitura e a escrita.</p> <p>(EF04LI07) Expressar opiniões simples.</p> <p>(EF04LI08) Conhecer alguns aspectos da vida cotidiana de outros países e compará-los com os seus próprios.</p> <p>(EF04LI09) Comparar histórias tradicionais.</p> <p>(EF03LI10) Experimentar atividades primordialmente lúdicas, com jogos e brincadeiras, a partir de ações como cantar, desenhar, adivinhar, pintar, acompanhadas de práticas que explorem e desenvolvam habilidades como reconhecer, localizar e reproduzir (oralmente, visualmente, etc.).</p>	<p>Explorar vocabulário dos alimentos saudáveis.</p> <p>https://inglestreinando.com/comida-saudavel-em-ingles-vocabulario-basico</p> <p>Realizar ditado dos vocábulos trabalhos em sala.</p> <p>Construção de frases a partir de imagens de alimentos.</p> <p>Explorar os termos com o subsídio de cruzadinhas, caça palavras e entre outros.</p> <p>Construção de lista temática de coisas que os estudantes gostam e coisas que os estudantes não gostam.</p> <p>Tradução desta lista temática do português para o inglês</p> <p>Explorar a pronúncia deste vocabulário.</p> <p>Explorar o vocabulário a partir de termos usados no halloween.</p> <p>https://www.estudenaaba.com/online/30-palavras-em-ingles-relacionadas-ao-halloween/</p>
ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: INGLÊS			
Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<i>Clock Time.</i>	<p>(EF05LI01) Realizar apresentações simples, empregando a língua com expressividade.</p> <p>(EF05LI02) Engajar-se em uma conversa simples, utilizando vocabulário e estruturas familiares.</p>	<p>Antes de introduzir as noções de horas é necessário explorar termos ligados diretamente ao assunto que facilitará no entendimento da temática:</p> <p>❖ <i>Day</i></p>

ANO/SÉRIE: 1º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Leitura de imagens em narrativas visuais.</p> <p>Leitura de tirinhas e história em quadrinhos.</p> <p>Formação de leitor. <i>slogans</i> e/ou anúncios publicitários.</p> <p>Compreensão em leitura em <i>slogans</i> e/ou anúncios publicitários, com a ajuda do professor.</p> <p>Decodificação/Fluência de leitura de</p>	<p>(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.</p>	<p>Explorar a leitura a leitura visual dos estudantes, sugere-se o link https://www.baixelivros.com.br/literatura-infantil#3 . Neste site encontra-se diversos livros infantis que poderão ser trabalhos com a turma.</p> <p>Para trabalhar a leitura de histórias em quadrinhos sugere-se o link https://sites.google.com/educacao.quintana.sp.gov.br/biblioteca-virtual/hist%C3%B3rias-em-quadrinhos</p> <p>O professor poderá trabalhar leitura coletiva e com o suporte do próprio professor.</p> <p>Selecionar panfleto de supermercados e durante a aula distribuir os recursos para os estudantes e realizar a leitura individual ou coletiva dos <i>slogans</i>.</p> <p>Realizar a leitura coletiva de anúncios publicitários. https://escolaeducacao.com.br/anuncio-publicitario/</p> <p>Leitura de palavras e frases com sílabas simples. Associação de imagens com palavras e frases.</p>

	<p>palavras de uso frequente.</p> <p>Leitura e compreensão de pequenos relatos de experiência e/ou entrevista e enunciados de atividades, com a ajuda do professor.</p> <p>Leitura e compreensão de fábulas com a ajuda do professor.</p>	<p>(EF12LP17) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, enunciados 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>(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.</p>	<p>Convidar uma vovó da comunidade para participar da aula de leitura do 1º ano. Na aula a vovó abordará sobre as brincadeiras de antigamente.</p> <p>Antecipadamente discutir sobre as brincadeiras de antigamente.</p> <p>E na aula os estudantes, oralmente, farão a entrevista à vovó.</p> <p>Realizar a leitura compartilhada de relatos de experiências.</p> <p>Leitura e interpretação oral de fábulas. https://drive.google.com/drive/folders/1_7aTUWneosqht_oMPzmYjXy5PeHJEAdw1?sort=13&direction=a</p>
--	---	---	---

ANO/SÉRIE: 2º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Leitura e compreensão de textos: cartazes e folhetos.</p>	<p>(EF12LP10) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, 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.</p>	<p>Leitura individual e ou compartilhada de cartazes com compreensão e interpretação oral. https://alfabetizandocomfantasia.blogspot.com/2009/10/cartazes-com-parlendas.html</p>

	<p>Leitura e compreensão do gênero textual entrevista.</p> <p>Formação do leitor literário. Leitura e compreensão de livros literários, de forma autônoma e/ou com a ajuda do professor.</p> <p>Leitura colaborativa e autônoma de lendas e mitos - regionais/nacionais.</p>	<p>(EF12LP17) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), enunciados 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>(EF02LP21) Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades.</p> <p>(EF02LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.</p> <p>(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.</p>	<p>Leitura individual e/ou compartilhada de folhetos com compreensão e interpretação oral. https://escolaverde.org/site/?p=74991</p> <p>Convidar uma vovó da comunidade para participar da aula de leitura do 2º ano. Na aula a vovó abordará sobre as brincadeiras de antigamente.</p> <p>Antecipadamente discutir sobre as brincadeiras de antigamente.</p> <p>E na aula os estudantes, oralmente, farão a entrevista a vovó.</p> <p>Realizar a leitura de entrevistas digitais.</p> <p>Realizar a parada para a leitura. Essa ação poderá acontecer na biblioteca da escola ou qualquer outro espaço preparado pelo professor.</p> <p>Momento para leitura individual e /ou compartilhada.</p> <p>Proporcionar momento para reconto das histórias lidas e inferência a compreensão e interpretação das histórias.</p> <p>Selecionar textos de lendas e mitos para leitura individual e coletiva com a turma. Leitura e interpretação dos textos lidos.</p>
--	--	--	--

	Compreensão em leitura de relatos de experiências pessoais e/ou observações de processos e fatos.	(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.	Realizar a leitura compartilhada de relatos de experiências.
--	---	--	--

ANO/SÉRIE: 3º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Leitura e compreensão de textos injuntivos: receitas e instruções de montagem.</p> <p>Formação do leitor literário/ Leitura/Multissemiótica.</p>	<p>(EF03LP11) Ler e compreender, com autonomia, textos injuntivos instrucionais (receitas, instruções de montagem etc.), com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF35LP21) Ler e compreender, de forma autônoma, textos literários de diferentes gêneros e extensões, inclusive aqueles sem ilustrações, estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.</p>	<p>Leitura individual e / ou compartilhada de textos injuntivos como: receita e instrução de montagem de brinquedos.</p> <p>Conduzir a interpretação e compreensão oral e escrita dos textos lidos.</p> <p>Realizar a parada para a leitura. Essa ação poderá acontecer na biblioteca da escola ou qualquer outro espaço preparado pelo professor.</p> <p>Momento para leitura individual e /ou compartilhada.</p> <p>Proporcionar momento para reconto das histórias lidas e inferência a compreensão e interpretação das histórias.</p>

	<p>Leitura de história em quadrinhos e tirinhas.</p> <p>Leitura de imagens em narrativas visuais, de histórias em quadrinhos e tirinhas.</p>	<p>(EF15LP02) Estabelecer expectativas em relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção desse texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências, dados da própria obra (índice, prefácio etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.</p> <p>(EF15LP14) Construir o sentido de histórias em quadrinhos e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).</p>	<p>Leitura compartilhada de histórias em quadrinhos e tirinhas. Interpretação oral e escrita dos textos lidos. https://drive.google.com/drive/folders/1_7aTUWneosgqt0MPzmYjXy5PeHJEAdw1?sort=13&direction=a</p> <p>Apresentação de imagens que desencadeiam das histórias em quadrinhos para leitura visual, bem como interpretação oral.</p>
--	--	--	--

ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Compreensão em leitura de textos de divulgação científica: verbetes de enciclopédia, gráficos, diagramas, e tabelas.</p>	<p>(EF04LP19) Ler e compreender textos expositivos de divulgação científica para crianças, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.</p>	<p>Leitura individual e / ou compartilhada de textos de divulgação científica: verbetes de enciclopédia. https://observatorio.movimentopelabase.org.br/wp-content/uploads/2022/08/anexo-ficha-lp-4o-ano-fundamental-praticas-de-estudo-e-pesquisa-2022-08-v01.pdf</p>

	<p>Pesquisa em verbetes de enciclopédia, gráficos, diagramas, e tabelas.</p> <p>Imagens analíticas em textos (Gráficos, diagramas, tabelas)</p> <p>Formação de leitor. Leitura de livros literários. Textos dramáticos.</p> <p>Textos dramáticos.</p>	<p>(EF35LP17) Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.</p> <p>(EF04LP20) Reconhecer a função de gráficos, diagramas e tabelas em textos, como forma de apresentação de dados e informações.</p> <p>(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.</p> <p>(EF35LP24) Identificar funções do texto dramático (escrito para ser encenado) e sua organização por meio de diálogos entre personagens e marcadores das falas das personagens e de cena.</p>	<p>Leitura e interpretação de textos em gráficos, diagramas e tabelas.</p> <p>Realizar a parada para a leitura. Essa ação poderá acontecer na biblioteca da escola ou qualquer outro espaço preparado pelo professor.</p> <p>Momento para leitura individual e /ou compartilhada.</p> <p>Proporcionar momento para reconto das histórias lidas e inferência a compreensão e interpretação das histórias.</p> <p>Leitura compartilhada de textos dramáticos. Incentivar o estudante a identificar a fala dos personagens.</p>
--	---	---	--

ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
--	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>LINGUAGENS</p>	<p>Compreensão em leitura de verbetes de dicionário, enunciado de tarefas escolares, relatos de experimentos.</p> <p>Pesquisa e seleção de informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais.</p> <p>Formação de leitor. Leitura de livros paradidáticos nacionais, regionais e/ou da cultura afro-brasileira e indígena.</p> <p>Leitura colaborativa e autônoma de contos populares e cumulativos. Identificação da estrutura narrativa: cenários e personagens,</p>	<p>(EF05LP22) Ler e compreender verbetes de dicionário, identificando a estrutura, as informações gramaticais (significado de abreviaturas) e as informações semânticas.</p> <p>(EF35LP17) Buscar e selecionar, com o apoio do professor, informações de interesse sobre fenômenos sociais e naturais, em textos que circulam em meios impressos ou digitais.</p> <p>(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.</p> <p>(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração etc.) e crônicas.</p>	<p>Leitura individual e / ou compartilhada de verbetes de dicionário. https://taubate.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/06/5ano-LINGUA-PORTUGUESA-ativ19-Ler-e-compreender-verbetes-e-acentua%C2%BA%C3%BAo.pdf</p> <p>Roda de conversa para selecionar temáticas de interesse social e natural.</p> <p>Seleção de textos para leitura individual e / ou compartilhada.</p> <p>Interpretação oral e escrita.</p> <p>Realizar a parada para a leitura. Essa ação poderá acontecer na biblioteca da escola ou qualquer outro espaço preparado pelo professor.</p> <p>Momento para leitura individual e /ou compartilhada.</p> <p>Proporcionar momento para reconto das histórias lidas e inferência a compreensão e interpretação das histórias.</p> <p>Leitura compartilhada de contos com inferência a informações implícitas e explícitas. Compreensão e interpretação oral e escrita.</p>
--------------------------	---	---	---

observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

Identificação das funções e das características do texto dramático.

