



Secretaria Municipal de Educação

Escolas de Tempo Integral

Orientações Pedagógicas dos Componentes Diversificados



4º bimestre



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

Porto Nacional - Tocantins



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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Compreensão em leitura de receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos)	(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a) 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.	Leitura compartilhada com o auxílio do professor de receitas e instruções de montagem. Expor em cartazes e/ou data show. Realizar a interpretação oral e/ou escrita.
	Decodificação/Fluência de leitura.	(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.	Explorar a leitura individual de frases e pequenos textos. Inferir informações implícitas e explícitas.
	Compreensão em em leitura de campanhas de conscientização	(EF12LP09) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, slogans, 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.	Proporcionar momento de leitura individual ou coletiva com a turma de campanhas de conscientização com temáticas pertinentes atuais. Inferir informações implícitas e explícitas.
	Apreciação estética/estilo de poemas	(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.	Explorar a leitura individual ou coletiva. Expor poemas em cartazes. https://leiturinha.com.br/blog/10-poemas-famosos-para-ler-com-as-criancas/

	Formação do leitor literário/ Leitura e escuta de livros literários.	(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade.	Realizar a parada para a leitura. Essa ação poderá acontecer na biblioteca da escola ou qualquer outro espaço preparado pelo professor. Momento para leitura individual e /ou compartilhada. Proporcionar momento para reconto das histórias lidas e inferência a compreensão e interpretação das histórias.
--	--	--	--

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Compreensão em leitura com certa autonomia de receitas e instruções de montagem e / ou listas, agendas, calendários, avisos, convites (digitais e impressos) dentre outros.</p> <p>Protocolos de leitura Leitura com precisão na decodificação de palavras de uso frequente de receitas e manuais de montagem.</p>	<p>(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a) 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.</p> <p>(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.</p>	<p>Leitura individual e/ou compartilhada de instruções de montagem.</p> <p>Interpretação oral ou escrita de instruções de montagem.</p>

	<p>Leitura global por memorização.</p> <p>Protocolos de leitura Leitura com precisão na decodificação de palavras de uso frequente de receitas e manuais de montagem. Leitura global por memorização.</p> <p>Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica. Leitura do Livro Literário</p> <p>Apreciação estética/Estilo de Poemas.</p>	<p>(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.</p> <p>(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.</p> <p>(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição.</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 visual e demais suportes básicos para leitura e interpretação oral de textos.</p> <p>Varal de poemas.</p>
--	--	---	--

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

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

LINGUAGENS	Compreensão em leitura de relatos de observações e de pesquisas.	(EF03LP24) Ler/ouvir e compreender, com autonomia, relatos de observações e de pesquisas em fontes de informações, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Leitura individual de relato de observação. Interpretação oral ou escrita de relato de observação.
	Leitura e compreensão de textos curtos.	(EF35LP01) Ler e compreender, silenciosamente e, em seguida, em voz alta, com autonomia e fluência, textos curtos com nível de textualidade adequado.	Momento para leitura individual e /ou compartilhada. Proporcionar momento para reconto das histórias lidas e inferência a compreensão e interpretação das histórias. Interpretação oral ou escrita do texto lido.
	Compreensão em leitura de gêneros publicitários e propagandas.	(EF03LP19) Identificar e discutir o propósito do uso de recursos de persuasão (cores, imagens, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho de letras) em textos publicitários e de propaganda, como elementos de convencimento.	Explorar na leitura individual e ou compartilhada de anúncios publicitários.
	Leitura e compreensão de contos e/ ou contos de fadas	(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.	Proporcionar momento de leitura compartilhada de contos e contos de fadas. Interpretação oral ou escrita do texto lido.
ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA			
Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>LINGUAGENS</p>	<p>Compreensão em leitura em boletos, faturas e carnês, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana - considerando a situação comunicativa e a finalidade.</p> <p>Formação do leitor literário/ Leitura multissemiótica. Leitura de livros literários.</p> <p>Leitura colaborativa de contos acumulativos e/ou crônicas.</p>	<p>(EF04LP09) Ler e compreender, com autonomia, boletos, faturas e carnês, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero (campos, itens elencados, medidas de consumo, código de barras) e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.</p> <p>(EF15LP03) Localizar informações explícitas em textos.</p> <p>(EF35LP22) Perceber diálogos em textos narrativos, observando o efeito de sentido de verbos de enunciação e, se for o caso, o uso de variedades linguísticas no discurso direto.</p> <p>(EF15LP16) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a) 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 e interpretação individual e /ou coletiva de conta de energia ou água.</p> <p>Inferência em informações explícitas em texto lido.</p> <p>Para o desenvolvimento da fluência leitora é necessário o trabalho diário com diversas estratégias de leitura em sala de aula como: leitura silenciosa, individual, compartilhada, dirigida, rápida, reflexiva e mecânica.</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>Roda de leitura e interpretação oral ou escrita de contos acumulativos.</p>
<p>ANO/SÉRIE: 5º ano - COMPONENTE CURRICULAR: LEITURA</p>			

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Leitura e compreensão de regras de jogos, receitas e cardápios, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.</p> <p>Formação do leitor literário. Leitura de obras literárias.</p> <p>Leitura e compreensão de crônicas e minicontos, identificando a estrutura narrativa:</p>	<p>(EF05LP09) Ler e compreender, com autonomia, textos instrucionais de regras e jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade 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>(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo,</p>	<p>Leitura e interpretação de textos instrucionais de regra de jogo.</p> <p>Interpretação oral ou escrita.</p> <p>Para o desenvolvimento da fluência leitora é necessário o trabalho diário com diversas estratégias de leitura em sala de aula como: leitura silenciosa, individual, compartilhada, dirigida, rápida, reflexiva e mecânica.</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 e interpretação de minicontos.</p> <p>Leitura individual ou compartilhada.</p> <p>Interpretação oral ou escrita.</p>

<p>cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto. Reconhecimento do efeito de sentido decorrente de uma determinada palavra ou expressão.</p>	<p>espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.</p>	
--	---	--

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
LINGUAGENS	Escrita compartilhada e autônoma de receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos).	(EF01LP17) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem e legendas para álbuns, fotos ou ilustrações (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/ finalidade do texto.	Produção coletiva de receita e instruções de montagem. Explorar a reescrita do texto produzido de forma coletiva.
	Escrita compartilhada de textos de campanhas de conscientização.	(EF12LP12) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), slogans, 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.	Produção coletiva de campanhas de conscientização com temática pertinentes atuais. Explorar a reescrita do texto produzido de forma coletiva.

ANO/SÉRIE: 2º 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 receitas, instruções de montagem e/ou recados, avisos,	(EF12LP06) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, recados, avisos, convites, receitas, instruções de montagem, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, que possam ser repassados	Produção de instruções de montagem. Explorar a reescrita do texto produzido.

	<p>convites, receitas oralmente e/ou por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, texto</p> <p>Construção do sistema alfabético.</p>	<p>oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, 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 de pequenos textos, de forma coletiva, tendo o professor como escriba. Observar no decorrer da produção: uso de letra maiúscula e minúscula, pontuação.</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 de resultado de observações e de pesquisas em fontes de observação.</p> <p>Escrita colaborativa de anúncios publicitários e / ou textos de campanhas de conscientização.</p>	<p>(EF03LP25) Planejar e produzir textos para apresentar resultados de observações e de pesquisas em fontes de informações, incluindo, quando pertinente, imagens, diagramas e gráficos ou tabelas simples, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p> <p>(EF03LP21) Produzir anúncios publicitários, textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil, observando os recursos de persuasão utilizados nos textos publicitários e de propaganda (cores, imagens, slogan, escolha de palavras, jogo de palavras, tamanho e tipo de letras, diagramação).</p>	<p>Produção coletiva de relato de observação.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas.</p> <p>Produção de anúncios publicitários.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas.</p>

	Planejamento de produção escrita de contos e/ou contos de fadas.	(EF15LP05) Planejar, com a ajuda do professor, o texto que será produzido, considerando a situação comunicativa, os interlocutores (quem escreve/para quem escreve); a finalidade ou o propósito (escrever para quê); a circulação (onde o texto vai circular); o suporte (qual é o portador do texto); a linguagem, organização e forma do texto e seu tema, pesquisando em meios impressos ou digitais, sempre que for preciso, informações necessárias à produção do texto, organizando em tópicos os dados e as fontes pesquisadas.	Produção de contos e contos de fadas. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do gênero textual produzido.
--	--	---	--

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, revisão e reescrita de textos injuntivos instrucionais. Escrita autônoma e compartilhada de contos acumulativos.	(EF04LP14-TO) Planejar e produzir textos injuntivos instrucionais, com a estrutura própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e mesclando palavras, imagens e recursos gráfico-visuais, considerando a situação comunicativa e o tema /assunto. (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.	Produção individual de textos injuntivos instrucionais. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido. Produção de contos acumulativos de forma individual. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do gênero textual produzido.

