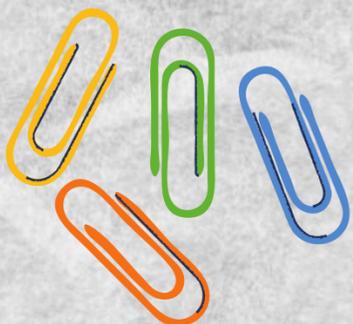


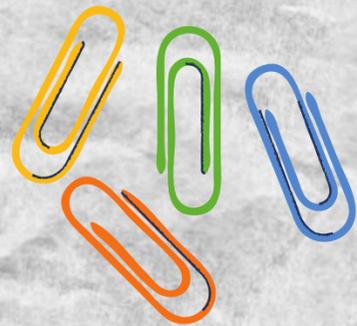


ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO



4º Bimestre

**ORIENTAÇÕES
PEDAGÓGICAS DAS
OFICINAS DA
JORNADA AMPLIADA**



**PORTO NACIONAL - TO
2024**





*ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO*

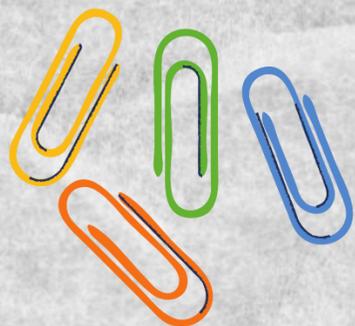
Equipe de Elaboração

Wilma Amorim
Diretora Pedagógica

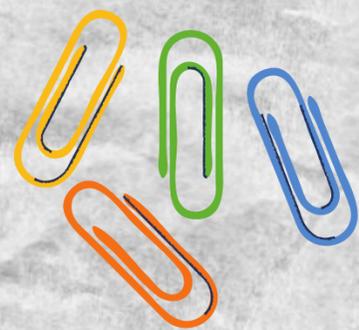
Angélica Pugas
Coordenadora Pedagógica

Luanna dos Anjos
Coordenadora do Ensino Fundamental

Maria Martins
Gerente das Escolas de Tempo Integral



Alice
Hélio Costa
Jullyanna dos Santos
Maalalei de Almeida
Samara Caldas
Orientadores de Estudo



*PORTO NACIONAL - TO
2024*



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

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

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

Introdução ao Balé Através de Jogos e Histórias. Objetivo: Familiarizar os alunos com os movimentos básicos do balé de forma lúdica. Atividade: Conte uma história que envolve personagens dançantes (bailarinas, animais que dançam, etc.) e peça para as crianças imitarem os movimentos desses personagens. Exemplo: Use a história de "O Lago dos Cisnes" e peça para que as crianças tentem imitar os movimentos dos cisnes, enfatizando braços longos e suaves.

Exploração dos Movimentos Básicos do Balé. Objetivo: Introduzir os passos básicos, como plié, relevé, e arabesco. Atividade: Organizar uma aula de "espelho", onde as crianças imitam os movimentos do professor. Comece com passos básicos e simples e vá aumentando a complexidade. Exemplo: Ensine os conceitos de "plié" (dobrar os joelhos), "relevé" (ficar nas pontas dos pés) e "arabesque" (equilíbrio em uma perna com a outra extensão).

Criação de Coreografias Simples. Objetivo: Estimular a criatividade e expressão corporal através da criação de pequenas coreografias. Atividade: Divida a turma em grupos e peça para que criem uma sequência curta de movimentos de balé baseada em uma música ou tema específico. Exemplo: Sugira que as crianças representem uma estação do ano (como a primavera) ou um animal por meio da dança. Eles deverão apresentar suas criações para a turma.

Dança com Materiais. Objetivo: Explorar a expressividade do balé com o uso de objetos que ampliam o movimento. Atividade: Use tecidos leves (como fitas ou lençóis) para que as crianças explorem a relação entre os movimentos do corpo e o espaço. Exemplo: Proponha que as crianças dance livremente com tecidos, experimentando giros, saltos e alongamentos dos braços, integrando os princípios básicos do balé.

Trabalhando a Postura e o Equilíbrio. Objetivo: Desenvolver o controle corporal, com foco na postura correta e sem equilíbrio. Atividade: Em frente a um espelho, ensine como manter a coluna reta, os ombros alinhados e o queixo levantado, praticando posições de balé (primeira, segunda, terceira posição) e exercícios simples de equilíbrio. Exemplo: Faça uma série de exercícios em que as crianças precisam manter o equilíbrio em uma perna, mudando de posição suavemente e mantendo a postura correta durante toda a prática.