(EF35LP24) Identificar funções do texto dramático (escrito para ser encenado) e sua organização por meio de diálogos entre personagens e marcadores das falas das personagens e de cena.

Leitura compartilhada de textos dramáticos. Incentivar o estudante a identificar a fala dos personagens.

ANO/SÉRIE: 1º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO / PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Escrita com a ajuda do professor, planejamento e produção com ajuda do professor tirinhas e/ou história em quadrinhos.</p> <p>Escrita em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, <i>slogans</i>, anúncios publicitários.</p> <p>Construção do sistema alfabético/ Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão.</p>	<p>(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.</p> <p>(EF12LP12) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, <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/finalidade do texto.</p> <p>(EF12LP03) 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>Produção coletiva de histórias em quadrinhos usando imagens e tendo o professor com o escriba.</p> <p>Nesta produção o professor poderá sugerir uma temática específica para produzir.</p> <p>Roda de conversa para selecionar uma temática pertinente e produção coletiva de anúncio publicitário.</p> <p>Produção de pequenos textos, de forma coletiva, tendo o professor como escriba. Observar no decorrer da produção: uso de letra maiúscula e minúscula, pontuação.</p> <p>Explicar a importância do uso de termos anafóricos na referência para evitar a repetição de palavras.</p>

	<p>Correspondência fonema-grafema. Formação de palavras de forma alfabética.</p> <p>Escrita com a ajuda do professor de fábulas.</p>	<p>(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.</p> <p>(EF01LP25) Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço).</p>	<p>Trabalhar a formação de palavras ou frases a partir de: imagens, gravuras, enigmas, rolo de sílabas, alfabeto móvel, rimas e aliteração.</p> <p>Produção coletiva tendo o professor como escriba de fábulas.</p>
--	--	---	---

ANO/SÉRIE: 2º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO / PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Planejamento e produção de cartazes e folhetos.</p> <p>Produção de textos referentes ao tema investigado. Gênero Entrevista.</p>	<p>(EF02LP18) Planejar e produzir cartazes e folhetos para divulgar eventos da escola ou da comunidade, utilizando linguagem persuasiva e elementos textuais e visuais (tamanho da letra, leiaute, imagens) adequados ao gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF02LP22) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>	<p>Roda de conversa para selecionar a temática para produção de cartazes.</p> <p>Reescrita da produção procurando analisar as observações da correção.</p> <p>Exposição das produções no mural da escola.</p> <p>Produção de folhetos observando a estrutura do texto.</p> <p>Reescrita da produção procurando analisar as observações da correção.</p> <p>Roda de conversa para elencar a temática para produção de uma entrevista.</p> <p>Elaborar, de forma coletiva, os questionamentos da entrevista.</p>

	<p>Escrita autônoma e compartilhada de lendas e mitos dos povos indígenas</p> <p>Escrita autônoma e compartilhada de relatos de experiências pessoais e/ou observações de processos e fatos.</p>	<p>(EF02LP27) Reescrever textos narrativos literários lidos pelo professor.</p> <p>(EF02LP14) Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>Realizar a entrevista e anotar as respostas do (a) entrevistado (a).</p> <p>Reescrever a entrevista procurando observar às questões ortográficas.</p> <p>Produção de lendas e mitos.</p> <p>Reescrever de textos procurando observar às questões ortográficas.</p> <p>Produção de relatos de experiências.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas.</p>
--	--	---	--

ANO/SÉRIE: 3º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO / PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Planejamento e produção colaborativa: receitas e instruções de montagem.</p> <p>Produção de textos escrita compartilhada e</p>	<p>(EF03LP14) Planejar e produzir textos injuntivos instrucionais, com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a serem seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequência de eventos e imagens apropriadas para</p>	<p>Produção individual ou em dupla de receitas e instrução de montagem de brinquedos.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas.</p> <p>Produção de tirinhas e histórias em quadrinhos de forma individual.</p>

	autônoma de tirinhas e história em quadrinhos.	sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas.
--	--	---	---

ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO / PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Planejamento e produção de verbete de enciclopédia. Planejamento de textos, tabelas e gráficos com base em resultado das pesquisas realizadas.	(EF04LP22) Planejar e produzir, com certa autonomia, verbetes de enciclopédia infantil, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto/finalidade do texto. (EF04LP21) Planejar e produzir textos sobre temas de interesse, com base em resultados de observações e pesquisas em fontes de informações impressas ou eletrônicas, incluindo, quando pertinente, imagens e gráficos ou tabelas simples, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Produção individual de verbetes de enciclopédia. Pesquisa para coleta de dados, análise dos resultados e elaboração de tabelas e gráficos. Produção de texto para análise escrita dos resultados.

ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRODUÇÃO DE TEXTO / PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Planejamento e produção de verbetes de dicionário digitais ou impressos.	(EF05LP25) Planejar e produzir, com certa autonomia, verbetes de dicionário digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.	Produção, coletiva, de um mini dicionário de conceitos de expressões que os estudantes não conhecem.

	<p>Produção de texto para organização de resultados de pesquisas.</p> <p>Escrita autônoma e compartilhada de contos populares e cumulativos, observando: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto</p>	<p>(EF05LP24) Planejar e produzir texto sobre tema de interesse, organizando resultados de pesquisa em fontes de informação impressas ou digitais, incluindo imagens e gráficos ou tabela situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF35LP26) Produzir com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.</p>	<p>Pesquisa para coleta de dados, análise dos resultados e elaboração de tabelas e gráficos.</p> <p>Produção de texto para análise escrita dos resultados.</p> <p>Produção de contos observando a estrutura do texto produzido.</p>
--	---	---	---

ANO/SÉRIE: 6º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
--	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>LINGUAGENS</p>	<p>Produção, revisão e edição de textos publicitários.</p> <p>Construção da textualidade. Relação entre textos. Recontos de lendas indígenas tocantinenses / africanas.</p>	<p>(EF67LP13) Produzir, revisar e editar textos publicitários, levando em conta o contexto de produção dado, explorando recursos multissemióticos, relacionando elementos verbais e visuais, utilizando adequadamente estratégias discursivas de persuasão e/ou convencimento e criando título ou slogan que façam o leitor motivar-se a interagir com o texto produzido e se sinta atraído pelo serviço, ideia ou produto em questão.</p> <p>(EF67LP30) Criar narrativas ficcionais, tais como contos populares/lendas, dentre outros, que utilizem cenários e personagens realistas ou de fantasia, observando os elementos da estrutura narrativa próprios ao gênero pretendido, tais como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, utilizando tempos verbais adequados à narração de fatos passados, empregando conhecimentos sobre diferentes modos de se iniciar uma história e de inserir os discursos direto e indireto.</p>	<p>Produção individual de textos publicitários.</p> <p>Reescrita textos publicitários observando as correções gramaticais.</p> <p>Produção de narrativas, isto é, contos populares.</p> <p>Reescrita de narrativas observando as correções gramaticais.</p>
--------------------------	---	--	---

ANO/SÉRIE: 7º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Estratégias de produção: planejamento de textos argumentativos e apreciativos: fotorreportagens, foto-denúncias, memes, gifs,</p>	<p>(EF67LP11) Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado, etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento</p>	<p>Produção individual e/ou grupal de texto argumentativo.</p> <p>Reescrita texto argumentativo observando as correções gramaticais.</p>

<p>apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis.</p>	<p>cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, sarau, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.</p> <p>(EF67LP12) Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.</p>	<p>Produção de resenhas críticas.</p> <p>Reescrita de resenha crítica observando as correções gramaticais.</p>
<p>Elaboração de texto teatral a partir das narrativas estudadas.</p>	<p>(EF69LP50) Elaborar texto teatral, a partir da adaptação de romances, contos, mitos, narrativas de enigma e de aventura, novelas, biografias romanceadas, crônicas, dentre outros, indicando as rubricas para caracterização do cenário, do espaço, do tempo; explicitando a caracterização física e psicológica dos personagens e dos seus modos de ação; reconfigurando a inserção do discurso direto e dos tipos de narrador; explicitando as marcas de variação linguística</p>	<p>Produção coletiva de texto teatral.</p>

		(dialetos, registros e jargões) e retextualizando o tratamento da temática.	
ANO/SÉRIE: 8º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO			
Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Planejamento de campanha publicitária, levantamento de questões, temas, público-alvo.</p> <p>Produção, revisão e edição de peças e campanhas publicitárias.</p>	<p>(EF69LP09) Planejar uma campanha publicitária sobre questões/problemas, temas, causas significativas para a escola e/ou comunidade, a partir de um levantamento de material sobre o tema ou evento, da definição do público-alvo, do texto ou peça a ser produzido – cartaz, banner, folheto, panfleto, anúncio impresso e para internet, spot, propaganda de rádio, TV, etc. –, da ferramenta de edição de texto, áudio ou vídeo que será utilizada, do recorte e enfoque a ser dado, das estratégias de persuasão que serão utilizadas, etc.</p> <p>(EF89LP11) Produzir, revisar e editar peças e campanhas publicitárias, envolvendo o uso articulado e complementar de diferentes peças publicitárias: cartaz, banner, indoor, folheto, panfleto, anúncio de jornal/revista, para internet, spot, propaganda de rádio, TV, a partir da escolha da questão/problema/causa significativa para a escola e/ou a comunidade escolar, da definição do público-alvo, das peças que serão produzidas, das estratégias de persuasão e convencimento que serão utilizadas.</p>	<p>Produção textual individual de campanhas publicitárias.</p> <p>Reescrita de campanhas publicitárias observando as correções gramaticais.</p>

	<p>Textualização, revisão e edição de textos reivindicatórios ou propositivos.</p> <p>Planejamento, textualização, revisão/edição e reescrita de resenhas dos livros lidos.</p>	<p>(EF69LP22) Produzir, revisar e editar textos reivindicatórios ou propositivos sobre problemas que afetam a vida escolar ou da comunidade, justificando pontos de vista, reivindicações e detalhando propostas (justificativa, objetivos, ações previstas etc.), levando em conta seu contexto de produção e as características dos gêneros em questão.</p> <p>(EF69LP51) Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/ edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte, o contexto de circulação do texto, as finalidades etc. – e considerando a imaginação, a estesia e a verossimilhança próprias ao texto literário.</p>	<p>Produção individual de texto reivindicatórios ou propositivos.</p> <p>Reescrita de textos reivindicatórios ou propositivos. Observando as correções gramaticais.</p> <p>Produção de resenhas de livros lidos.</p> <p>Reescrita de resenha de livros lidos observando as correções gramaticais.</p>
--	---	---	---

ANO/SÉRIE: 9º ano - COMPONENTE CURRICULAR: PRÁTICA DE PRODUÇÃO DE TEXTO

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Estratégias de produção: planejamento, textualização, revisão e edição de peças e campanhas publicitárias</p>	<p>(EF89LP11) Produzir, revisar e editar peças e campanhas publicitárias, envolvendo o uso articulado e complementar de diferentes peças publicitárias: cartaz, banner, indoor, folheto, panfleto, anúncio de jornal/revista, para internet, spot, propaganda de rádio, TV, a partir da escolha da questão/problema/ causa significativa para a escola e/ou a comunidade escolar, da definição do público-alvo, das peças que serão produzidas,</p>	<p>Produção textual individual de campanhas publicitárias.</p> <p>Reescrita de campanhas publicitárias observando as correções gramaticais.</p>

	<p>Produção, revisão e edição de verbete de enciclopédia</p>	<p>das estratégias de persuasão e convencimento que serão utilizadas.</p> <p>(EF69LP36) Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, podcast ou vlog científico, relato de experimento, relatório, relatório multimidiático de campo, dentre outros, considerando o contexto de produção e as regularidades dos gêneros em termos de suas construções composicionais e estilos.</p>	<p>Produção individual de verbetes de enciclopédia a partir expressões que os estudantes desconhecem o significado.</p>
	<p>Produção de roteiros para elaboração de vídeos de divulgação de conhecimentos científicos</p>	<p>(EF69LP37) Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, podcasts) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.</p>	<p>Roda de conversa para seleção da temática de conhecimento científico.</p> <p>Produção coletiva de roteiro de vídeo.</p> <p>Reescrita do roteiro observando as correções gramaticais.</p>
	<p>Elaborar peça teatral a partir da adaptação de romances.</p>	<p>(EF69LP50) Elaborar texto teatral, a partir da adaptação de romances, contos, mitos, narrativas de enigma e de aventura, novelas, biografias romanceadas, crônicas, dentre outros, indicando as rubricas para caracterização do cenário, do espaço, do tempo; explicitando a caracterização física e psicológica dos personagens e dos seus modos de ação; reconfigurando a inserção do</p>	<p>Produção coletiva de texto teatral.</p>

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024

ANO/SÉRIE: 1º 2º 3º 4º e 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: DANÇA

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ DANÇA	<p>Processos de criação Rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas.</p> <p>Processos de criação Rodas cantadas, danças rítmicas e expressivas. Danças da cultura popular presentes no contexto comunitário.</p>	(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.