	Estabelecimento de relações anafóricas na referência e construção da coesão.	(EF35LP08) Utilizar, ao produzir um texto, recursos de referência (por substituição lexical ou por pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos), vocabulário apropriado ao gênero, recursos de coesão pronominal (pronomes anafóricos) e articuladores de relações de sentido (tempo, causa, oposição, conclusão, comparação), com nível suficiente de informatividade.	Roda de conversa para explicar a contribuição da referência e coesão nos textos produzidos pelos estudantes. Construção de pequenos textos usando os pronomes, bem como articuladores textuais.
--	--	---	--

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	Escrita colaborativa Planejamento e produção regras de jogo, dentre outros semelhantes, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. Criação de minicontos, observando: detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto e	(EF05LP12) Planejar e produzir, com autonomia, textos instrucionais de regras de jogo, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, de acordo com as convenções do gênero e considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. (EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.	Seleção de um brinquedo e/ou brincadeira. Construção coletiva de instruções de regras de jogos ou brincadeiras. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do gênero textual produzido. Produção individual de minicontos. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do gênero textual produzido.

marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Estratégia de produção: planejamento de textos reivindicatórios ou propositivos.</p> <p>Produção de carta de reclamação, solicitação ou carta de solicitação.</p> <p>Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição de textos de divulgação científica.</p> <p>Produção escrita de resumos, notas ou esquemas.</p>	<p>(EF67LP19) Realizar levantamento de questões, problemas que requeiram a denúncia de desrespeito a direitos, reivindicações, reclamações, solicitações que contemplem a comunidade escolar ou algum de seus membros e examinar normas e legislações.</p> <p>(EF67LP21) Divulgar resultados de pesquisas por meio de apresentações orais, painéis, artigos de divulgação científica, verbetes de enciclopédia, podcasts científicos, etc.</p> <p>(EF67LP22) Produzir resumos, a partir das notas e/ou esquemas feitos, com o uso adequado de paráfrases e citações.</p>	<p>Produção individual ou de grupo de texto reivindicatório.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto textual produzido.</p> <p>Produção coletiva de carta de reclamação a partir de uma problemática analisada.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do gênero textual produzido.</p> <p>Produção individual de textos de divulgação científica.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p> <p>Produção individual de resumos ou esquemas.</p>

	Estratégias de produção: planejamento, textualização e revisão/edição de textos dramáticos.	(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.	Produção coletiva de textos dramáticos. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.
--	---	---	---

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Estratégias, procedimentos de leitura em textos reivindicatórios ou propositivos. Estratégias de escrita: textualização, revisão e edição. Divulgação de resultados de pesquisa.	(EF67LP18) Identificar o objeto da reclamação e/ou da solicitação e sua sustentação, explicação ou justificativa, de forma a poder analisar a pertinência da solicitação ou justificação. (EF67LP21) Divulgar resultados de pesquisas por meio de apresentações orais, painéis, artigos de divulgação científica, verbetes de enciclopédia, podcasts científicos, etc.	Produção individual de texto reivindicatórios ou propositivos. Reescrita de textos reivindicatórios ou propositivos. observando as correções gramaticais. Produção individual de textos de divulgação científica. Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.

	<p>Resumo e relatório. Paráfrases e citações.</p> <p>Produção de resenhas críticas, vlogs, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), a partir da leitura da obra literaria.</p>	<p>(EF67LP22) Produzir resumos, a partir das notas e/ou esquemas feitos, com o uso adequado de paráfrases e citações.</p> <p>(EF67LP12) Produzir resenhas críticas, vlogs, 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 individual de resumos ou esquemas.</p> <p>Produção de resenhas críticas.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p>
--	--	--	--

ANO/SÉRIE: 8º 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>Produção de tirinhas, charges e memes em programas próprios.</p>	<p>(EF69LP07) Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação -, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento,</p>	<p>Produção coletiva de tirinhas.</p> <p>Produção coletiva charges.</p> <p>Produção coletiva de memes.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p>

	<p>Criação de contos usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos.</p> <p>Produção de paródias de poemas.</p> <p>Criação de ciberpoemas.</p>	<p>elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia, pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.</p> <p>(EF89LP35) Criar contos ou crônicas (em especial, líricas), crônicas visuais, minicontos, narrativas de aventura e de ficção científica, dentre outros, com temáticas próprias ao gênero, usando os conhecimentos sobre os constituintes estruturais e recursos expressivos típicos dos gêneros narrativos pretendidos, e, no caso de produção em grupo, ferramentas de escrita colaborativa.</p> <p>(EF89LP36) Parodiar poemas conhecidos da literatura e criar textos em versos (como poemas concretos, ciberpoemas, haicais, liras, microrroteiros, lambe-lambes e outros tipos de poemas), explorando o uso de recursos sonoros e semânticos (como figuras de linguagem e jogos de palavras) e visuais (como relações entre imagem e texto verbal e distribuição da mancha gráfica), de forma a propiciar diferentes efeitos de sentido.</p>	<p>Produção individual de contos utilizando a estrutura básica do texto.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p> <p>Produção coletiva de paródias a partir dos poemas trabalhados em sala de aula.</p> <p>Produção individual e/ou coletiva de ciberpoemas.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p>
--	--	---	---

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Enquetes e pesquisas de opinião.</p> <p>Proposição de propostas, projetos culturais e ações de intervenção.</p> <p>Textos em versos (como poemas concretos, ciberpoemas, haicais, microrroteiros, lambe-lambes e outros tipos de poemas).</p> <p>Paródias de poemas</p>	<p>(EF89LP21) Realizar enquetes e pesquisas de opinião, de forma a levantar prioridades, problemas a resolver ou propostas que possam contribuir para melhoria da escola ou da comunidade, caracterizar demanda/ necessidade, documentando-a de diferentes maneiras por meio de diferentes procedimentos, gêneros e mídias e, quando for o caso, selecionar informações e dados relevantes de fontes pertinentes diversas (sites, impressos, vídeos etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, que possam servir de contextualização e fundamentação de propostas, de forma a justificar a proposição de propostas, projetos culturais e ações de intervenção.</p> <p>(EF89LP36) Parodiar poemas conhecidos da literatura e criar textos em versos (como poemas concretos, ciberpoemas, haicais, liras, microrroteiros, lambe-lambes e outros tipos de poemas), explorando o uso de recursos sonoros e semânticos (como figuras de linguagem e jogos de palavras) e visuais (como relações entre imagem e texto verbal e distribuição da mancha gráfica), de forma a propiciar diferentes efeitos de sentido.</p>	<p>Direcionar a turma para construção de uma enquete de pesquisa a partir uma problemática observada.</p> <p>Aplicar a enquete elaborada.</p> <p>Produção de texto para análise das respostas coletadas na enquete.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p> <p>Produção coletiva de paródias a partir dos poemas trabalhados em sala de aula.</p> <p>Produção individual e/ou coletiva de ciberpoemas.</p> <p>Reescrever textos procurando observar às questões ortográficas e estrutura do texto produzido.</p>

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Weather. Christmas. Storytelling.	(EF02LI01) Reconhecer fatos e personagens principais em uma narrativa. (EF02LI02) Reconhecer características da realidade e da fantasia em textos literários. (EF02LI03) Usar associações mentais e estímulos visuais para ajudar a lembrar-se de palavras e organizar ideias. (EF02LI04) Participar de atividades lúdicas (cantar, dançar, brincar, criar), para utilizar, em diferentes contextos, o repertório linguístico estudado. (EF02LI05) Classificar grupos de palavras e elementos com base em características comuns. (EF02LI06) Criar padrões com diversos elementos ou ações e prever suas sequências. (EF02LI07) Explorar diferentes formas de expressar emoções, incluindo linguagem verbal, visual e de expressão facial. (EF02LI08) Comparar histórias tradicionais de outros países às da cultura local.	Explorar a pronúncia de vocabulário de clima. Construção de cartazes. Representar o clima por meio de desenho. Realizar bingos. Explorar a pronúncia de expressões relacionadas ao natal.

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	Forest Animals.	(EF03LI01) Identificar o enredo e o cenário em narrativas. (EF03LI02) Executar tarefas comunicativas simples, usando palavras e frases curtas. (EF03LI03) Identificar algumas palavras e frases familiares na escrita.	Explorar a pronúncia do vocabulário de animais da floresta. Servir-se de jogo da memória, bingo, palavras cruzadas, caça-palavras entre outros.

	<p>Abilities.</p> <p>Christmas.</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>Trabalhar produção e leitura de pequenas frases.</p> <p>Explorar a pronúncia de expressões relacionadas ao natal.</p>
--	-------------------------------------	--	--

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

<p>Área do conhecimento</p> <p>Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>LINGUAGENS</p>	<p>Means of Transportation.</p> <p>Christmas.</p> <p>Short Stories for Beginners.</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>Explorar a pronúncia do vocabulário de meios de transporte https://www.wizard.com.br/posts-wizkids/ingles-para-criancas-ensinando-os-meios-de-transporte-em-ingles/</p> <p>Explorar a pronúncia de expressões relacionadas ao natal.</p> <p>Trabalhar pequenas narrativas explorando a leitura e produção de texto.</p>

		<p>(EF04LI07) Expressar opiniões simples.</p> <p>(EF04LI08) Conhecer alguns aspectos da vida cotidiana de outros países e compará-las 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>	
--	--	---	--

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Occupations.</p> <p>Christmas.</p> <p>Short Stories for Beginners.</p>	<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>(EF05LI03) Conhecer histórias infantis de diferentes povos e culturas, conscientizando-se sobre as diferenças culturais e reforçando sua identidade nacional.</p> <p>(EF05LI04) Entender que as palavras nem sempre têm um equivalente direto no processo de tradução.</p> <p>(EF05LI05) Escrever palavras e pequenas frases, utilizando uma referência.</p> <p>(EF04LI06) Reconhecer palavras em inglês por meio da visualização de imagens em jogos (bingo, jogo da velha, jogo da memória, entre outros).</p> <p>(EF05LI07) Explorar formação de novas frases por meio da variação de elementos.</p> <p>(EF05LI08) Conhecer diferentes gêneros textuais (autênticos ou não).</p>	<p>Explorar a pronúncia do vocabulário de ocupações.</p> <p>Explorar a pronúncia de expressões relacionadas ao natal.</p> <p>Trabalhar pequenas narrativas explorando a leitura e produção de texto.</p>

		<p>(EF05LI09) Observar aspectos da vida cotidiana, a partir da perspectiva de pessoas de outros países.</p> <p>(EF05LI10) Comparar com outros países, símbolos ou produtos, que representem a cultura local.</p>	
--	--	--	--

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 (até 100).</p> <p>Reta numérica.</p> <p>Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).</p> <p>Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas.</p>	<p>(EF01MA04) Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 (cem) 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>(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>(EF01MA19) Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.</p>	<p>Realizar competições com a turma para explorar a representação de coleções de até 100 unidades.</p> <p>Representar números naturais de até duas ordens a partir do quadro valor de lugar.</p> <p>Explorar a resolução de problemas de adição e subtração com o subsídio de material dourado, tampinha de garrafa pet entre outros recursos disponíveis na escola.</p> <p>Realizar competições entre a turma envolvendo situações-problemas de adição e subtração.</p> <p>Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos.</p> <p>Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores.</p> <p>Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco.</p>

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Composição e decomposição de números naturais.</p> <p>Problemas envolvendo significado de dobro, metade, triplo e terça parte.</p> <p>Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores.</p>	<p>(EF02MA04) Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.</p> <p>(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.</p> <p>(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.</p>	<p>Explorar por meio do quadro valor de lugar a composição e decomposição de números naturais.</p> <p>Realizar competições entre a turma envolvendo composição e decomposição de números.</p> <p>Desenvolver problemas e competições entre a turma que aborde dobro, metade, triplo e terça parte.</p> <p>Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos.</p> <p>Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores.</p> <p>Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco.</p>

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas

<p>MATEMÁTICA</p>	<p>Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação.</p> <p>Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais, configuração retangular, repartição em partes iguais e medida.</p>	<p>(EF03MA03) Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.</p> <p>(EF03MA07) Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registros.</p>	<p>Explorar em competições problemas que envolvam adição, subtração, multiplicação e divisão.</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 utilizando o sistema monetário brasileiro.</p>	<p>(EF04MA25) Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.</p>	<p>Solicitar que os estudantes levem para a sala de aula rótulos de produtos usados no dia a dia de suas casas. Construção de um mercadinho a partir desses rótulos.</p> <p>Elaboração de lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores.</p> <p>Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco.</p>

	Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão.	(EF04MA13) Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas.	Propor situações que envolva adição, subtração, multiplicação e divisão com subsídio de material, tampinha de garrafa e entre outros recursos didáticos pedagógicos. Realizar competições entre a turma envolvendo as quatro operações.
--	---	--	--

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão.	EF04MA13) Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas.	Proporcionar jogos e competições que envolvam cálculo e cálculo mental a partir das 4 operações.
	Cálculo de porcentagens e representação fracionária.	(EF05MA06) Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100% respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.	Utilizar recursos como: fichas, quebra-cabeças e/ou jogos para trabalhar a porcentagem. Simulação de compras em lojas ou supermercados cuja compra tenha desconto de 10%, 25%, 50%, 75% e 100%. Pode trabalhar ainda competições e gincanas para efetivar o conteúdo.
	Problemas: multiplicação e divisão de números	(EF05MA08) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e	

	<p>racionais cuja representação decimal é finita por números naturais.</p>	<p>com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p>	<p>Trabalhar com situações-problemas com foco na multiplicação e divisão de números naturais e números racionais.</p> <p>Explorar atividades lúdicas em grupos.</p> <p>Realizar competições envolvendo multiplicação e divisão de números naturais e números racionais.</p>
--	--	--	---

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

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ DANÇA	Processos de criação: Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais variados (tecidos, fitas, balões e outros) ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e no cotidiano.	(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. (EF15AR12). Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

Sugestões Pedagógicas

Mapa de Dança: Movimento e Geometria no Espaço. Proposta: Relacionar a dança com conceitos matemáticos, especialmente geometria. Usar o espaço da sala de aula para criar um "mapa" de figuras geométricas no chão, onde os alunos precisam dançar de acordo com as formas. **Atividade:** Coloque fitas no chão formando triângulos, círculos, quadrados e outros. As crianças devem mover-se seguindo as linhas e curvas dessas formas, criando danças geométricas. O desafio é que a cada forma devem usar um material específico (tecidos, balões, etc.) e adaptar seus movimentos a essa forma espacial. **Inovação:** Integra movimento corporal e raciocínio espacial de maneira lúdica e educativa, relacionando dança e matemática.

Cocriação de Dança Virtual em Colaboração com Outra Escola. Proposta: Usar plataformas de vídeo ou redes sociais escolares para que os alunos cocriem uma dança com outra turma, em uma escola diferente (local da escola). **Atividade:** Um grupo cria uma sequência de dança, gravando e enviando para a outra turma, que deve continuar a coreografia a partir de onde parou. Esse processo de criação colaborativa continua até formarem uma dança completa. Os materiais variados podem ser usados como "elementos em comum" para a composição das danças. **Inovação:** A cocriação à distância promove a colaboração global e permite que os alunos experimentem a criação coletiva de uma maneira inovadora, utilizando tecnologia para ampliar as possibilidades de aprendizado.

Instalações de Dança Interativa com (Luzes) e Som. Proposta: Crie uma "instalação interativa" na sala de aula, onde movimentos corporais ou objetos (tecidos, balões) interagem com sensores de movimento para ativar luzes e sons. **Atividade:** Monte sensores simples em que, ao movimentar-se com os materiais, as luzes se acendem ou sons específicos são ativados. A missão dos alunos é criar uma coreografia que explore diferentes formas de ativar e responder aos estímulos sonoros e visuais. **Inovação:** A **interação** com sensores traz uma camada sensorial e tecnológica para a dança, incentivando a consciência espacial e de causa e efeito.

Exploração de Danças a Partir de Padrões Biológicos. Proposta: Criar danças inspiradas por padrões biológicos e movimentos observados na natureza, como o voo de pássaros, o movimento de cardumes ou o crescimento de plantas. **Atividade:** Apresente vídeos ou imagens de padrões biológicos na natureza e desafie os alunos a reproduzir esses movimentos com o corpo. Divida-os em grupos para que imitem o movimento de animais em grupo (como bandos de pássaros voando) ou o crescimento e expansão de uma planta, usando fitas e tecidos para simular esses processos naturais. **Inovação:** A relação entre biologia e dança proporciona uma conexão entre ciência e arte, estimulando a curiosidade natural dos alunos e trazendo uma nova perspectiva para o movimento.

Criação de Danças Inspiradas por Elementos da Natureza

Proposta: Trazer a natureza como tema central, utilizando materiais que imitem elementos naturais, como vento, água e folhas. **Atividade:** Forneça tecidos leves (para representar o vento), fitas (para a água) e folhas secas (para o outono). Peça que os alunos explorem esses materiais para criar movimentos que representem esses elementos naturais, integrando fluidez e leveza. Eles podem simular o movimento das folhas caindo, da água fluindo ou do vento soprando, improvisando e criando coreografias com esses temas. **Inovação:** A conexão com o meio ambiente estimula a consciência ecológica e permite que os alunos explorem o movimento em sintonia com a natureza.

Dança em Ambientes Externos: Movimentos Inspirados pela Arquitetura. Proposta: Levar a dança para fora da sala de aula, explorando movimentos inspirados pela arquitetura e o espaço ao redor. **Atividade:** Leve os alunos a diferentes espaços da escola ou da comunidade (praça, pátio, corredores) e peça que criem danças que interajam com o ambiente arquitetônico. Eles podem explorar como os diferentes materiais (tecidos, fitas, balões) interagem com o vento, as formas dos prédios, escadas e corredores, criando movimentos inspirados pela forma e estrutura do espaço. **Inovação:** Dançar em ambientes externos traz um novo desafio, pois o espaço se torna parte integrante da coreografia, estimulando a criatividade espacial e a relação com o ambiente físico.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º BIMESTRE /2024.

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

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ MÚSICA	Processos de criação Percussão corporal; Banda rítmica (instrumentos convencionais ou de materiais reutilizáveis).	(EF15AR17). Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.

Sugestões Pedagógicas

Percussão por Categorias: Organize as crianças em grupos, onde cada grupo utiliza uma parte do corpo para criar som (palmas, pés, estalos de dedos, batidas no peito). Crie uma "orquestra corporal", onde diferentes sons entram e saem em momentos variados. **Histórias Rítmicas:** Crie uma narrativa curta e peça aos alunos para adicionar efeitos sonoros com percussão corporal para acompanhar cada parte da história. Isso os conecta emocionalmente à música e às histórias. **Ritmos do Mundo:** Apresente ritmos de diferentes culturas, como samba, maracatu, flamenco, ou batuques africanos, e peça aos alunos que repliquem esses ritmos usando percussão corporal ou instrumentos de sucata. **Percussão com Canções Tradicionais:** Trabalhe canções populares infantis ou músicas folclóricas e adicione uma camada rítmica com percussão corporal ou instrumentos de materiais reutilizáveis, ajudando as crianças a entender a relação entre música e cultura. **Cantar e Tocar:** Combine percussão corporal com canto. As crianças podem cantar uma melodia simples enquanto acompanham o ritmo com palmas, batidas de pés, ou estalos de dedos. Isso ajuda a desenvolver a sincronia entre a melodia vocal e o ritmo corporal. **Ritmo com Sílabas:** Use palavras e frases curtas para ensinar ritmo. Por exemplo, as crianças podem usar seus próprios nomes ou palavras temáticas, como "Por-to", para criar padrões rítmicos com percussão corporal enquanto cantam ou falam as sílabas. **Sinfonia de Sons:** Divida a sala em pequenos grupos e forneça a cada grupo um tipo de instrumento de percussão (triângulo, tambor, pandeiro, etc.). Cada grupo será responsável por um padrão rítmico específico. Quando combinados, todos os grupos formam uma música rítmica completa. **Revezamento de Instrumentos:** Organize um rodízio em que as crianças trocam de instrumentos após uma determinada contagem ou frase musical. Isso permite que elas experimentem diferentes sons e texturas musicais, além de desenvolver sua percepção auditiva.