Sugestões Pedagógicas

A habilidade de criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança (movimento corporal, espaço e tempo) aos códigos específicos de cada ritmo. Apresentar ao estudante formas de dança para ampliar o repertório corporal nos processos criativos e de improvisação, e não para repetição de movimentos pré- estabelecidos por coreografias prontas. É possível conectar essa habilidade às aprendizagens previstas nas habilidades (EF15AR08), (EF15AR09) e (EF15AR10), para criar e improvisar considerando espaços, formas de dança, orientações e ritmos diversos. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

Trabalhar a percepção rítmica e coordenação motora dos alunos:

Apresentar diferentes ritmos musicais (como samba, salsa, hip-hop) e convidar os alunos a criar movimentos de dança que sigam esses ritmos.

Conhecer danças tradicionais de diferentes países e culturas:

Atividade: Realizar um estudo sobre danças típicas de diferentes partes do mundo (como a dança do ventre, a dança havaiana, entre outras) e ensinar aos alunos alguns passos dessas danças.

Incentivar a criatividade e a expressão artística por meio de uma narrativa em movimento:

Atividade: Propor que os alunos criem uma pequena coreografia que conte uma história, utilizando gestos e movimentos de maneira a narrar sem o uso da fala.

Estimular a criatividade e a improvisação dos alunos na criação de movimentos de dança:

Atividade: Propor uma atividade de dança livre, em que os alunos possam expressar seus sentimentos e emoções por meio de movimentos espontâneos, sem regras pré-estabelecidas.

Essas atividades buscam promover a diversidade cultural, a criatividade, a cooperação e o desenvolvimento motor dos alunos, proporcionando um ambiente lúdico e enriquecedor para a prática da dança no terceiro bimestre do ano letivo.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGEM/ ESPORTE	Esportes de marca. Ex: atletismo (iniciação à corrida e ao salto em distância e altura), levantamento de peso olímpico, dentre outros esportes de marca, realizados de forma lúdica.	(EF12EF05) . Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca, identificando os elementos comuns a esses esportes.	<p>Possibilitar que os estudantes identifiquem as brincadeiras e jogos que fazem parte do seu cotidiano e aquelas praticadas por outras pessoas, reconhecendo que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com o ambiente físico e social, valorizando e preservando assim, as diferentes culturas que deram origem a essas práticas.</p> <p>Circuito de Habilidades Objetivo: Desenvolver habilidades motoras básicas e coordenação motora. Atividade: Montar um circuito com diferentes estações que envolvam arremessos, pulos, corridas e equilíbrios, incentivando os alunos a praticarem e aprimorarem suas habilidades.</p>

ANO/SÉRIE: 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

LINGUAGEM/ ESPORTE	Esportes de precisão. Ex: iniciação ao boliche e bocha de forma lúdica, dentre outros esportes de precisão.	(EF12EF05) . Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca para assegurar a integridade própria e dos demais participantes.	Circuito de Habilidades Objetivo: Desenvolver habilidades motoras básicas e coordenação motora. Atividade: Montar um circuito com diferentes estações que envolvam arremessos, pulos, corridas e equilíbrio, incentivando os alunos a praticarem e aprimorarem suas habilidades.
-------------------------------	---	---	---

ANO/SÉRIE: 3º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGEM/ ESPORTE	Brincadeiras cantadas e jogos folclóricos.	(EF35EF02aTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras cantadas e jogos folclóricos. (EF35EF03TO) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), brincadeiras cantadas e jogos folclóricos, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04aTO) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras cantadas e jogos folclóricos e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	Esportes Coletivos Introduzir conceitos básicos de esportes coletivos e trabalho em equipe. Apresentar os fundamentos de esportes como futebol, basquete ou queimada, e organizar atividades que envolvam a prática desses esportes em equipe, enfatizando a importância da cooperação e respeito mútuo.

ANO/SÉRIE: 4º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGEM/ ESPORTE	Brincadeiras e Jogos populares.	<p>(EF35EF01cTO) Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados desses jogos em suas culturas de origem, em especial no contexto tocantinense.</p> <p>(EF35EF02cTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares.</p>	<p>Olimpíadas Escolares</p> <p>Objetivo: Estimular a competição saudável e o espírito esportivo.</p> <p>Atividade: Promover uma série de jogos e competições entre os alunos, divididos em equipes, para vivenciar a experiência de uma olimpíada escolar, com premiações simbólicas e ênfase na participação e celebração do esporte.</p> <p>No 4º ano, os estudantes podem ser apresentados a conceitos sobre patrimônio cultural para que possam valorizar aprendizagens sobre as brincadeiras e jogos populares da própria cultura e daqueles que não fazem parte do seu cotidiano, reconhecendo sua importância para preservação das culturas, por meio da experimentação, fruição, recriação e utilização de estratégias para a participação segura de todos.</p>

			<p>Olimpíadas Escolares</p> <p>Objetivo: Estimular a competição saudável e o espírito esportivo.</p> <p>Atividade: Promover uma série de jogos e competições entre os alunos, divididos em equipes, para vivenciar a experiência de uma olimpíada escolar, com premiações simbólicas e ênfase na participação e celebração do esporte.</p>
--	--	--	--

ANO/SÉRIE: 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: ESPORTE

LINGUAGEM/ ESPORTE	Brincadeiras e jogos populares do Tocantins.	(EF35EF01eTO) Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares do Tocantins valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados desses jogos em suas culturas de origem. (EF35EF02eTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Tocantins.	Em tempo de folclore é interessante valorizar as brincadeiras e jogos populares, resgatando e preservando a memória e identidades dos povos tocantinenses de diversas comunidades e regiões, identificando, experimentando e recriando essas práticas corporais. Inclusão e Adaptabilidade Sensibilizar os alunos sobre a importância da inclusão e adaptabilidade no contexto esportivo. Propor atividades que estimulem a empatia e o respeito às diferenças, como jogos adaptados para alunos com necessidades especiais, incentivando a cooperação e aceitação mútua. Caminhada e Corrida (1º ao 5º Ano) Objetivo: Promover a prática de atividades físicas ao ar livre e conscientizar sobre a importância da saúde e do bem-estar. Atividade: Organizar caminhadas ou corridas em grupo, incentivando os alunos a participarem ativamente, desenvolvendo resistência física e vivenciando a importância da prática regular de exercícios. Essas atividades buscam não só promover a prática esportiva e o desenvolvimento motor dos alunos, mas também estimular valores como trabalho em equipe, respeito, inclusão e cuidado com a saúde, proporcionando um ambiente educativo e divertido nas aulas de esportes no terceiro bimestre do ano letivo.
-----------------------	--	---	---

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
--	-------------------------	-------------	-----------------------

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º 2º 3º 4º e 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: Expressões Corporais		
Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ Expressões Corporal (dança)	Processos de criação Rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas. Processos de criação Rodas cantadas, danças rítmicas e expressivas. Danças da cultura popular presentes no contexto comunitário. Processos de criação Danças rítmicas e expressivas em diferentes espaços.	(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.
Sugestões Pedagógicas		

A habilidade de criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança (movimento corporal, espaço e tempo) aos códigos específicos de cada ritmo. Apresentar ao estudante formas de dança para ampliar o repertório corporal nos processos criativos e de improvisação, e não para repetição de movimentos pré- estabelecidos por coreografias prontas. É possível conectar essa habilidade às aprendizagens previstas nas habilidades (EF15AR08), (EF15AR09) e (EF15AR10), para criar e improvisar considerando espaços, formas de dança, orientações e ritmos diversos. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

Danças Folclóricas (1º e 2º Ano)

Explorar as danças folclóricas regionais e estimular a expressão corporal dos alunos.

Atividade: Apresentar danças típicas de diferentes regiões do Brasil, ensinando passos simples e permitindo que os alunos experimentem movimentos e ritmos variados, promovendo a valorização da cultura e da diversidade.

Teatro de Sombras (3º Ano)

Estimular a criatividade e a expressão artística através do teatro de sombras.

Atividade: Propor a criação de cenas simples utilizando figuras de papel ou as próprias mãos para fazer sombras, incentivando os alunos a desenvolverem narrativas e expressões corporais que serão apresentadas em forma de teatro de sombras.

Expressão Corporal com Música (4º Ano)

Integrar a dança e a expressão corporal com a música, explorando a interpretação e a criação de movimentos.

Atividade: Selecionar músicas com ritmos variados e propor aos alunos a criação de coreografias simples que expressem emoções e sentimentos,

estimulando a conexão entre a música e os movimentos corporais.

Construção de Figurinos e Adereços (5º Ano)

Objetivo: Estimular a criatividade e a expressão corporal através da construção de figurinos e adereços.

Atividade: Propor aos alunos a produção de figurinos e adereços utilizando materiais recicláveis ou artesanais, relacionando a criação dos elementos visuais com a expressão corporal e a interpretação artística em performances individuais ou em grupo.

Contação de Histórias com Movimento (1º ao 5º Ano)

Integrar a linguagem oral, escrita e corporal através da contação de histórias com movimento.

Atividade: Selecionar histórias ou contos populares e orientar os alunos a representarem os personagens e os cenários por meio de movimentos corporais, estimulando a imaginação, a expressão e a interpretação dos relatos de forma criativa.

Essas atividades têm como propósito estimular a expressividade corporal, a criatividade e a valorização da cultura e da arte, proporcionando aos alunos do 1º ao 5º ano do ensino fundamental experiências enriquecedoras e significativas no componente curricular de expressões corporais durante o terceiro bimestre letivo.

ANO/SÉRIE: 6º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: Expressões Corporal

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ Expressões Corporal. (Dança).	Contextos e práticas Reconhecer a arte rupestre, grega, romana e indígena, imagens que representam expressões corporais. Danças presentes nas culturas indígenas e/ou na cultura popular da região local.	(EF69AR09) Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Oficina de Dança Urbana (6º e 7º Ano):

OExplorar a cultura e expressões corporais da dança urbana, como o hip-hop e o street dance.

Atividade: Realizar uma oficina de dança urbana, ensinando passos básicos e incentivando os alunos a criar coreografias que expressem sua identidade e criatividade, promovendo a compreensão da arte urbana e da diversidade cultural.

Improvisação Teatral Corporal (6º ao 9º Ano):

Estimular a criatividade e a expressão corporal por meio da improvisação teatral.

Atividade: Propor desafios de improvisação teatral em que os alunos devem criar cenas, personagens e diálogos usando apenas o corpo e os movimentos, desenvolvendo a capacidade de comunicação não verbal e a expressão artística através da linguagem corporal.

Expressão Corporal e Literatura (6º ao 9º Ano):

Integrar a leitura literária com a expressão corporal, explorando a interpretação de personagens e cenários por meio do corpo.

Atividade: Selecionar trechos de obras literárias e propor aos alunos a representação dos personagens e das emoções descritas através de movimentos corporais, estimulando a interpretação criativa e a conexão entre a literatura e as expressões corporais.

Essas atividades visam promover a exploração das expressões corporais em diferentes contextos culturais e artísticos, incentivando a criatividade, a sensibilidade e a valorização da diversidade cultural entre os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental durante o terceiro bimestre letivo no componente curricular de Cultura e Expressões Corporais.

ANO/SÉRIE: 7º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: Expressões Corporal

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ Expressões Corporal. (Dança).	Processos de criação Composição individual e ou coletiva a partir da investigação das diversas características que diferenciam as danças urbanas, rurais, folclóricas, percebendo a origem clássica.	(EF69AR12) Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios. (EF69AR13) Investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**Oficina de Dança Urbana (6º e 7º Ano):**

Objetivo: Explorar a cultura e expressões corporais da dança urbana, como o hip-hop e o street dance.

Atividade: Realizar uma oficina de dança urbana, ensinando passos básicos e incentivando os alunos a criar coreografias que expressem sua identidade e criatividade, promovendo a compreensão da arte urbana e da diversidade cultural.

Improvisação Teatral Corporal (6º ao 9º Ano):

Objetivo: Estimular a criatividade e a expressão corporal por meio da improvisação teatral.

Atividade: Propor desafios de improvisação teatral em que os alunos devem criar cenas, personagens e diálogos usando apenas o corpo e os movimentos, desenvolvendo a capacidade de comunicação não verbal e a expressão artística através da linguagem corporal.

Expressão Corporal e Literatura (6º ao 9º Ano):

Integrar a leitura literária com a expressão corporal, explorando a interpretação de personagens e cenários por meio do corpo.

Atividade: Selecionar trechos de obras literárias e propor aos alunos a representação dos personagens e das emoções descritas através de movimentos corporais, estimulando a interpretação criativa e a conexão entre a literatura e as expressões corporais.

Essas atividades visam promover a exploração das expressões corporais em diferentes contextos culturais e artísticos, incentivando a criatividade, a

sensibilidade e a valorização da diversidade cultural entre os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental durante o terceiro bimestre letivo no componente curricular de Cultura e Expressões Corporais.

ANO/SÉRIE: 8º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: Expressões Corporal

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ Expressões Corporal. (Dança).	Processos de criação Produção de trabalhos em gravura e monotipias com a utilização de matrizes construídas em materiais acessíveis e reaproveitáveis. (bandejas de isopor, EVA, folhas, papelão, tecido, plásticos, entre outros) e instrumentos de gravação (lápiz, garfos, palitos, estiletes, tesouras, entre outros). Análise do relevo (baixo e alto) e as texturas que fazem parte da composição visual das gravuras	(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais. (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS**Expressão Corporal na Arte Contemporânea (8º Ano):**

Explorar as relações entre a expressão corporal e a arte contemporânea.

Atividade: Propor aos alunos a criação de performances artísticas que combinem movimentos corporais, expressão facial e elementos visuais, inspirando-se em artistas contemporâneos que utilizam o corpo como forma de expressão artística, estimulando a reflexão sobre as possibilidades da linguagem corporal na arte.

Improvisação Teatral Corporal (6º ao 9º Ano):

Estimular a criatividade e a expressão corporal por meio da improvisação teatral.

Atividade: Propor desafios de improvisação teatral em que os alunos devem criar cenas, personagens e diálogos usando apenas o corpo e os movimentos, desenvolvendo a capacidade de comunicação não verbal e a expressão artística através da linguagem corporal.

Expressão Corporal e Literatura (6º ao 9º Ano):

Integrar a leitura literária com a expressão corporal, explorando a interpretação de personagens e cenários por meio do corpo.

Atividade: Selecionar trechos de obras literárias e propor aos alunos a representação dos personagens e das emoções descritas através de movimentos corporais, estimulando a interpretação criativa e a conexão entre a literatura e as expressões corporais.

Essas atividades visam promover a exploração das expressões corporais em diferentes contextos culturais e artísticos, incentivando a criatividade, a sensibilidade e a valorização da diversidade cultural entre os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental durante o terceiro bimestre letivo no componente curricular de Cultura e Expressões Corporais.

ANO/SÉRIE: 9º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: Expressões Corporal

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
---	-------------------------	-------------

LINGUAGEM/ Corporal. (Dança).	Expressões	Elementos da linguagem Comparação, análise e identificação de características dos movimentos corporais e da coreografia da dança tradicional tocantinense e da dança contemporânea.	(EF69AR10) . Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea. (EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.
--	------------	---	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Danças do Mundo (9º Ano)

Conhecer e vivenciar danças tradicionais de diferentes culturas ao redor do mundo.

Atividade: Apresentar danças típicas de diversos países e regiões, incentivando os alunos a aprenderem passos característicos e a dançar ao som de músicas folclóricas, promovendo a valorização da diversidade cultural e a compreensão da importância das expressões corporais nas tradições culturais.

Improvisação Teatral Corporal (6º ao 9º Ano):

Estimular a criatividade e a expressão corporal por meio da improvisação teatral.

Atividade: Propor desafios de improvisação teatral em que os alunos devem criar cenas, personagens e diálogos usando apenas o corpo e os movimentos, desenvolvendo a capacidade de comunicação não verbal e a expressão artística através da linguagem corporal.

Expressão Corporal e Literatura (6º ao 9º Ano):

Integrar a leitura literária com a expressão corporal, explorando a interpretação de personagens e cenários por meio do corpo.

Atividade: Selecionar trechos de obras literárias e propor aos alunos a representação dos personagens e das emoções descritas através de movimentos corporais, estimulando a interpretação criativa e a conexão entre a literatura e as expressões corporais.

Essas atividades visam promover a exploração das expressões corporais em diferentes contextos culturais e artísticos, incentivando a criatividade, a sensibilidade e a valorização da diversidade cultural entre os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental durante o terceiro bimestre letivo no componente curricular de Cultura e Expressões Corporais.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL. 3º BIMESTRE			
Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGEM/ EDUCAÇÃO MUSICAL	<p>Elementos da linguagem. Canções de ritmos diversos: cantigas de roda, canções folclóricas, parlendas, brincadeiras cantadas e rítmicas, dentre outras.</p> <p>Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.</p>	<p>(EF15AR14). Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>(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.</p>	<p>1º ao 2º Ano</p> <p>Brincadeira com Instrumentos Simples: Introduzir os alunos aos sons de fanfarra.</p> <p>Atividade: Utilize instrumentos de percussão simples, como tambores, pandeiros e xilofones. Ensine as crianças a fazerem ritmos básicos inspirados nas fanfarras. Crie uma brincadeira onde os alunos imitam os sons de uma fanfarra e participam de uma “banda imaginária”, seguindo um líder que dá sinais para tocar e parar.</p> <p>Canta e Move-se: Ensinar os hinos de forma interativa.</p> <p>Atividade: Escolha trechos curtos dos hinos do Tocantins, do Brasil e de Porto Nacional e ensine-os em forma de canto coletivo. Crie movimentos simples e coreografias que correspondam a partes da letra dos hinos. Por exemplo, os alunos podem levantar os braços ou marchar no lugar quando ouvir determinadas palavras.</p> <p>Jogos de Associações Musicais: Reconhecer e associar os hinos às suas respectivas regiões. Faça cartões com imagens que representem o Tocantins, o Brasil e Porto Nacional. Em outro conjunto de cartões, coloque letras dos hinos (em partes pequenas). Os alunos devem combinar as imagens com as partes correspondentes dos hinos.</p>

			<p>observem o efeito de pausas de diferentes durações em uma melodia ou ritmo.</p> <p>Integração com Outras Áreas do Conhecimento</p> <p>Interdisciplinaridade: Integre a música com outras áreas, como história (explorando a origem de canções folclóricas), geografia (estudando a música de diferentes culturas), e artes (criando representações visuais de músicas ou sons).</p> <p>Ao abordar os elementos da linguagem musical através de canções de ritmos diversos e explorando a riqueza dos sons do cotidiano, é possível desenvolver nos estudantes não só habilidades musicais, mas também criatividade, consciência cultural, e habilidades de escuta ativa. Lembre-se de adaptar as atividades ao contexto e às idades dos estudantes, promovendo sempre um ambiente de aprendizado inclusivo e participativo.</p>
--	--	--	--

ANO/SÉRIE: 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGEM/ EDUCAÇÃO MUSICAL	<p>Elementos da linguagem</p> <p>Canções de ritmos diversos: cantigas de roda, canções folclóricas, samba, forró, de matrizes indígenas e africanas e outras.</p> <p>Materialidades</p> <p>Sons do cotidiano: corporais, ambientais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.</p>	<p>(EF15AR14). Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>(EF15AR15). Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos</p>	<p>1º ao 2º Ano</p> <p>Brincadeira com Instrumentos Simples:</p> <p>Introduzir os alunos aos sons de fanfarra.</p> <p>Atividade: Utilize instrumentos de percussão simples, como tambores, pandeiros e xilofones. Ensine as crianças a fazerem ritmos básicos inspirados nas fanfarras. Crie uma brincadeira onde os alunos imitam os sons de uma fanfarra e participam de uma “banda imaginária”, seguindo um líder que dá sinais para tocar e parar.</p> <p>Canta e Move-se:</p> <p>Ensinar os hinos de forma interativa.</p> <p>Atividade: Escolha trechos curtos dos hinos do Tocantins, do Brasil e de Porto Nacional e ensine-os em forma de canto coletivo. Crie movimentos simples e coreografias que correspondam a partes da letra dos hinos. Por exemplo, os alunos</p>

		constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	podem levantar os braços ou marchar no lugar quando ouvir determinadas palavras. Jogos de Associações Musicais: Reconhecer e associar os hinos às suas respectivas regiões. Faça cartões com imagens que representem o Tocantins, o Brasil e Porto Nacional. Em outro conjunto de cartões, coloque letras dos hinos (em partes pequenas). Os alunos devem combinar as imagens com as partes correspondentes dos hinos.
--	--	---	---