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

LINGUAGEM/ MÚSICA

Processos de criação

Criação, improvisação e composição de coreografias a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, cordas, balões, elementos da natureza, e outros), ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e o no cotidiano.

(EF15AR17). Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.

Sugestões Pedagógicas

Improvisação com Música do Dia a Dia: Traga músicas que fazem parte do cotidiano das crianças (como canções populares, músicas de comerciais, jingles) e peça para improvisarem coreografias usando materiais diversos. Os alunos podem usar balões para criar movimentos mais leves e descontraídos, ou tecidos para expressar sentimentos relacionados à música. **Música e Emoção na Improvisação:** Coloque músicas com diferentes atmosferas (alegres, tristes, energéticas, tranquilas) e peça aos alunos que improvisem coreografias que reflitam suas emoções, utilizando os materiais (fita, tecido, balão, etc.) como parte da expressão. Isso os encoraja a associar a música com a linguagem corporal. **Criação de Efeitos Sonoros:** Divida os alunos em grupos e peça que criem efeitos sonoros para diferentes partes da história. Eles podem usar sons corporais (palmas, estalos, batidas no peito) e instrumentos não convencionais (garrafas, latas, sinos) para representar elementos da narrativa, como a chuva, o vento ou o movimento de animais. **Apresentação:** Depois que cada grupo desenvolver suas sonoridades, organize uma apresentação em que eles leem a história enquanto os outros grupos fazem as sonorizações. Isso promove a escuta ativa e a colaboração. **Histórias em Movimento:** Proponha que os alunos improvisem pequenas cenas baseadas em histórias curtas. Eles devem usar suas vozes e sons corporais para criar diálogos e ações sonoras. Por exemplo, ao imitar o som de um barco balançando, eles podem fazer movimentos que representem a história. **Ritmo e Movimento:** Utilize músicas que tenham uma batida clara e convide os alunos a improvisar movimentos de acordo com o ritmo. Eles podem criar sons corporais (batendo os pés, palmas) para acompanhar seus movimentos e desenvolver uma apresentação dinâmica. **Criação de uma Música Temática:** Divida a turma em grupos e desafie-os a compor uma música que conte uma história. Eles devem usar vozes, sons corporais e instrumentos disponíveis na sala (como pandeiros, tambores, etc.). Cada grupo pode se concentrar em uma parte da narrativa (introdução, desenvolvimento, clímax, desfecho). **Integração dos Grupos:** Depois que os grupos desenvolverem suas partes, junte todas as composições em uma única apresentação. Os alunos podem intercalar suas músicas, criando uma história musical que represente a narrativa escolhida. **Caça aos Sons:** Leve os alunos a explorar a escola ou o ambiente ao redor em busca de sons interessantes. Eles podem registrar os sons (com gravações ou anotações) e depois discutir como esses sons podem ser incorporados em uma história. **Sonorização Criativa:** Em sala de aula, utilize os sons coletados para criar uma nova história, incorporando os elementos sonoros que encontraram. Os alunos podem escolher se apresentar individualmente ou em grupos, criando uma narrativa sonora única. **Batidas em Cadeia:** Inicie um jogo onde um aluno começa com uma batida corporal (por exemplo, palmas) e cada aluno deve adicionar uma nova batida ou som corporal em sequência. A atividade pode ser feita em círculos e se transformar em uma composição colaborativa, que culmina em um "concerto" de batidas. **Cantos e Rimas:** Os alunos podem criar rimas e canções improvisadas usando palavras que rimam ou temas que discutem na aula. Isso pode ser feito em grupos pequenos ou coletivamente, incentivando a colaboração e a criatividade musical. **Integração de**

Drama e Música: Os alunos podem escrever um pequeno roteiro e depois desenvolver a sonorização para cada cena usando vozes e instrumentos. A peça pode incluir música e sons que representem ações e emoções.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º BIMESTRE /2024.

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

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

LINGUAGEM/ ESPORTE	<p>Esportes de campo e taco, Esportes de rede/parede, Esportes de invasão,</p>	<p>(EF12EF05). Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06). Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.</p> <p>(EF35EF05). Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.</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).</p>
---------------------------	--	--

Sugestões Pedagógicas

Esportes de Campo e Taco (Ex: Baseball, Softbol). Aquecimento: Realizar uma corrida leve seguida de exercícios de alongamento, enfatizando os músculos utilizados no esporte. **Arremesso e Recepção:** Praticar arremessar uma bola para um colega e receber, utilizando diferentes técnicas (de mão aberta, mão fechada). **Corrida nas Bases:** Montar um campo improvisado e praticar correr entre as bases, discutindo a importância do posicionamento. **Jogo Simulado:** Organizar um jogo simplificado, com ênfase nas regras básicas e na participação de todos os alunos. Adaptar as regras para garantir a inclusão de todos os alunos, independentemente de suas habilidades. Reforçar a importância da comunicação e do trabalho em equipe durante as atividades. **Esportes de Rede/Parede (Ex: Vôlei, Tênis).** Aquecimento: Jogar um jogo de "pique" ou "queimado" para aquecer e estimular a interação. **Prática de Saque e Recepção:** Ensinar técnicas básicas de saque e recepção, utilizando bolas leves e redes baixas. **Jogos em Duplas:** Organizar jogos em duplas, enfatizando o posicionamento e a comunicação entre os parceiros. **Partida Amistosa:** Realizar uma partida amistosa, onde cada equipe deve aplicar as técnicas e regras aprendidas. **Esportes de Invasão (Ex: Futebol, Handebol)** Aquecimento: Realizar um aquecimento dinâmico, com movimentos que imitam as ações dos esportes (dribles, passes, chutes). **Dribles e Passes:** Praticar dribles e passes em duplas ou pequenos grupos, enfatizando a importância da visão de jogo. **Mini-Jogos:** Organizar mini-jogos (ex: 5 contra 5) em campo reduzido, incentivando a participação de todos. **Discussão das Táticas:** Após os jogos, promover uma discussão sobre o que funcionou, o que pode ser melhorado e a importância da estratégia no jogo.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º 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
CORPORAIS/ DANÇA**

Processos de criação: Criação, improvisação e composição de danças a partir de materiais variados (tecidos, fitas, balões e outros) ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar. Dança nas festas populares e no cotidiano.

(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.

(EF15AR12). Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.

Sugestões Pedagógicas

Mapa de Dança: Movimento e Geometria no Espaço. Proposta: Relacionar a dança com conceitos matemáticos, especialmente geometria. Usar o espaço da sala de aula para criar um "mapa" de figuras geométricas no chão, onde os alunos precisam dançar de acordo com as formas. **Atividade:** Coloque fitas no chão formando triângulos, círculos, quadrados e outros. As crianças devem mover-se seguindo as linhas e curvas dessas formas, criando danças geométricas. O desafio é que a cada forma devem usar um material específico (tecidos, balões, etc.) e adaptar seus movimentos a essa forma espacial. **Inovação:** Integra movimento corporal e raciocínio espacial de maneira lúdica e educativa, relacionando dança e matemática.

Cocriação de Dança Virtual em Colaboração com Outra Escola. Proposta: Usar plataformas de vídeo ou redes sociais escolares para que os alunos cocriem uma dança com outra turma, em uma escola diferente (local da escola). **Atividade:** Um grupo cria uma sequência de dança, gravando e enviando para a outra turma, que deve continuar a coreografia a partir de onde parou. Esse processo de criação colaborativa continua até formarem uma dança completa. Os materiais variados podem ser usados como "elementos em comum" para a composição das danças. **Inovação:** A cocriação à distância promove a colaboração global e permite que os alunos experimentem a criação coletiva de uma maneira inovadora, utilizando tecnologia para ampliar as possibilidades de aprendizado.

Instalações de Dança Interativa com (Luzes) e Som. Proposta: Crie uma "instalação interativa" na sala de aula, onde movimentos corporais ou objetos (tecidos, balões) interagem com sensores de movimento para ativar luzes e sons. **Atividade:** Monte sensores simples em que, ao movimentar-se com os materiais, as luzes se acendem ou sons específicos são ativados. A missão dos alunos é criar uma coreografia que explore diferentes formas de ativar e responder aos estímulos sonoros e visuais. **Inovação:** A **interação** com sensores traz uma camada sensorial e tecnológica para a dança, incentivando a consciência espacial e de causa e efeito.

Exploração de Danças a Partir de Padrões Biológicos. Proposta: Criar danças inspiradas por padrões biológicos e movimentos observados na natureza, como o voo de pássaros, o movimento de cardumes ou o crescimento de plantas. **Atividade:** Apresente vídeos ou imagens de padrões biológicos na natureza e desafie os alunos a reproduzir esses movimentos com o corpo. Divida-os em grupos para que imitem o movimento de animais em grupo (como bandos de pássaros voando) ou o crescimento e expansão de uma planta, usando fitas e tecidos para simular esses processos naturais. **Inovação:** A relação entre biologia e dança proporciona uma conexão entre ciência e arte, estimulando a curiosidade natural dos alunos e trazendo uma nova perspectiva para o movimento.

Criação de Danças Inspiradas por Elementos da Natureza

Proposta: Trazer a natureza como tema central, utilizando materiais que imitem elementos naturais, como vento, água e folhas. **Atividade:** Forneça tecidos leves (para representar o vento), fitas (para a água) e folhas secas (para o outono). Peça que os alunos explorem esses materiais para criar movimentos que representem esses elementos naturais, integrando fluidez e leveza. Eles podem simular o movimento das folhas caindo, da água fluindo ou do vento soprando, improvisando e criando coreografias com esses temas. **Inovação:** A conexão com o meio ambiente estimula a consciência ecológica e permite que os alunos explorem o movimento em sintonia com a natureza.

Dança em Ambientes Externos: Movimentos Inspirados pela Arquitetura. Proposta: Levar a dança para fora da sala de aula, explorando movimentos inspirados pela arquitetura e o espaço ao redor. **Atividade:** Leve os alunos a diferentes espaços da escola ou da comunidade (praça, pátio, corredores) e peça que criem danças que interajam com o ambiente arquitetônico. Eles podem explorar como os diferentes materiais (tecidos, fitas, balões) interagem com o vento, as formas dos prédios, escadas e corredores, criando movimentos inspirados pela forma e estrutura do espaço. **Inovação:** Dançar em ambientes externos traz um novo desafio, pois o espaço se torna parte integrante da coreografia, estimulando a criatividade espacial e a relação com o ambiente físico.

ANO/SÉRIE: 6º 7º 8º e 9º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: EXPRESSÕES CORPORAIS

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ EXPRESSÕES CORPORAIS/ DANÇA	<p>Processos de criação</p> <p>Composição corporal a partir dos sons, músicas e ritmos que fazem parte das culturas indígenas³.</p> <p>Reconhecimento e desenvolvimento de atitudes de respeito às diferentes culturas.</p>	<p>(EF69AR14). Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica.</p> <p>(EF69AR15). Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos.</p>

Sugestões Pedagógicas

Criação de Coreografias

Atividade: Os alunos devem criar uma coreografia inspirada nos ritmos e nas músicas que estudaram. Eles podem utilizar elementos de improvisação e composição corporal, incorporando movimentos que refletem a cultura indígena (entre outras). Resultado: Cada grupo apresenta sua coreografia, explicando como os movimentos se relacionam com os aspectos culturais que pesquisaram.

Oficina de Percussão Corporal

Atividade: Realizar uma oficina de percussão corporal, onde os alunos podem criar sons utilizando o próprio corpo (batidas com as mãos, palmas, estalos de dedos) enquanto se movem. Incluir ritmos inspirados em músicas indígenas. Resultado: Os alunos podem trabalhar em grupos para compor uma sequência de movimentos e sons que representam uma história ou aspecto da cultura indígena.

Círculo de Dança e Reflexão

Atividade: Organizar uma atividade onde todos os alunos formam um círculo e dançam juntos, incorporando elementos de danças indígenas. Durante a dança, o professor pode tocar músicas e dar comandos que incentivam a troca de movimentos entre os alunos. Resultado: Após a dança, promova uma reflexão em grupo sobre a experiência, discutindo como a dança e a música podem unir as pessoas e fortalecer o respeito às tradições culturais.

Diário de Dança

Atividade: Pedir que os alunos mantenham um diário de dança ao longo do bimestre, onde possam registrar suas experiências com as atividades de dança, sentimentos e aprendizados sobre as culturas indígenas (entre outras). Resultado: No final do bimestre, os alunos podem compartilhar suas reflexões em pequenos grupos, promovendo um espaço para a troca de ideias e experiências.

Desafio de Improvisação

Atividade: Propor um desafio de improvisação em que os alunos devem se mover livremente ao som de uma música indígena específica. Após um período de improvisação, peça que se reúnam em grupos e crie uma pequena sequência coreográfica com os movimentos que mais gostaram. Resultado: Apresentação das sequências coreográficas criadas, com uma breve explicação sobre como os sons influenciaram os movimentos.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º BIMESTRE /2024.

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

Área do conhecimento/ Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades
LINGUAGEM/ TEATRO	Processos de criação Criação de histórias a partir de ações que realiza no cotidiano por meio dos jogos dramáticos infantis (brincar do faz de conta). Dramatização de histórias com bonecos/ fantoches.	(EF15AR21). Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva. (EF15AR22). Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

Sugestões Pedagógicas

Teatro de Objetos: Os alunos trazem um objeto de casa que pode ser "ressignificado" (por exemplo, uma colher pode se tornar uma espada). Em grupos, eles criam uma pequena cena usando esses objetos, explicando seu novo significado. Essa atividade estimula a criatividade e a capacidade de ver os objetos de novas formas.

Contaçon de Histórias com Faz de Conta: Escolha uma história conhecida e peça aos alunos que a recontam, mas mudando os personagens ou o cenário. Por exemplo, "A Bela Adormecida" pode ser reimaginada em uma floresta mágica. Os alunos devem encenar as partes principais, explorando a imitação de vozes e ações.

Criaçon de Personagens com Máscaras: Os alunos podem criar máscaras simples para representar diferentes personagens (animais, heróis, vilões). Em seguida, encenam uma história, experimentando as emoções e os comportamentos de seus personagens. Isso ajuda a desenvolver a empatia e a compreensão do outro.

Workshop de Personagens: Após uma breve discussão sobre estereótipos (por exemplo, como os heróis e vilões são frequentemente representados), os alunos devem criar seus próprios personagens, evitando clichês. Em grupos, eles desenvolvem uma cena onde seu personagem desafia um estereótipo. Os alunos encenam as cenas e discutem como se sentiram ao criar e interpretar seus personagens.

Movimento e Emoçon: Explore diferentes emoções e como elas se refletem no corpo. Os alunos devem escolher uma emoçon (feliz, triste, bravo, etc.) e criar um movimento e uma voz que correspondam a essa emoçon. Depois, podem apresentar seus movimentos e discussões sobre como essas expressões podem variar entre diferentes culturas.

Cena do Cotidiano: Peça aos alunos que observem situações do dia a dia e que escolham uma para encenar (por exemplo, uma visita ao mercado). Eles devem criar personagens baseados nessas situações, experimentando diferentes formas de movimento e voz. Após a apresentação, discuta como a cena poderia ser vista sob diferentes perspectivas, refletindo sobre os estereótipos.

Criaçon de Histórias a partir de Imagens: Apresente aos alunos uma série de imagens (pode ser de livros ilustrados, fotos ou obras de arte). Em grupos, eles escolhem uma imagem e criam uma história ao redor dela, resignificando o que veem e encenando a narrativa. Isso desenvolve a imaginação e a capacidade de improvisaçã.

Teatro de Sombras com Objetos: Utilizando uma fonte de luz (data show) e uma parede ou tela, os alunos criam uma apresentação de teatro de sombras usando objetos que trouxeram de casa. Eles devem transformar esses objetos em personagens ou cenários, contando uma história original. Essa atividade estimula a criatividade e a experimentação com a luz e a sombra.

Interpretação de Sons: Os alunos escutam diferentes sons ou músicas e, em grupos, devem criar uma cena que represente o que ouviram. Cada grupo pode apresentar sua cena e discutir como os sons influenciaram suas interpretações, ajudando-os a desenvolver habilidades de escuta e expressão.

Criando uma Cena a partir de Palavras: Forneça aos alunos uma lista de palavras (como “coragem”, “amizade”, “medo”) e peça que eles criem uma cena que inclua todas essas palavras de alguma forma. Cada grupo deve apresentar sua cena, explorando diferentes modos de movimento e entonação para expressar as emoções relacionadas às palavras.

Laboratório de Voz e Movimento: Organize uma série de estações onde os alunos podem experimentar diferentes formas de usar a voz e o movimento. Uma estação pode focar em diferentes tons de voz, outra em gestos exagerados e outra em expressões corporais. Após a exploração, os alunos podem usar as experiências de cada estação para criar um personagem.

Desafio de Improvisação: Apresente uma situação cotidiana (como uma festa, um dia na escola, uma visita ao parque) e, em grupos, os alunos devem improvisar uma cena sobre essa situação, utilizando vozes e movimentos para expressar suas ideias. Essa atividade promove a espontaneidade e a criatividade.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º 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/S ABERES E FAZERES DO CAMPO.</p>	<p>TERRA UNIVERSO</p>	<p>E</p> <p>Ações: "A Vida no Formigueiro"; Projeto: "Dia a Dia das Abelhas"; "Um Dia na Vida de um Animal Doméstico"; "Explorando a Vida das Aves"; "A Vida Oculta dos Insetos".</p>	<p>(EF01CI06). Selecionar exemplos de como a sucessão de dias e noites orienta o ritmo de atividades diárias de seres humanos e de outros seres vivos. (Possíveis articulações com as habilidades EF01LP25 e EF01LP26).</p>	<p>Ação: "A Vida no Formigueiro"</p> <p>Levar os alunos para o pátio ou um parque e observar um formigueiro. Incentive-os a anotar o que veem (ex.: formigas transportando folhas, entrando e saindo do formigueiro).</p> <p>Ao final do dia, cada aluno faz um diário de observações, registrando o comportamento das formigas, como trabalham em equipe e quais atividades são mais frequentes.</p> <p>Compare o trabalho das formigas com a rotina de trabalho em grupo dos alunos na sala de aula (ex.: divisão de tarefas, colaboração).</p> <p>Ação Projeto: "Dia a Dia das Abelhas"</p> <p>Objetivo: Observar as atividades diárias das abelhas (através de vídeos ou visitas a um apiário).</p> <p>Após assistirem vídeos ou uma visita guiada sobre a vida das abelhas, os alunos podem registrar em fichas ou diários o que aprenderam sobre o trabalho das abelhas (polinização, coleta de néctar, organização no enxame).</p> <p>Faça uma roda de conversa para discutir o papel essencial das abelhas no meio ambiente e a importância da colaboração entre elas.</p> <p>Proponha uma comparação entre a rotina de uma abelha e as atividades diárias dos alunos. Por exemplo: enquanto as abelhas coletam néctar, o que os alunos coletam ou produzem no seu dia a dia?</p>
---	-----------------------	---	---	---

"Um Dia na Vida de um Animal Doméstico"

Objetivo: Comparar a rotina de animais domésticos com a dos alunos.

Solicite aos alunos que observem por um dia um animal doméstico, como um cachorro ou um gato, e façam um diário sobre o que ele faz durante o dia: horas de sono, alimentação, brincadeiras, etc.