ANO/SÉRIE: 3º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL			
Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGEM/ EDUCAÇÃO MUSICAL	<p>Elementos da linguagem Canções de ritmos diversos: folclóricas, regionais, samba, <i>rock</i>, valsa, forró, indígenas, africanas e outras.</p> <p>Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa); Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.</p>	<p>(EF15AR14). Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>(EF15AR15). Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos</p>	<p>3º ao 4º Ano Desfile Musical: Experienciar o estilo de fanfarra. Organize um “desfile” na sala de aula ou no pátio, onde os alunos possam tocar instrumentos de fanfarra, como tambores e trompetes (ou imitações com instrumentos de brinquedo). Ensine uma pequena peça de fanfarra que eles possam tocar juntos, criando um senso de performance coletiva.</p> <p>Hinos e Histórias: Explorar a história e a importância dos hinos. Atividade: Divida a turma em grupos e atribua a cada grupo um hino (do Tocantins, do Brasil ou de Porto Nacional). Cada grupo deve pesquisar um pouco sobre o hino que receberam e criar uma pequena apresentação que inclui uma dramatização ou uma história sobre a origem do hino, seguida de uma performance do trecho aprendido.</p>

		constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	Criação de Canções: Desenvolver criatividade e compreensão musical. Atividade: Peça aos alunos que criem uma canção ou uma marcha curta inspirada nas fanfarras. Eles podem usar rimas simples e criar uma melodia com instrumentos ou vocalmente. Encoraje-os a incluir elementos que aprenderam sobre os hinos e a cultura do Tocantins.
--	--	---	---

ANO/SÉRIE: 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO MUSICAL

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
	<p>Elementos da linguagem. Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, rap, forró, indígenas, africanas e outras.</p> <p>Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais.</p> <p>Percepção auditiva (sensação sonora, atenção e memória).</p>	<p>(EF15AR14). Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.</p> <p>(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.</p>	<p>5º Ano</p> <p>Hinos em Ação:</p> <p>Aprofundar o conhecimento sobre os hinos. Proponha um projeto onde os alunos criem uma apresentação mais elaborada dos hinos. Eles podem fazer uma interpretação teatral, misturando canto, dança e até elementos de fanfarra. Inclua informações históricas e culturais em suas apresentações para enriquecer a compreensão.</p> <p>Fanfarra e História Local:</p> <p>Integrar a música com a história local.</p> <p>Organize uma atividade onde os alunos estudam a história das fanfarras e suas origens. Em seguida, eles devem criar uma fanfarra própria para uma ocasião histórica ou festiva local, incluindo referências aos hinos do Tocantins, do Brasil e de Porto Nacional.</p> <p>Jogo de Perguntas Musicais:</p> <p>Revisar e fixar o conhecimento sobre os hinos e fanfarras. Crie um jogo de perguntas e respostas com cartões ou um quiz sobre os hinos e fanfarras. As perguntas podem incluir trivia sobre a letra, a história e a importância dos hinos, bem como identificar partes das músicas. Os alunos podem jogar em grupos, e a equipe que responder corretamente ganha pontos.</p> <p>Jogos Rítmicos: Desenvolva jogos que envolvam o uso do corpo e dos instrumentos para criar padrões rítmicos. Exemplos musical, onde um líder faz um padrão rítmico que os outros devem imitar, ou criar composições rítmicas em</p>

			pequenos grupos. Percepção Auditiva: Exercícios de Atenção Sonora: Realize atividades que estimulem a atenção e a escuta ativa. Isso pode incluir adivinhar instrumentos ou sons do cotidiano com os olhos vendados, ou jogos de memória
--	--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º, 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Linguagens	Informática: pensamento computacional	Contextos e práticas Modelagem de objetos; Hardware e software.	(EF02CO01). Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais; (EF02CO04). Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.	Apresente imagens de diferentes tecnologias (celular, tablets, computador, dentre outros) destacando características de cada uma delas como tamanho, tipos, bem como diferentes usos do no seu cotidiano, celular para ligações, acessar informações, computador para trabalhar com documentos, produzir conteúdo, dentre outros. Criar um portfólio de tecnologias com imagens de tecnologias. Pode-se utilizar dispositivos do cotidiano do aluno para diferenciar o dispositivo físico (hardware) daquilo que o controla (software).
ANO/SÉRIE: 3º, 4º, 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

Linguagens	Informática	Computacional Decomposição	<p>(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.</p> <p>(EF03CO03). Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.</p>	<p>Desenvolvimento de Projetos Criativos:</p> <p>As sentenças lógicas são sentenças declarativas que representam a constatação de um fato pelo emissor, podendo ser afirmativas ou negativas. Quando se faz uma declaração, ela pode ser "verdadeira" ou "falsa". Esses termos definem os possíveis valores (verdade) para as sentenças lógicas. Comparações de tamanho, peso ou cor de objetos tem como resultado um valor lógico ("verdadeiro" ou "falso"). O valor de uma sentença lógica pode ser modificado usando a operação de negação, indicada por termos como NÃO e NÃO É VERDADE QUE.</p> <p>Permitir que os alunos escolham um projeto de informática com base em seus interesses e habilidades.</p> <p>Orientar e fornecer suporte conforme necessário enquanto os alunos trabalham em seus projetos, que podem incluir a criação de jogos, animações, histórias digitais, entre outros.</p> <p>Certifique-se de adaptar as atividades de acordo com o nível de habilidade dos alunos e proporcionar um ambiente de aprendizado colaborativo e estimulante.</p> <p>Apresente diferentes sentenças lógicas e solicitar que os alunos determinem seus valores verdade, como por exemplo: Cinco é maior que seis. (Falso) Cinco NÃO é maior que seis. (Verdadeiro) A raiz é uma das partes de uma planta. (Verdadeiro) A raiz NÃO é uma das partes de uma planta. (Falso) .</p> <p>Criar uma receita (algoritmo) que descreva a</p>
------------	-------------	-------------------------------	--	---

				<p>tarefa (problema) de preparar o café da manhã, pode-se dividir essa tarefa em duas etapas (subproblemas): preparar o café e fazer um sanduíche. Cada etapa pode ser descrita por receitas independentes, criadas pela mesma pessoa ou pessoas diferentes. A solução do problema inicial é obtida combinando as duas receitas (algoritmos). Uma possível combinação é realizar todos os passos da receita do sanduíche e depois todos os passos da receita do café. Outra combinação poderia intercalar os passos das duas receitas, podendo, por exemplo, iniciar aquecendo a água para o café, após preparar o sanduíche e por fim terminar o café.</p>
--	--	--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º e 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/SABERES E FAZERES DO CAMPO.</p>	<p>MATÉRIA E ENERGIA</p>	<p>Introdução aos Materiais do Nosso Cotidiano; O Ciclo de Vida dos Materiais; Reutilização Criativa dos Materiais; Visitando uma Cooperativa de Reciclagem.</p> <p>Conhecendo Nossa Biodiversidade Local; Seres vivos no ambiente - plantas e animais do cerrado; - água e Sol no ambiente. Onde Vivem Nossos Amigos Animais?; As Plantas do Nosso Entorno; Como São as Fases da Vida dos Animais?</p>	<p>(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 EF01LP22, EF01LP23).</p> <p>(EF02CI04) Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem. (Possíveis articulações com a habilidade EF12LP17)</p>	<p>Introdução aos Materiais do Nosso Cotidiano: Apresentar uma variedade de objetos com diferentes materiais (plástico, papel, metal, vidro). Explorar as características de cada material (textura, cor, resistência). Discussão em grupo sobre de onde vêm esses materiais e como são produzidos. O Ciclo de Vida dos Materiais: Debate sobre o que acontece com um material após seu uso (reciclagem, reutilização, descarte). Elaboração de um quadro ou desenho sequencial mostrando o ciclo de vida de um objeto. Role-play para simular situações de descarte e discutir alternativas mais sustentáveis.</p> <p>Reutilização Criativa dos Materiais: Oficina de arte com materiais recicláveis, motivando a criatividade e a reutilização de objetos. Criação de brinquedos ou utensílios a partir de materiais descartados. Exposição dos trabalhos na escola e reflexão sobre o potencial de reutilização de objetos.</p> <p>Visitando uma Cooperativa de Reciclagem: Visita virtual ou presencial a uma cooperativa de reciclagem local. Observação do processo de separação e reciclagem de materiais. Entrevista com os trabalhadores para entender melhor a importância da reciclagem na comunidade. Propostas de Mudança na Comunidade: Brainstorming em grupo para criar propostas de ações sustentáveis na escola ou na comunidade. Elaboração de cartazes ou panfletos educativos</p>
--	--------------------------	---	---	---

				<p>para conscientizar sobre a correta destinação de resíduos.</p> <p>Implementação de um projeto prático escolhido pela turma para promover a conscientização ambiental.</p> <p>Essas atividades visam promover a reflexão das crianças sobre o ciclo de vida dos materiais, incentivando a reutilização, reciclagem e o uso consciente de recursos. Ao comparar as características e destinos dos materiais presentes em seu cotidiano, os alunos podem desenvolver atitudes mais sustentáveis desde cedo.</p>
ANO/SÉRIE: 3º, 4º e 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/</p> <p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/VI DA E EVOLUÇÃO</p>	<p>MATÉRIA E ENERGIA</p>	<p>Contextos e práticas Conhecendo Nossa Biodiversidade Local; Seres vivos no ambiente - plantas e animais do cerrado; - água e Sol no ambiente. Onde Vivem Nossos Amigos Animais?; As Plantas do Nosso Entorno; Como São as Fases da Vida dos Animais?</p>	<p>(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.</p> <p>(EF04CI08). Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas.</p> <p>(EF05CI02). Aplicar os conhecimentos sobre as mudanças de estado físico da água para explicar o ciclo hidrológico e analisar suas implicações na agricultura, no clima, na geração de energia elétrica, no provimento de água potável e no equilíbrio dos ecossistemas regionais (ou locais).</p>	<p>Atividade 1: Explorando a Biodiversidade do Nosso Entorno Objetivo: Observar e reconhecer a diversidade de plantas e animais no ambiente local.</p> <p>Atividade: Divida os alunos em grupos e peça para que observem e registrem as plantas e animais que conseguirem identificar ao redor da escola. Realize uma caminhada guiada para explorar a biodiversidade local, destacando as características encontradas. Após a atividade, cada grupo pode compartilhar suas descobertas com a turma.</p> <p>Atividade 2: Habitat dos Animais Objetivo: Compreender os diferentes habitats onde os animais vivem.</p> <p>Atividade: Apresente imagens de diferentes habitats (floresta, cerrado, rio, etc.) e discuta sobre as características de cada um. Peça aos alunos para desenharem ou montarem colagens representando o habitat de algum animal de sua escolha. Promova uma roda de conversa para que os alunos compartilhem suas descobertas e expliquem por que escolheram aquele habitat.</p> <p>Descobrimo as Plantas do Entorno Objetivo: Identificar e conhecer as plantas que fazem parte do ambiente próximo aos alunos.</p> <p>Leve os alunos para um espaço verde próximo, como um jardim ou área arborizada, e peça para observarem e identificarem as plantas ali presentes. Cada aluno pode escolher uma planta para</p>
---	--------------------------	--	---	--

				<p>desenhar e fazer anotações sobre suas características.</p> <p>Ao retornarem para a sala de aula, os alunos poderão compartilhar as informações sobre as plantas que observaram.</p> <p>Investigando as Fases da Vida dos Animais:</p> <p>Escolha um animal local e apresente as diferentes fases de sua vida com imagens ou vídeos.</p> <p>Peça aos alunos para criarem um flipbook ou desenharem as fases do ciclo de vida do animal escolhido.</p> <p>Os alunos podem compartilhar seus trabalhos em uma exposição na escola para que todos possam aprender sobre as fases de vida dos animais.</p>
--	--	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 6º e 7º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/SABERES E FAZERES DO CAMPO.</p>	<p>Matéria e energia; Vida e evolução</p>	<p>Misturas homogêneas e heterogêneas Separação de materiais sintéticos Transformações químicas; Diversidade de ecossistemas Fenômenos naturais e impactos ambientais Programas e indicadores de saúde pública.</p>	<p>(EF06CI01). Classificar como homogênea ou heterogênea a mistura de dois ou mais materiais (água e sal, água e óleo, água e areia etc.). (EF06CI02). Identificar evidências de transformações químicas a partir do resultado de misturas de materiais que originam produtos diferentes dos que foram misturados (mistura de ingredientes para fazer um bolo, mistura de vinagre com bicarbonato de sódio etc.). (EF06CI03). Selecionar métodos mais adequados para a separação de diferentes sistemas heterogêneos a partir da identificação de processos de separação de materiais (como a produção de sal de cozinha, a destilação de petróleo, entre outros). (EF07CI07).</p>	<p>Misturas Homogêneas e Heterogêneas Atividade 1: Experimentos de Mistura Descrição: Os alunos podem realizar experimentos simples para identificar misturas homogêneas e heterogêneas. Por exemplo, eles podem misturar água com sal (homogênea) e água com areia (heterogênea) e observar as diferenças. Objetivo: Compreender a diferença entre misturas homogêneas e heterogêneas através da prática. Atividade 2: Criação de Modelos Descrição: Peça aos alunos que criem modelos visuais (usando materiais como massinha de modelar, papel, ou outros itens) para representar misturas homogêneas e heterogêneas. Objetivo: Visualizar e entender a diferença entre os tipos de mistura de forma criativa.</p> <p>2. Separação de Materiais</p> <p>Atividade 1: Estação de Separação Descrição: Crie estações de atividades onde os alunos possam separar materiais diferentes, como água, óleo, areia e pequenas pedras, usando métodos como filtragem, decantação e centrifugação. Objetivo: Experimentar e entender métodos comuns de separação de materiais. Atividade 2: Projeto de Reciclagem Descrição: Organize um projeto onde os alunos tragam materiais recicláveis de casa e desenvolvam um sistema de separação e classificação dos materiais. Objetivo: Aplicar conceitos de separação de materiais em um contexto prático e ambiental. Peça aos alunos que os classifiquem. Objetivo: Reconhecer e diferenciar materiais sintéticos dos naturais. Atividade 2: Criação de Materiais Descrição: Realize uma atividade onde os alunos criem</p>
--	---	--	---	---

			<p>Caracterizar os principais ecossistemas brasileiros quanto à paisagem, à quantidade de água, ao tipo de solo, à disponibilidade de luz solar, à temperatura etc., correlacionando essas características à flora e fauna específicas.</p> <p>(EF07CI08). Avaliar como os impactos provocados por catástrofes naturais ou mudanças nos componentes físicos, biológicos ou sociais de um ecossistema afetam suas populações, podendo ameaçar ou provocar a extinção de espécies, alteração de hábitos, migração etc.</p>	um item simples usando materiais naturais
--	--	--	---	---

ANO/SÉRIE: 8° e 9° ANO- COMPONENTE CURRICULAR: SABERES E FAZERES DO CAMPO

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
----------------------	------------------	-------------------------	-------------	-----------------------

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/ CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/VIDA E EVOLUÇÃO</p>	<p>Matéria e energia; Vida e evolução</p>	<p>Contextos e práticas Fontes e tipos de energia Transformação de energia Cálculo de consumo de energia elétrica Circuitos elétricos Uso consciente de energia elétrica; Aspectos quantitativos das transformações químicas Estrutura da matéria Radiações e suas aplicações na saúde.</p>	<p>(EF08CI01). Identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades. (EF08CI02). Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais. (EF08CI03). Classificar equipamentos elétricos residenciais (chuveiro, ferro, lâmpadas, TV, rádio, geladeira etc.) de acordo com o tipo de transformação de energia (da energia elétrica para a térmica, luminosa, sonora e mecânica, por exemplo). (EF08CI04). Calcular o consumo de eletrodomésticos a partir dos dados de potência (descritos no próprio equipamento) e tempo médio de uso para avaliar o impacto de cada equipamento no consumo doméstico mensal.</p>	<p>Fontes e Tipos de Energia Descrição: Organize uma caça ao tesouro onde os alunos devem encontrar objetos ou imagens representando diferentes fontes de energia (solar, eólica, hídrica, etc.) espalhados pela sala ou pátio. Cada item deve ser acompanhado de uma breve descrição de como a fonte de energia funciona. Objetivo: Identificar e compreender as diferentes fontes de energia e como são utilizadas. Atividade 2: Cartazes de Fontes de Energia Descrição: Peça aos alunos que criem cartazes informativos sobre diferentes fontes de energia. Eles devem incluir informações sobre como cada fonte é gerada, suas vantagens e desvantagens, e exemplos de uso no dia a dia. Objetivo: Explorar e apresentar informações sobre as diversas fontes de energia de maneira criativa e educativa. Transformação de Energia Descrição: Realize experimentos simples para demonstrar a transformação de energia, como um brinquedo de mola que converte energia potencial em energia cinética, ou uma lâmpada que converte energia elétrica em luz e calor. Objetivo: Observar e compreender como a energia se transforma de uma forma para outra. Estudo de Caso: Energias na Natureza Descrição: Estude como as energias se transformam na natureza, como a energia solar convertida em energia química pelas plantas durante a fotossíntese. Crie um projeto onde os alunos representem esses processos através de diagramas ou maquetes. Objetivo: Compreender a transformação de energia em processos naturais e sua importância para os ecossistemas.</p>
---	---	--	---	---

				<p>Montagem de Circuitos Simples</p> <p>Descrição: Forneça kits de circuitos elétricos simples (com baterias, lâmpadas, fios e interruptores) e peça aos alunos que montem circuitos básicos para acender uma lâmpada ou acionar um motor. Explique os conceitos de corrente, circuito fechado e aberto.</p> <p>Objetivo: Experimentar a construção e funcionamento de circuitos elétricos básicos.</p> <p>Desafio do Circuito</p> <p>Descrição: Crie um desafio onde os alunos devem construir um circuito que acenda uma lâmpada usando o menor número possível de componentes ou criar um circuito com um interruptor para ligar e desligar a lâmpada.</p> <p>Objetivo: Aplicar conceitos de circuitos elétricos de forma criativa e prática.</p>
--	--	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/ EDUCAÇÃO AMBIENTAL</p>	<p>MATÉRIA E ENERGIA</p>	<p>Introdução aos Materiais do Nosso Cotidiano; O Ciclo de Vida dos Materiais; Reutilização Criativa dos Materiais; Visitando uma Cooperativa de Reciclagem.</p>	<p>Contextos e práticas (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 EF01LP22, EF01LP23).</p>	<p>Introdução aos Materiais do Nosso Cotidiano: Apresentar uma variedade de objetos com diferentes materiais (plástico, papel, metal, vidro). Explorar as características de cada material (textura, cor, resistência). Discussão em grupo sobre de onde vêm esses materiais e como são produzidos. O Ciclo de Vida dos Materiais: Debata sobre o que acontece com um material após seu uso (reciclagem, reutilização, descarte). Elaboração de um quadro ou desenho sequencial mostrando o ciclo de vida de um objeto. Role-play para simular situações de descarte e discutir alternativas mais sustentáveis. Reutilização Criativa dos Materiais: Oficina de arte com materiais recicláveis, motivando a criatividade e a reutilização de objetos. Criação de brinquedos ou utensílios a partir de materiais descartados. Exposição dos trabalhos na escola e reflexão sobre o potencial de reutilização de objetos. Visitando uma Cooperativa de Reciclagem: Visita virtual ou presencial a uma cooperativa de reciclagem local. Observação do processo de separação e reciclagem de materiais. Entrevista com os trabalhadores para entender melhor a importância da reciclagem na comunidade. Propostas de Mudança na Comunidade: Brainstorming em grupo para criar propostas de</p>
--	------------------------------	--	--	---

				<p>ações sustentáveis na escola ou na comunidade. Elaboração de cartazes ou panfletos educativos para conscientizar sobre a correta destinação de resíduos. Implementação de um projeto prático escolhido pela turma para promover a conscientização ambiental.</p>
--	--	--	--	---

ANO/SÉRIE: 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
-----------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE</p>	<p>MATÉRIA E ENERGIA</p>	<p>Contextos e práticas Adaptabilidade ao Ambiente; Criação de Habitats Simulados.</p>	<p>(EF02CI04) Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem. (Possíveis articulações com a habilidade EF12LP17).</p>	<p>Adaptabilidade ao Ambiente; Dividir os alunos em grupos e fornecer informações sobre uma determinada espécie presente em seu cotidiano. Cada grupo deverá identificar e discutir as características físicas da espécie e como essas características a ajudam a sobreviver no ambiente em que vive. Depois, cada grupo poderá compartilhar suas descobertas com a turma.</p> <p>Criação de Habitats Simulados: Estimular a criatividade dos alunos ao criar habitats simulados para plantas e animais.</p> <p>Propor aos alunos que escolham uma planta ou animal do cotidiano e criem um habitat simulado para representar as condições ideais para essa espécie. Eles podem utilizar materiais diversos, como papel, argila, folhas, pedras, entre outros, e explicar a importância de cada elemento do habitat para a sobrevivência da planta ou animal.</p> <p>Elaboração de um Guia da Biodiversidade Local, consolidar o conhecimento sobre as espécies do cotidiano dos alunos e sua relação com o ambiente em que vivem.</p> <p>Orientar os alunos a criarem um guia ou catálogo da biodiversidade local, incluindo informações sobre plantas e animais com os quais interagem diariamente. Eles podem ilustrar, descrever as características e indicar o habitat de cada espécie. O guia final pode ser compartilhado com a comunidade escolar.</p>
--	--------------------------	---	--	--

ANO/SÉRIE: 3º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
----------------------	------------------	-------------------------	-------------	-----------------------

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/ EDUCAÇÃO AMBIENTAL</p>	<p>VIDA E EVOLUÇÃO</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Explorando a Biodiversidade do Nosso Entorno; Habitat dos Animais.</p>	<p>(EF03CI04)</p> <p>Identificar características sobre o modo de vida (o que comem, como se reproduzem, como se deslocam etc.) dos animais mais comuns no ambiente próximo.</p>	<p>Explorando a Biodiversidade do Nosso Entorno:</p> <p>Divida os alunos em grupos e peça para que observem e registrem as plantas e animais que conseguirem identificar ao redor da escola. Realize uma caminhada guiada para explorar a biodiversidade local, destacando as características encontradas. Após a atividade, cada grupo pode compartilhar suas descobertas com a turma.</p> <p>Habitat dos Animais: Apresente imagens de diferentes habitats (floresta, cerrado, rio, etc.) e discuta sobre as características de cada um. Peça aos alunos para desenharem ou montarem colagens representando o habitat de algum animal de sua escolha.</p>
--	------------------------	--	--	--

ANO/SÉRIE: 4º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL

<p>Área do conhecimento/ Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/VIDA E EVOLUÇÃO</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Descobrimdo as Plantas do Entorno;</p>	<p>(EF04CI08)</p> <p>Propor, a partir do conhecimento das formas de transmissão de alguns microrganismos (vírus, bactérias e protozoários), atitudes e medidas adequadas para prevenção de doenças a eles associadas.</p>	<p>Descobrimdo as Plantas do Entorno</p> <p>Leve os alunos para um espaço verde próximo, como um jardim ou área arborizada, e peça para observarem e identificarem as plantas ali presentes. Cada aluno pode escolher uma planta para desenhar e fazer anotações sobre suas características. Ao retornarem para a sala de aula, os alunos poderão compartilhar as informações sobre as plantas que observaram. Investigando as Fases da Vida dos Animais</p> <p>Reconhecer as diferentes fases do ciclo de vida dos animais e suas transformações.</p>