Peça para que descrevam as diferenças e semelhanças em relação à sua própria rotina. Por exemplo: o cachorro come de manhã como eles? Dorme mais ou menos do que eles?

Após a observação, proponha uma atividade de registro visual (desenhos ou colagens) das rotinas comparadas, para que percebam as diferenças entre os hábitos de animais e humanos.

"Explorando a Vida das Aves"

Objetivo: Observar o comportamento das aves em seu ambiente natural.

Leve os alunos para observar aves em uma praça ou parque. Oriente-os a registrar a hora em que veem as aves, o que elas estão fazendo (voando, alimentando-se, construindo ninhos), e com que frequência isso ocorre.

Faça uma discussão sobre a importância da rotina para as aves, como alimentação, descanso e construção de ninhos, e compare com as necessidades básicas dos alunos.

Proponha uma dramatização em grupo onde os alunos encenam as atividades observadas das

				<p>aves e as comparam com sua própria rotina, destacando semelhanças e diferenças.</p> <p>"A Vida Oculta dos Insetos"</p> <p>Objetivo: Observar diferentes insetos e suas atividades diárias.</p> <p>Divida a turma em grupos para observar diferentes insetos (como borboletas, joaninhas, formigas) em áreas verdes. Cada grupo deverá registrar os comportamentos observados e as interações dos insetos com o ambiente.</p> <p>Em sala de aula, os grupos podem apresentar suas descobertas para a turma, destacando as especificidades de cada espécie e como isso os ajuda a sobreviver.</p> <p>Peça para que os alunos pensem em um "inseto humano", descrevendo como seria o comportamento desse inseto comparado às atividades diárias que eles próprios realizam, como alimentação, trabalho e lazer.</p> <p>Essas atividades ajudam a promover a observação crítica e incentivam a reflexão sobre o mundo ao redor e as semelhanças e diferenças entre as rotinas humanas e as dos animais.</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>VIDA EVOLUÇÃO</p>	<p>E Contextos e práticas "Sabores do Campo" – Tradições Culinárias; "Saberes Populares" – Remédios Caseiros; "O Ciclo da Água no Campo"; "Animais do Campo" – Criação e Cuidados; "As Festas e Tradições do Campo"; "Brinquedos e Brincadeiras do Campo"</p>	<p>(EF04CI07) Verificar a participação de microrganismos na produção de alimentos, combustíveis, medicamentos, entre outros.</p>	<p>"Sabores do Campo" – Tradições Culinárias</p> <p>Objetivo: Aprender sobre a culinária típica do campo e sua relação com a cultura e os hábitos alimentares da zona rural.</p> <p>Convidar os alunos a pesquisar com suas famílias receitas tradicionais do campo, como pão caseiro, bolos simples, farofa, cuscuz, entre outros.</p> <p>Proponha um dia de culinária em sala de aula (ou na cozinha da escola), onde os alunos tragam esses alimentos ou ajudem a preparar uma receita simples, como uma salada de frutas ou uma torta.</p> <p>"Saberes Populares" – Remédios Caseiros</p> <p>Objetivo: Explorar o uso de plantas medicinais no campo e o conhecimento tradicional associado à saúde: Proponha uma pesquisa com os avós ou pessoas mais velhas sobre plantas medicinais usadas no campo, como hortelã, alecrim, boldo, entre outras.</p> <p>Peça que cada aluno traga uma planta ou uma receita de chá medicinal, e monte um mural com as informações, descrevendo o nome da planta, para que serve e como é usada.</p> <p>"O Ciclo da Água no Campo"</p> <p>Objetivo: Compreender como a água é utilizada no campo e sua importância para as atividades agrícolas:</p> <p>Apresentar para os alunos o ciclo da água e discutir como a água é usada na irrigação, na</p>
---	----------------------	---	--	--

criação de animais e na produção de alimentos no campo.

Proponha uma visita a uma propriedade rural ou a uma estação de tratamento de água (se possível), onde os alunos possam ver de perto como a água é captada e utilizada na zona rural.

"Animais do Campo" – Criação e Cuidados

Objetivo: Aprender sobre os animais criados no campo, sua importância e como são cuidados pelos agricultores: faça uma aula sobre os diferentes tipos de animais criados no campo, como galinhas, vacas, ovelhas e cavalos. Explore o que eles produzem (leite, ovos, carne, lã) e a importância desses produtos na alimentação e economia rural.

Proponha que os alunos façam uma pesquisa sobre um animal específico, descrevendo seus hábitos, o que comem e como são cuidados.

"As Festas e Tradições do Campo"

Objetivo: Valorizar as tradições culturais e festivas do campo, como festas juninas, colheitas e celebrações comunitárias:

Organize uma temática na escola, com danças, comidas típicas e decoração tradicional do campo. Durante o planejamento, discuta com os alunos o significado dessas festas para as comunidades rurais, como elas marcam o ritmo das colheitas e a importância da vida comunitária no campo.

"Brinquedos e Brincadeiras do Campo"

				<p>Objetivo: Resgatar as brincadeiras tradicionais das crianças do campo e construir brinquedos a partir de materiais simples:</p> <p>Proponha uma pesquisa sobre brinquedos e brincadeiras tradicionais do campo, como peteca, pião, cinco-marias e pipa.</p> <p>Organize uma oficina de construção de brinquedos com materiais recicláveis ou disponíveis na natureza (ex.: folhas, galhos, sementes) para que os alunos criem seus próprios brinquedos.</p>
--	--	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º 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/E DUCAÇÃO AMBIENTAL</p>	<p>MATÉRIA ENERGIA</p>	<p>E Características dos materiais: - origem dos alimentos; - desperdício de alimentos.</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 EF01LP17, EF01LP20, EF01LP22, EF01LP24, EF01LP25).</p>	<p>Análise de Rótulos de Alimentos:</p> <p>Peça aos alunos para trazerem embalagens de alimentos de casa.</p> <p>Em sala de aula, faça uma análise dos rótulos, destacando a origem dos alimentos e os materiais utilizados na embalagem.</p> <p>Conduza uma discussão sobre como as escolhas alimentares e as embalagens dos alimentos impactam o meio ambiente.</p> <p>Visita a Feiras Orgânicas ou Mercados Locais:</p> <p>Organize uma visita a uma feira orgânica ou mercado local.</p> <p>Durante a visita, os alunos podem observar e discutir sobre a origem dos alimentos, o processo de produção e os materiais de embalagem utilizados.</p> <p>Faça anotações e tire fotos para depois realizar uma reflexão em sala de aula.</p> <p>Dramatização do Ciclo dos Alimentos:</p> <p>Divida os alunos em grupos e peça para cada grupo representar uma etapa do ciclo dos alimentos, desde o cultivo até o consumo e o descarte.</p> <p>Incentive os alunos a pensarem sobre o desperdício de alimentos em cada etapa e como isso afeta o meio ambiente.</p>
--	----------------------------	---	---	--

				<p>Ao final, os grupos podem compartilhar suas reflexões com a turma.</p> <p>Projeto de Compostagem Escolar:</p> <p>Inicie um projeto de compostagem na escola, onde os restos de alimentos da cantina ou da merenda escolar sejam utilizados para produzir adubo orgânico.</p> <p>Envolve os alunos no processo, desde a separação dos resíduos até a manutenção da composteira.</p> <p>Promova discussões sobre a importância da compostagem na redução do desperdício de alimentos e na preservação do meio ambiente.</p> <p>Campanha contra o Desperdício de Alimentos:</p> <p>Organize uma campanha na escola para conscientizar sobre o desperdício de alimentos.</p> <p>Os alunos podem criar cartazes, panfletos ou vídeos educativos para sensibilizar os colegas e a comunidade escolar.</p> <p>Realize atividades práticas, como pesagem do desperdício de alimentos na cantina, para visualizar o impacto das ações no dia a dia.</p> <p>Jogo da Reciclagem de Materiais de Embalagem:</p> <p>Crie um jogo de tabuleiro ou de cartas onde os alunos precisam separar os diferentes materiais</p>
--	--	--	--	---

				<p>de embalagem (plástico, papel, vidro, etc.) corretamente para reciclagem.</p> <p>Durante o jogo, inclua perguntas sobre a origem dos materiais e seu impacto ambiental.</p> <p>Esta atividade pode ser divertida e educativa ao mesmo tempo, incentivando os alunos a pensar sobre o ciclo de vida dos materiais.</p> <p>Essas atividades podem ser adaptadas de acordo com a faixa etária dos alunos e os recursos disponíveis na escola. O importante é estimular a reflexão, o debate e o engajamento dos alunos em questões relacionadas ao meio ambiente e ao consumo responsável.</p>
--	--	--	--	--

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

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE	MATÉRIA E ENERGIA	Contextos e práticas Seres vivos no ambiente: - animais do cerrado	(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.	<p>Pesquisar animais característicos do cerrado, hábitos de alimentação, função no meio ambiente.</p> <p>- Relatar ações humanas que podem levar animais do cerrado à extinção como fogo, caça, desmatamento, biopirataria, etc.</p> <p>- Ilustrar ambientes com plantas e animais e o efeito dos impactos ambientais causados pelo homem.</p>

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

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/ EDUCAÇÃO AMBIENTAL	TERRA E UNIVERSO	Usos do solo - agricultura - extração de minerais - agrotóxicos	(EF03CI10). Identificar os diferentes usos do solo (plantação e extração de materiais, dentre outras possibilidades), reconhecendo a importância do solo para a agricultura e para a vida. (Possíveis articulações com as habilidades EF03GE05, EF35LP17, EF03LP25, EF15LP08 e EF03LP26).	Pesquisar as atividades humanas ligadas ao solo (agricultura e extração de minerais) e impactos ambientais causados por elas. - Identificar e comparar as tecnologias utilizadas na agricultura da região. - Pesquisar e registrar as consequências do uso de agrotóxicos para a saúde. - Debater sobre a extração de minerais na região e o impacto ambiental produzido por ela. - Compartilhar os problemas e soluções encontrados durante a pesquisa por meio de seminários, painéis e mídias sociais. - Pesquisar aplicativos usados para resolver problemas relativos ao solo. - Pesquisar a riqueza da fauna e flora nos locais que contém solos não cultivados. - Pesquisar diferenças entre monocultura e agroecologia, identificando a que causa maiores impactos ao solo. - Identificar os efeitos do uso indiscriminado de agrotóxicos.