ANO/SÉRIE: 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
-----------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/E DUCAÇÃO AMBIENTAL</p>	<p>Matéria e energia</p>	<p>Contextos e práticas Propriedades físicas dos materiais Ciclo hidrológico Consumo consciente Reciclagem</p>	<p>(EF05CI02) Aplicar os conhecimentos sobre as mudanças de estado físico da água para explicar o ciclo hidrológico e analisar suas implicações na agricultura, no clima, na geração de energia elétrica, no provimento de água potável e no equilíbrio dos ecossistemas regionais (ou locais).</p>	<p>A vida era boa, feliz e agitada quando eu queria, e calma quando eu desejava. Mas aí você chegou e aquele choro intenso de criança invadiu tudo, preenchendo cada pedaço em mim. A casa se encheu do cheiro de infância, e o chão logo virou pista de descobertas. Seus dedos aprenderam a segurar os primeiros objetos e a desenhar as primeiras lembranças na parede. E eu entendi que ser chamada de mãe é o nome mais lindo que já tive.</p> <p>Peça aos alunos para pesquisarem sobre diferentes objetos do cotidiano e criarem modelos ou representações dos mesmos, identificando os padrões e atributos essenciais de cada objeto. Eles podem apresentar suas criações para a turma e discutir as semelhanças e diferenças encontradas.</p> <p>Proporcione aos alunos materiais diversos, como blocos de montar, papel colorido, canetas e cola, e peça para que criem modelos de objetos com base em conceitos pré-determinados, como formas geométricas ou cores específicas. Eles devem identificar os padrões e atributos presentes em suas criações.</p> <p>Divida a turma em grupos e forneça a eles diferentes conjuntos de objetos com características em comum. Os alunos devem criar modelos representativos desses conjuntos e compará-los entre si, identificando padrões e atributos essenciais que os relacionam.</p> <p>Utilizando softwares ou aplicativos de criação de modelos 3D, incentive os alunos a desenvolverem</p>
--	--------------------------	---	--	---

				representações virtuais de objetos diversos. Eles devem analisar e comparar os modelos criados, identificando os padrões e atributos comuns presentes em cada um.
--	--	--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º e 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: JOGOS E TABULEIRO				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>Linguagens e Ciências humanas</p>	<p>Jogos e tabuleiro</p>	<p>Introdução ao Tabuleiro de Xadrez; Jogos Simples de Xadrez; Movimento do Peão e Captura de Peças; Aprender a Proteger o Rei; Desenvolvimento da Coordenação Motora; Resolução de Quebra-Cabeças de Xadrez; Identificação das Peças do Xadrez; Mini-Torneio entre os Alunos; Jogadas Especiais: Roque e Promoção do Peão; Estratégia do Xeque-Mate Simples:</p>	<p>(EF12EF02). Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF01HI05). Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.</p> <p>(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>Introdução ao Tabuleiro de Xadrez: Apresentar as peças e as regras básicas do jogo de xadrez de forma lúdica e interativa, incentivando os alunos a identificar as diferentes peças e seus movimentos.</p> <p>Jogos Simples de Xadrez: Promover partidas entre os alunos, utilizando jogadas simples e regras básicas para estimular o raciocínio lógico e a concentração.</p> <p>Movimento do Peão e Captura de Peças: Focar nas regras de movimento do peão e nas situações em que é possível capturar peças adversárias, por meio de atividades práticas e exercícios educativos.</p> <p>Aprender a proteger o Rei: Demonstrar a importância de proteger o Rei e ensinar estratégias básicas de defesa por meio de jogos que explorem o posicionamento adequado das peças ao redor do Rei.</p> <p>Desenvolvimento da Coordenação Motora: Propor exercícios que estimulem a coordenação motora fina, como mover as peças com precisão pelo tabuleiro, auxiliando no desenvolvimento das habilidades necessárias para jogar xadrez.</p> <p>Resolução de Quebra-Cabeças de Xadrez: Criar quebra-cabeças simples de xadrez para os alunos resolverem, incentivando o pensamento lógico e a tomada de decisões estratégicas.</p>
--------------------------------------	--------------------------	--	--	---

				<p>Identificação das Peças do Xadrez:</p> <p>Realizar atividades de reconhecimento das peças do xadrez, associando cada uma a seu movimento no tabuleiro, de forma a reforçar o aprendizado das regras do jogo.</p> <p>Mini-Torneio entre os Alunos:</p> <p>Organizar um pequeno torneio de xadrez entre os alunos, estimulando a prática do jogo em um ambiente divertido e competitivo, para aplicar as habilidades aprendidas.</p> <p>Jogadas Especiais: Roque e Promoção do Peão:</p> <p>Introduzir as jogadas especiais do roque e da promoção do peão, demonstrando sua importância estratégica e praticando sua execução em situações simuladas.</p> <p>Estratégia do Xeque-Mate Simples:</p> <p>Ensinar a importância de buscar o xeque-mate e mostrar formas simples de alcançá-lo, utilizando combinações básicas de peças para criar situações de xeque-mate.</p>
--	--	--	--	--

ANO/SÉRIE: 3º, 4º e 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: JOGOS DE TABULEIRO

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
-----------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>Linguagens e Ciências humanas</p>	<p>Jogos e tabuleiro</p>	<p>Contextos e práticas Defendendo o rei usando a rainha e as torres. Protegendo o rei usando os bispos e os cavalos. Promoção do peão usando a torre. ; Estratégias para proteger o rei usando os bispos. Montando estratégias para proteger o rei. Orientações para que o rei não seja capturado . Usando o peão para ser capturado, e atacar o rei com o bispo. Usando a torre para ser capturada, para atacar o rei com a rainha. Estratégia para o cavalo ser capturado para atacar o rei com a rainha. Estratégia para o bispo ser capturado e atacar o rei com a torre. Movimentos estratégicos, para dar check no rei usando os bispos e a rainha. Movimentos estratégicos, atacar o rei usando a torre e a rainha.</p>	<p>(EF35EF06). Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer). (EF15LP10) escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>Defendendo o Rei usando a Rainha e as Torres: Simulação de situações em que a Rainha e as Torres são utilizadas para criar uma estratégia defensiva sólida em volta do Rei. Protegendo o Rei usando os Bispos e os Cavalos: Exercícios práticos para demonstrar como os Bispos e os Cavalos podem ser posicionados de forma estratégica para proteger o Rei de ameaças adversárias. Promoção do Peão usando a Torre: Delinear cenários em que a promoção de um Peão em uma Torre pode ser uma jogada chave para alcançar a vitória no jogo. Estratégias para proteger o Rei usando os Bispos: Treinamento prático para desenvolver habilidades de posicionamento dos Bispos de forma a proteger o Rei em diversas situações. Montando estratégias para proteger o Rei: Sessões de brainstorming para elaborar estratégias personalizadas visando a proteção eficaz do Rei durante a partida. Orientações para que o Rei não seja capturado: Análise de erros comuns e dicas práticas para evitar que o Rei seja capturado, com foco em movimentos assertivos e defensivos. Usando o Peão para ser capturado e atacar o Rei com o Bispo: Exercícios táticos para explorar a tática de</p>
--------------------------------------	--------------------------	--	--	---

				<p>sacrificar um Peão a fim de abrir caminho para um ataque surpresa ao Rei adversário.</p> <p>Usando a Torre para ser capturada e atacar o Rei com a Rainha:</p> <p>Simulações para visualizar estratégias em que a Torre é usada como isca para um ataque direto ao Rei inimigo usando a Rainha.</p> <p>Estratégia para o Cavalo ser capturado e atacar o Rei com a Rainha: Desenvolvimento de técnicas para sacrificar o Cavalo visando uma jogada ofensiva utilizando a Rainha para atacar o Rei adversário.</p> <p>Estratégia para o Bispo ser capturado e atacar o Rei com a Torre.</p>
--	--	--	--	---

ANO/SÉRIE: 6º e 7º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: JOGOS DE TABULEIRO: XADREZ

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
-----------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>Linguagens e Ciências humanas</p>	<p>Jogos de tabuleiro</p>	<p>Simulação de Torneio de Xadrez;</p> <p>Aula de Estratégias Avançadas de Xadrez;</p> <p>Desafios de Xadrez em Equipe.</p>	<p>(EF67EF06) Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).</p> <p>(EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.</p>	<p>Simulação de Torneio de Xadrez:</p> <p>Organize um torneio de xadrez entre os alunos, incentivando a prática do jogo e promovendo um ambiente de competição saudável.</p> <p>Tabuleiros Gigantes;</p> <p>Crie tabuleiros de jogos tradicionais em tamanho gigante (como Damas, Ludo, etc.) para estimular a interação e o trabalho em equipe.</p> <p>Aula de Estratégias Avançadas de Xadrez:</p> <p>Dedique uma aula para ensinar estratégias avançadas de xadrez, como aberturas famosas, combinações táticas e finais de partidas.</p> <p>Desafios de Xadrez em Equipe:</p> <p>Divida a turma em equipes e proponha desafios de resolução de problemas de xadrez, estimulando a colaboração e a discussão estratégica.</p> <p>Workshop de Criação de Jogos:</p> <p>Desafie os alunos a criar seus próprios jogos de tabuleiro, desde a concepção das regras até a produção dos tabuleiros e peças.</p> <p>Competição de Quiz sobre História dos Jogos:</p> <p>Realize um quiz interativo sobre a história dos jogos de tabuleiro e xadrez, promovendo o conhecimento e a competitividade entre os alunos.</p> <p>Projeto de Xadrez Articulado com Aulas de Matemática.</p>
--------------------------------------	---------------------------	---	---	--

ANO/SÉRIE: 8º e 9º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: JOGOS DE TABULEIRO: XADREZ

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
-----------------------------	-------------------------	--------------------------------	--------------------	------------------------------

<p>Linguagens e Ciências humanas</p>	<p>Jogos de tabuleiro</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Torneio de Xadrez Avançado;</p> <p>Workshop de Estratégias de Jogos de Tabuleiro Modernos;</p> <p>Simulação de Congresso de Xadrez;</p> <p>Competição de Estratégias de Xadrez em Equipe;</p> <p>Estudo de Grandes Mestres do Xadrez;</p> <p>Criptografia em Jogos de Tabuleiro;</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>(EF89EF01). Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p> <p>(EF89EF02). Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.</p> <p>(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica</p>	<p>Torneio de Xadrez Avançado:</p> <p>Organize um torneio de xadrez com regras mais complexas e estratégias avançadas para desafiar os alunos que já têm mais experiência no jogo.</p> <p>Workshop de Estratégias de Jogos de Tabuleiro Modernos:</p> <p>Realize um workshop para apresentar e discutir estratégias avançadas de jogos contemporâneos, como Ticket to Ride, Dominion ou Terraforming Mars.</p> <p>Simulação de Congresso de Xadrez:</p> <p>Divida os alunos em grupos para simular um congresso de xadrez, onde devem propor e discutir mudanças nas regras ou estratégias do jogo.</p> <p>Projeto de Criação de Novas Regras para Jogos Tradicionais:</p> <p>Desafie os alunos a criar novas regras ou variações para jogos de tabuleiro tradicionais, como Damas, Jogo da Vida ou Banco Imobiliário.</p> <p>Competição de Estratégias de Xadrez em Equipe:</p> <p>Promova uma competição onde equipes devem apresentar e justificar estratégias de jogo de Xadrez, debatendo a eficácia de cada abordagem.</p> <p>Estudo de Grandes Mestres do Xadrez:</p> <p>Realize um estudo sobre a vida e as estratégias de grandes mestres do xadrez, como Bobby Fischer, Garry Kasparov ou Magnus Carlsen.</p>
--------------------------------------	---------------------------	--	---	---

				<p>Criptografia em Jogos de Tabuleiro:</p> <p>Integre conceitos de criptografia e decifração em jogos de tabuleiro, desafiando os alunos a desenvolver códigos secretos para utilizarem durante as partidas.</p> <p>Desafios de xadrez em 3D:</p> <p>Explore o xadrez tridimensional, desafiando os alunos a jogarem partidas em tabuleiros 3D ou a desenvolverem suas próprias variantes do jogo.</p>
--	--	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º e 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: JOGOS: XADREZ E ROBÓTICA				
Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>Linguagens e Ciências humanas</p>	<p>Jogos: xadrez</p>	<p>Introdução ao Tabuleiro de Xadrez; Jogos Simples de Xadrez; Movimento do Peão e Captura de Peças; Aprender a Proteger o Rei; Desenvolvimento da Coordenação Motora; Resolução de Quebra-Cabeças de Xadrez; Identificação das Peças do Xadrez; Mini-Torneio entre os Alunos; Jogadas Especiais: Roque e Promoção do Peão; Estratégia do Xeque-Mate Simples:</p>	<p>(EF12EF02). Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF01HI05). Identificar semelhanças e diferenças entre jogos e brincadeiras atuais e de outras épocas e lugares.</p> <p>(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>Introdução ao Tabuleiro de Xadrez: Apresentar as peças e as regras básicas do jogo de xadrez de forma lúdica e interativa, incentivando os alunos a identificar as diferentes peças e seus movimentos.</p> <p>Jogos Simples de Xadrez: Promover partidas entre os alunos, utilizando jogadas simples e regras básicas para estimular o raciocínio lógico e a concentração.</p> <p>Movimento do Peão e Captura de Peças: Focar nas regras de movimento do peão e nas situações em que é possível capturar peças adversárias, por meio de atividades práticas e exercícios educativos.</p> <p>Aprender a proteger o Rei: Demonstrar a importância de proteger o Rei e ensinar estratégias básicas de defesa por meio de jogos que explorem o posicionamento adequado das peças ao redor do Rei.</p> <p>Desenvolvimento da Coordenação Motora: Propor exercícios que estimulem a coordenação motora fina, como mover as peças com precisão pelo tabuleiro, auxiliando no desenvolvimento das habilidades necessárias para jogar xadrez.</p> <p>Resolução de Quebra-Cabeças de Xadrez: Criar quebra-cabeças simples de xadrez para os alunos resolverem, incentivando o pensamento lógico e a tomada de decisões estratégicas.</p>
--------------------------------------	----------------------	--	--	---

				<p>Identificação das Peças do Xadrez:</p> <p>Realizar atividades de reconhecimento das peças do xadrez, associando cada uma a seu movimento no tabuleiro, de forma a reforçar o aprendizado das regras do jogo.</p> <p>Mini-Torneio entre os Alunos:</p> <p>Organizar um pequeno torneio de xadrez entre os alunos, estimulando a prática do jogo em um ambiente divertido e competitivo, para aplicar as habilidades aprendidas.</p> <p>Jogadas Especiais: Roque e Promoção do Peão:</p> <p>Introduzir as jogadas especiais do roque e da promoção do peão, demonstrando sua importância estratégica e praticando sua execução em situações simuladas.</p> <p>Estratégia do Xeque-Mate Simples:</p> <p>Ensinar a importância de buscar o xeque-mate e mostrar formas simples de alcançá-lo, utilizando combinações básicas de peças para criar situações de xeque-mate.</p>
--	--	--	--	--

Matemática/ Probabilidade e estatística	Robótica	<p>Programação de personagens em jogos educativos;</p> <p>Criação de animações com personagens robóticos;</p> <p>Simulações de robótica em aplicativos;</p>	<p>(EF02MA21) Classificar resultados de eventos cotidianos aleatórios como “pouco prováveis”, “muito prováveis”, “improváveis” e “impossíveis”.</p>	<p>Programação de personagens em jogos educativos:</p> <p>Utilize softwares de programação visual simples, como Scratch Jr. ou Tynker, para ensinar os alunos a programar movimentos e ações de personagens em jogos educativos.</p> <p>Eles podem criar histórias interativas onde os personagens devem resolver desafios ou aprender sobre conceitos específicos de forma divertida.</p> <p>Criação de animações com personagens robóticos:</p> <p>Faça os alunos utilizarem softwares de animação simples, como FlipaClip ou Toontastic, para criar animações protagonizadas por personagens robóticos.</p> <p>Eles podem inventar histórias envolvendo robôs e explorar conceitos de movimento, expressão e narrativa.</p> <p>Simulações de robótica em aplicativos:</p> <p>Explore aplicativos de simulação de robótica, como Tinkercad Circuits ou LightBot, onde os alunos podem experimentar com conceitos básicos de robótica, como circuitos elétricos simples ou lógica de programação.</p>
--	----------	---	--	--

ANO/SÉRIE: 3º, 4º e 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: JOGOS: XADREZ E ROBÓTICA

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
----------------------	------------------	-------------------------	-------------	-----------------------

<p>Linguagens e Ciências humanas</p>	<p>Jogos: xadrez</p>	<p>Contextos e práticas Defendendo o rei usando a rainha e as torres. Protegendo o rei usando os bispos e os cavalos. Promoção do peão usando a torre. ; Estratégias para proteger o rei usando os bispos. Montando estratégias para proteger o rei. Orientações para que o rei não seja capturado . Usando o peão para ser capturado, e atacar o rei com o bispo. Usando a torre para ser capturada, para atacar o rei com a rainha. Estratégia para o cavalo ser capturado para atacar o rei com a rainha. Estratégia para o bispo ser capturado e atacar o rei com a torre. Movimentos estratégicos, para dar check no rei usando os bispos e a rainha. Movimentos estratégicos, atacar o rei usando a torre e a rainha.</p>	<p>(EF35EF06). Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer). (EF15LP10) escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>Defendendo o Rei usando a Rainha e as Torres: Simulação de situações em que a Rainha e as Torres são utilizadas para criar uma estratégia defensiva sólida em volta do Rei. Protegendo o Rei usando os Bispos e os Cavalos: Exercícios práticos para demonstrar como os Bispos e os Cavalos podem ser posicionados de forma estratégica para proteger o Rei de ameaças adversárias. Promoção do Peão usando a Torre: Delinear cenários em que a promoção de um Peão em uma Torre pode ser uma jogada chave para alcançar a vitória no jogo. Estratégias para proteger o Rei usando os Bispos: Treinamento prático para desenvolver habilidades de posicionamento dos Bispos de forma a proteger o Rei em diversas situações. Montando estratégias para proteger o Rei: Sessões de brainstorming para elaborar estratégias personalizadas visando a proteção eficaz do Rei durante a partida. Orientações para que o Rei não seja capturado: Análise de erros comuns e dicas práticas para evitar que o Rei seja capturado, com foco em movimentos assertivos e defensivos. Usando o Peão para ser capturado e atacar o Rei com o Bispo: Exercícios táticos para explorar a tática de</p>
--------------------------------------	----------------------	--	--	---

				<p>sacrificar um Peão a fim de abrir caminho para um ataque surpresa ao Rei adversário.</p> <p>Usando a Torre para ser capturada e atacar o Rei com a Rainha:</p> <p>Simulações para visualizar estratégias em que a Torre é usada como isca para um ataque direto ao Rei inimigo usando a Rainha.</p> <p>Estratégia para o Cavalo ser capturado e atacar o Rei com a Rainha: Desenvolvimento de técnicas para sacrificar o Cavalo visando uma jogada ofensiva utilizando a Rainha para atacar o Rei adversário.</p> <p>Estratégia para o Bispo ser capturado e atacar o Rei com a Torre.</p>
--	--	--	--	---

<p>Matemática/ probabilidade Estatística e Linguagens</p>	<p>Robótica</p>	<p>Desenvolvimento de jogos de labirinto; Exploração de aplicativos de realidade aumentada; Desafios de programação em equipe;</p>	<p>(EF05HI06) BNCC Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.</p> <p>(EF15LP10) BNCC Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p> <p>(EF15LP10) BNCC Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>Desenvolvimento de jogos de labirinto:</p> <p>Incentive os alunos a criarem seus próprios jogos de labirinto utilizando ferramentas simples, como o Bloxels ou Kodable.</p> <p>Eles podem projetar labirintos onde um personagem robótico deve encontrar o caminho correto, enquanto aprendem sobre lógica e resolução de problemas.</p> <p>Exploração de aplicativos de realidade aumentada:</p> <p>Introduza os alunos a aplicativos de realidade aumentada que permitem interações com objetos virtuais no mundo real, como o Cozmo Code Lab.</p> <p>Eles podem experimentar com programação básica para controlar personagens robóticos em um ambiente de realidade aumentada, o que pode ajudar a solidificar conceitos de programação de maneira mais tangível.</p> <p>Desafios de programação em equipe: Organize atividades de programação em equipe, onde os alunos devem resolver desafios utilizando aplicativos como o Code.org ou LightBot.</p> <p>Eles podem trabalhar em grupos para resolver quebra-cabeças de programação, estimulando o trabalho em equipe e a resolução de problemas colaborativa.</p>
---	-----------------	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 3º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 3º, 4º,5º COMPONENTE CURRICULAR: ORDEM UNIDA

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
Linguagens/Ordem Unida.	Contextos e práticas Apresentação individual; apresentação da turma e solicitação para sair e entrar dos ambientes e salas. Treinamento para o desfile da independência; Hino da independência. Treinamento dos movimentos a pé firme: sentindo, descansar, cobrir, firme, apresentar armas, e rompimento de marcha.	(EF03LP09) Identificar, em textos, adjetivos e sua função de atribuição de propriedades aos substantivos.	Apresentação Individual: Os alunos devem praticar a saudação individual, com postura correta e expressão adequada. Realizar exercícios de deslocamento em linha reta, marchando de maneira uniforme e ritmada. Apresentação da Turma: Orientar os alunos a formarem fileiras e colunas de maneira organizada e alinhada. Praticar a execução de comandos simples em grupo, como "sentido e "descansar". Solicitação para Sair e Entrar dos Ambientes e Salas Treinar a entrada e saída de forma disciplinada e respeitando a ordem estabelecida. Realizar simulações de situações em que os alunos precisam sair ou entrar em ambientes, mantendo a postura e respeitando a hierarquia. Treinamento para o Desfile da Independência e Hino da Independência. Ensaiai os passos e a sincronia dos alunos para o desfile da independência. Promover atividades de canto e interpretação do Hino da Independência.

			<p>Treinamento dos comandos sentindo, descansar, cobrir, firme, apresentar armas, e rompimento de marcha.</p> <p>Realizar exercícios específicos para cada movimento, garantindo a correta execução e postura dos alunos.</p> <p>Promover repetições dos movimentos para garantir a memorização e aprimoramento da técnica.</p> <p>Essas atividades visam desenvolver a disciplina, coordenação, trabalho em equipe e respeito à hierarquia, aspectos fundamentais para o treinamento em ordem unida.</p>
--	--	--	---

REFERÊNCIAS

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
Acesso em: 27/7/2024.

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.