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

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

<p>CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/VIDA E EVOLUÇÃO</p>	<p>Contextos e práticas</p> <p>Transformações reversíveis e não reversíveis: - transformações químicas.</p>	<p>(EF04CI02). Testar e relatar transformações nos materiais do dia a dia quando expostos a diferentes condições (aquecimento, resfriamento, luz e umidade). (Possíveis articulações com a habilidade EF04MA23)</p>	<p>Experimento de Demonstração de Reações Químicas:</p> <p>Realize um experimento simples em sala de aula que demonstre uma transformação química. Por exemplo, a reação entre bicarbonato de sódio e vinagre para produzir dióxido de carbono.</p> <p>Enquanto realizam o experimento, discuta com os alunos sobre as mudanças observadas, como a formação de gás, mudança de cor, liberação ou absorção de calor, e se essas transformações são reversíveis ou não.</p> <p>Análise de Etiquetas de Produtos de Limpeza:</p> <p>Peça aos alunos que tragam para a aula etiquetas de produtos de limpeza doméstica.</p> <p>Em grupo, eles devem analisar os ingredientes listados e identificar quais podem estar envolvidos em transformações químicas reversíveis e não reversíveis.</p> <p>Conduza uma discussão sobre os possíveis impactos desses produtos no meio ambiente e na saúde humana.</p> <p>Simulação de Processos de Reciclagem:</p> <p>Divida os alunos em grupos e atribua a cada grupo um material comum, como papel, plástico, vidro ou metal.</p> <p>Peça para eles simularem o processo de reciclagem desse material, desde a coleta até a transformação em um novo produto.</p>
--	---	---	---

Durante a simulação, discuta sobre as transformações químicas e físicas envolvidas, bem como a viabilidade e os benefícios da reciclagem.

Estudo de Caso: Poluição por Derramamento de Petróleo:

Apresente um estudo de caso sobre um derramamento de petróleo em grande escala, como o desastre do Exxon Valdez ou o vazamento de óleo da Deepwater Horizon.

Discuta com os alunos sobre as transformações químicas que ocorrem quando o petróleo é derramado no ambiente marinho, incluindo a formação de emulsões e a degradação biológica.

Promova uma reflexão sobre as consequências ambientais de transformações não reversíveis e explore possíveis medidas de mitigação e prevenção.

Projeto de Biodigestor Escolar:

Introduza o conceito de biodigestão como uma transformação química reversível que ocorre na decomposição anaeróbica de resíduos orgânicos.

Proponha um projeto onde os alunos construam e operem um biodigestor na escola, utilizando restos de comida e esterco como matéria-prima.

Durante o projeto, os alunos podem monitorar as transformações químicas que ocorrem no biodigestor e discutir sobre os benefícios ambientais, como a produção de biogás e fertilizante orgânico.

			Estas atividades visam envolver os alunos de forma prática e reflexiva, promovendo o entendimento das transformações químicas e seu papel no contexto ambiental.
--	--	--	--

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

Área do conhecimento	Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE/EDUCAÇÃO AMBIENTAL	VIDA E EVOLUÇÃO	Contextos e práticas Propriedades físicas dos materiais; - doenças de veiculação hídrica.	(EF05CI04) Identificar os principais usos da água e de outros materiais nas atividades cotidianas para discutir e propor formas sustentáveis de utilização desses recursos.	Pesquisar a procedência da água que chega às residências, como é tratada antes de chegar às torneiras e antes do consumo, associando à saúde pessoal e coletiva. - Investigar doenças transmitidas por microrganismos presentes na água. - Localizar os recursos hídricos na sua região e estado, bem como sua utilização (trabalho, lazer, agricultura, etc.), identificando ações de conservação. - Investigar a utilização dos recursos hídricos do seu município.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º BIMESTRE /2024.

ANO/SÉRIE: 1º, 2º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

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

Linguagens	Informática	Contextos e práticas	(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>Discutir sobre a importância da segurança online e comportamento ético na internet.</p> <p>Ensinar os alunos sobre questões como privacidade, cyberbullying e respeito aos direitos autorais.</p> <p>Promover atividades práticas, como criar um guia de boas práticas online ou dramatizar situações de segurança digital.</p> <p>Ensinar os alunos sobre questões como privacidade, cyberbullying e respeito aos direitos autorais.</p> <p>Promover atividades práticas, como criar um guia de boas práticas online ou dramatizar situações de segurança digital.</p> <p>Explorando Ferramentas de Edição de Imagens:</p> <p>Apresentar ferramentas simples de edição de imagens, como o Paint ou programas online.</p> <p>Ensinar os alunos a editar fotos, adicionar texto e criar colagens simples.</p>
------------	-------------	----------------------	---	---

ANO/SÉRIE: 3º, 4º, 5º ANO- COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

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

Linguagens	Informática		<p>(EF15LP16)</p> <p>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>Pesquisa e Produção de Conteúdo:</p> <p>Incentivar os alunos a realizar pesquisas sobre um tópico de interesse.</p> <p>Ensinar técnicas de pesquisa online segura e como avaliar a confiabilidade das fontes.</p> <p>Orientar os alunos a criar um documento no Word ou uma apresentação de slides no PowerPoint com as informações encontradas.</p> <p>Codificação Básica com Blocos:</p> <p>Introduzir conceitos básicos de programação usando ferramentas de codificação por blocos, como o Scratch.</p> <p>Guiar os alunos através de atividades de programação simples, como criar um jogo de labirinto ou uma história interativa.</p> <p>Segurança Digital e Cidadania na Internet:</p> <p>Discutir sobre a importância da segurança online e comportamento ético na internet.</p> <p>Ensinar os alunos sobre questões como privacidade, cyberbullying e respeito aos direitos autorais.</p> <p>Promover atividades práticas, como criar um guia de boas práticas online ou dramatizar situações de segurança digital.</p> <p>Explorando Ferramentas de Edição de Imagens:</p>
------------	-------------	--	--	--

				<p>Apresentar ferramentas simples de edição de imagens, como o Paint ou programas online.</p> <p>Ensinar os alunos a editar fotos, adicionar texto e criar colagens simples.</p> <p>Propor atividades criativas, como a criação de cartões de aniversário ou pôsteres educativos.</p> <p>Desenvolvimento de Projetos Criativos:</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>
--	--	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º 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
----------------------	------------------	-------------------------	-------------	-----------------------

Linguagens e Ciências humanas

Jogos: xadrez

"Caça ao Tesouro com as Peças"; "Corrida de Peões"; "A Dança das Peças": "Xadrez em Equipe";

(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.

"Caça ao Tesouro com as Peças"

Objetivo: Ensinar o movimento de cada peça no tabuleiro de forma divertida.

Atividade: Espalhe "tesouros" (marcadores ou pequenos objetos) pelo tabuleiro de xadrez. Cada aluno tem que pegar o tesouro movendo uma peça específica, de acordo com as regras.

Por exemplo: o aluno A deve usar o cavalo e mover-se em "L" para capturar o tesouro; o aluno B usa a torre e deve chegar ao tesouro movendo-se em linha reta.

O objetivo é aprender os movimentos das peças enquanto percorrem o tabuleiro em busca dos "tesouros".

"Corrida de Peões"

Objetivo: Aprender sobre o movimento dos peões e promover o raciocínio estratégico: Cada aluno começa com uma fileira de peões na primeira fileira de seu lado do tabuleiro. O objetivo é atravessar o tabuleiro e chegar à última fileira usando apenas movimentos de peões.

O primeiro aluno a levar um peão até a última fileira vence, mas eles só podem avançar um espaço por vez, respeitando as regras de captura.

Após a "corrida", ensine aos alunos sobre a promoção do peão (quando ele alcança a última fileira) e permita que eles escolham uma peça para a promoção.

"A Dança das Peças" Aprender os movimentos das peças de forma interativa e com ritmo.

Ao som de uma música, cada aluno representa uma peça de xadrez e deve se mover de acordo com as regras dessa peça. A cada pausa na música, o professor diz o nome de uma peça, e os alunos que a representam devem se mover no tabuleiro (desenhado no chão ou apenas simbólico) de acordo com suas regras.

Quando a música volta, todos devem parar no lugar, e assim por diante. Se um aluno se mover de forma errada, ele volta para o início do tabuleiro.

Introduza pequenos desafios: em uma rodada, por exemplo, só se podem mover as peças que estão mais próximas de uma borda ou peça adversária.

"Xadrez em Equipe"

Objetivo: Desenvolver estratégias em grupo e colaboração.

Organize os alunos em duplas ou trios para jogar xadrez, mas em vez de um aluno fazer todas as jogadas, cada aluno no grupo é responsável por uma parte do jogo. Por exemplo, um aluno cuida dos peões, outro das torres e bispos, e o terceiro das peças de maior valor (dama, rei e cavalo). Eles precisam conversar entre si para decidir a melhor estratégia em conjunto. Isso promove trabalho em equipe e comunicação.

<p>Matemática/ Probabilidade e estatística</p>	<p>Robótica</p>	<p>"Brincando com Sequências Lógicas"; "Desenhando com Robôs" "Corrida de Robôs"</p>	<p>(EF02MA21) Classificar resultados de eventos cotidianos aleatórios como "pouco prováveis", "muito prováveis", "improváveis" e "impossíveis".</p>	<p>"Brincando com Sequências Lógicas"</p> <p>Objetivo: Introduzir a lógica de programação através de sequências simples e comandos.</p> <p>Ensinar o conceito básico de "sequências" e como os robôs seguem instruções passo a passo.</p> <p>Explicar o que são comandos simples (ex: andar para frente, virar para a direita, pular).</p> <p>Jogo: "Robô Humano" – Divida a turma em duplas. Um aluno será o "robô" e o outro será o "programador". O "programador" precisa dar comandos simples (andar para frente, virar, etc.) para que o "robô" complete um percurso montado com objetos no chão (ex.: cones ou caixas).</p> <p>Variar o percurso para aumentar a dificuldade e incentivar o raciocínio lógico.</p> <p>"Desenhando com Robôs"</p> <p>Objetivo: Estimular a criatividade enquanto ensinam sobre automação e controle.</p> <p>Apresentar a ideia de que robôs podem ser programados para desenhar formas geométricas ou figuras simples.</p> <p>Explicar o conceito de repetição de movimentos e como os robôs podem repetir comandos para criar padrões.</p> <p>"Corrida de Robôs"</p> <p>Objetivo: Trabalhar conceitos de movimento e controle enquanto desenvolvem habilidades motoras e noção de estratégia.</p>
--	-----------------	--	---	---

Ensinar sobre os conceitos de velocidade, direção e controle em robôs. Explicar que os robôs podem ser programados para seguir trajetos e realizar ações específicas.

Jogo: "Corrida de Robôs" Organize uma corrida de robôs onde os alunos programam ou controlam robôs simples (ou carrinhos robóticos) para completar um percurso. Cada aluno pode dar comandos para que seu robô ande em linha reta, vire, ou faça curvas.

Caso não haja robôs físicos disponíveis, os alunos podem construir "robôs de papelão" com rodas que possam ser empurrados para simular a corrida.

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

Área do conhecimento

Unidade temática

Objetos do conhecimento

Habilidades

Sugestões pedagógicas

Linguagens e Ciências humanas.

Jogos: xadrez

Contextos e práticas

"Adivinhe a Jogada";
"O Rei Fugitivo";
"Desafio do Xeque-Mate em 1 Jogada".

Contextos e práticas

(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.

"Adivinhe a Jogada"

Objetivo: Desenvolver a memória visual e o raciocínio lógico. O professor monta uma posição no tabuleiro de xadrez e dá aos alunos alguns segundos para observá-la. Em seguida, apaga ou cobre o tabuleiro, e os alunos têm que recriar a posição de memória. Outra variação é o professor descrever uma jogada e os alunos, sem ver o tabuleiro, devem adivinhar qual peça foi movida e para qual posição.

"O Rei Fugitivo"

Objetivo: Ensinar a importância de proteger o rei e a noção de xeque e xeque-mate. Um aluno será o "rei fugitivo", que tenta escapar de um xeque-mate. Ele pode mover-se como o rei (apenas uma casa por vez em qualquer direção), enquanto os outros alunos representam diferentes peças que tentam colocá-lo em xeque-mate. O "rei" deve tentar evitar ser capturado, e os demais alunos precisam coordenar seus movimentos para cercá-lo. Após algumas rodadas, faça os alunos trocarem de papéis, para que todos experimentem ser o rei e as peças. Isso permite que eles desenvolvam tanto a habilidade de defender quanto de atacar no jogo.

"Desafio do Xeque-Mate em 1 Jogada"

Objetivo: Praticar situações de xeque-mate e raciocínio rápido.

Apresente no tabuleiro de xadrez diferentes situações em que é possível dar xeque-mate em uma jogada. Os alunos, em grupos ou individualmente, precisam descobrir como realizar o xeque-mate o

				mais rápido possível. A cada resposta correta, o aluno avança para um desafio mais difícil.
--	--	--	--	---

<p>Matemática/ probabilidade</p> <p>Estatística e Linguagens</p>	<p>Robótica</p>	<p>Jogos e brincada usando movimentos; "Caça ao Tesouro com Robôs"; "História dos Robôs"</p>	<p>(EF05HI06)</p> <p>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)</p> <p>Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>	<p>"Caça ao Tesouro com Robôs"</p> <p>Objetivo: Desenvolver a capacidade de seguir instruções e promover o raciocínio espacial.</p> <p>Explicar como os robôs podem ser programados para encontrar e buscar objetos.</p> <p>Introduzir o conceito de "rotas programadas", onde o robô precisa seguir um caminho específico para alcançar um objetivo.</p> <p>Jogo: "Caça ao Tesouro com Robôs" – Crie um tabuleiro grande no chão com pontos marcados para o "tesouro" (objetos escondidos). Os alunos precisam programar ou controlar um robô para encontrar e pegar o tesouro, movendo-o através de uma sequência de comandos.</p> <p>Outra variação é os alunos darem instruções verbais (como em um jogo de lógica) para que o robô "humano" siga até o local do tesouro.</p> <p>"História dos Robôs" – Contação e Construção</p> <p>Objetivo: Incentivar a imaginação e o trabalho em equipe, enquanto ensinam sobre o papel dos robôs em diferentes contextos.</p>
--	-----------------	--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º BIMESTRE /2024.

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>Criando seu Próprio Jogo de Tabuleiro; Jogos de Estratégia; Jogo da Geografia.</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>Criando seu Próprio Jogo de Tabuleiro:</p> <p>Divida os alunos em grupos e desafie-os a criar seu próprio jogo de tabuleiro temático, relacionado a um conteúdo específico de alguma disciplina. Eles terão que pensar nas regras, no design do tabuleiro, nas cartas, etc. Essa atividade estimula a criatividade, colaboração e o pensamento crítico.</p> <p>Jogos de Estratégia:</p> <p>Introduza jogos de tabuleiro que envolvam estratégia, como xadrez, damas, Go, entre outros. Esses jogos ajudam a desenvolver o raciocínio lógico, a tomada de decisões e a concentração dos alunos.</p> <p>Jogo da Geografia:</p> <p>Utilize um jogo de tabuleiro com perguntas sobre geografia, onde os alunos precisam responder corretamente para avançar as casas. Isso ajuda a fixar o conteúdo de maneira mais interativa e divertida.</p>
--------------------------------------	--	---	---	---

ANO/SÉRIE: 8ºe 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>Jogos de Raciocínio e Matemática; Jogo de Palavras; Campeonato de Jogos de Tabuleiro; Jogo de História:</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>Jogos de Raciocínio e Matemática:</p> <p>Explore jogos de tabuleiro que estimulem o raciocínio matemático, como Sudoku, Quebra-cabeças, Lógica Matemática, entre outros. Essas atividades podem auxiliar no desenvolvimento das habilidades matemáticas dos alunos.</p> <p>Jogo de Palavras:</p> <p>Um jogo de tabuleiro com foco em palavras pode ser uma ótima forma de incentivar a leitura e o vocabulário dos alunos. Scrabble, Boggle e outros jogos semelhantes são boas opções.</p> <p>Campeonato de Jogos de Tabuleiro:</p> <p>Organize um campeonato com diferentes jogos de tabuleiro ao longo do quarto bimestre. Os alunos podem competir individualmente ou em equipes, promovendo o espírito de cooperação e competição saudável.</p> <p>Jogo de História:</p> <p>Crie um jogo de tabuleiro que aborde diferentes períodos da história, com perguntas, desafios e curiosidades sobre cada época. Isso pode ser uma maneira divertida de revisar e explorar os conteúdos históricos.</p> <p>Espero que essas sugestões inspirem a criação de aulas dinâmicas e interativas com jogos de</p>
--------------------------------------	----------------------------	---	--	--

				tabuleiro para alunos do 6º ao 9º ano. Divirtam-se e aproveitem o aprendizado através da diversão!
--	--	--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS PARA AS TURMAS DIVERSIFICADAS- ENSINO FUNDAMENTAL. 4º 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 Ordem unida avançada com comandos mais complexos.	(EF35EF02). Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.	<p>Comandos Compostos:</p> <p>Praticar sequências de comandos mais complexas, como "em marcha, dobrar à direita, manter o passo, apresentar armas". Desafiar os alunos a responder rapidamente a combinações de comandos verbais e gestuais.</p> <p>Movimentos de Precisão:</p> <p>Enfatizar a importância da precisão nos movimentos, como alinhar perfeitamente os passos e manter a postura correta durante toda a execução. Realizar exercícios de controle motor fino para aprimorar a coordenação dos alunos.</p>

Coreografias Sincronizadas:

Criar coreografias mais elaboradas, envolvendo deslocamentos em grupo, mudanças de formação e variações de velocidade. Fomentar a comunicação não verbal entre os alunos para garantir a sincronia dos movimentos.

Simulações de Situações Reais:

Promover atividades que simulem situações reais de ordem unida, como desfile militar ou apresentação para autoridades. Inserir elementos de imprevisto para testar a capacidade de adaptação dos alunos aos diferentes cenários.

Desafios de Liderança:

Permitir que os alunos assumam o papel de comandantes e criem sequências de comandos para serem executadas pelo grupo. Incentivar a troca de liderança durante as atividades para desenvolver habilidades de liderança e trabalho em equipe.

Avaliação e Feedback constante:

Realizar avaliações frequentes para identificar pontos de melhoria individual e coletiva. Fornecer feedback construtivo e incentivar a autocrítica para estimular o aprimoramento contínuo dos alunos.

Essas atividades desafiam os alunos a aperfeiçoarem suas habilidades em ordem unida, explorando comandos mais complexos, movimentos precisos, sincronização em grupo, situações reais, liderança e feedback constante

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_verseofinal_site.pdf Acesso em: 30/9/2024.

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.