Explorando Emoções e Personagens com Balé. Objetivo: Trabalhar a expressividade emocional e a criação de personagens por meio da dança.

Atividade: Escolha diferentes emoções (alegria, tristeza, surpresa, medo) e peça para que as crianças expressem essas emoções através dos movimentos de balé. Exemplo: Proponha uma música neutra e peça para que elas dançam como se estivessem felizes, depois tristes, depois assustadas, mudando a qualidade dos movimentos para representar cada emoção.

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

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

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: CANTO CORAL

LINGUAGEM/ MÚSICA	<p>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.</p>	(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: 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.

JORNADA AMPLIADA – IV BIMESTRE/2024

TURMA: 1º ao 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL (Anos Iniciais)
ORIENTADORA DE ESTUDOS: MAALALEI DE ALMEIDA SILVA VIEIRA

OFICINA: EDUCAÇÃO ALIMENTAR E NUTRICIONAL

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF05CI08). Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.</p>	<p>Nutrição do organismo. Hábitos alimentares:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cardápio saudável;- Grupos de alimentos;- Necessidades nutricionais dos indivíduos.- Obesidade. <p>-Nutrição do organismo Hábitos alimentares:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cardápio equilibrado;- Conservação dos alimentos;- aproveitamento integral de alimentos;- Desperdício;- Consumismo;- Comidas típicas	<ul style="list-style-type: none">- Descrever a composição da sua alimentação do dia anterior.- Interpretar um guia alimentar.- Identificar os diferentes tipos de alimentos e nutrientes presentes na sua dieta.- Definir alimentação saudável. <p>-O tema obesidade pode ser trabalhado de várias formas, como:</p> <p>Pesquisa:</p> <p>Dividir os alunos em grupos e pedir para pesquisarem sobre obesidade em fontes confiáveis, como livros, jornais, revistas e sites. Em seguida, os grupos podem produzir um cartaz informando sobre formas de prevenção.</p> <p>Rotina alimentar:</p> <p>Estabelecer horários fixos para as refeições e lanches, e evitar o consumo de alimentos ultraprocessados, como refrigerantes, sucos de caixinha, achocolatados, biscoitos recheados e macarrão instantâneo.</p> <p>Atividades físicas:</p>

Praticar atividades físicas regularmente ajuda a combater a obesidade, pois ajuda a queimar calorias, a perder peso, a manter os músculos tonificados e a aumentar a taxa de metabolismo.

Sono:

Ter uma rotina de sono suficiente para descansar adequadamente.

Autocuidado:

Evitar o excesso de tempo em frente ao computador, celular e televisão, e estar atento aos sentimentos.

- Pesquisar sobre distúrbios alimentares que acometem crianças e jovens.
- Reconhecer que a alimentação sem equilíbrio nutricional contribui para o desenvolvimento de doenças como: diabetes, obesidade, hipertensão etc

Listar os tipos de nutrientes e suas funções elementares.

- Pesquisar as principais técnicas de conservação de alimentos.
- Identificar cuidados rotineiros com os alimentos para evitar contaminação.
- Reconhecer atitudes que evitem o desperdício no seu cotidiano.
- Descrever atitudes de valoração dos alimentos naturais incorporando hábitos para a utilização equilibrada dos alimentos disponíveis.
- Pesquisar com representantes da comunidade informações sobre aproveitamento integral de partes de alimentos como cascas, caules, etc.

<p>(EF05CI09) Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais(como obesidade, subnutrição, etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Calorias dos alimentos - Para que as calorias servem? 	<ul style="list-style-type: none"> - Para esta aula é necessário que os alunos tragam antecipadamente embalagens ou rótulos de produtos alimentícios. Sugere-se que o professor mande um bilhete com uma semana de antecedência para garantir a variedade de embalagens. - Projete o slide. Se não for possível, escreva a questão disparadora no quadro para ser retomada ao final da aula. Promova uma discussão com a turma acerca dela. Será que existe alguma forma de verificar a quantidade de energia contida nos alimentos? Quanto de energia será que uma pessoa precisa, por dia, para se sentir bem? Será que há dias em que precisamos de mais energia e dias em que precisamos de menos? O que acontece quando ingerimos alimentos que nos dão mais energia do que o nosso corpo precisa naquele momento? <p>Essas são algumas sugestões, no entanto, podem ser apresentados mais questionamentos, baseados no caminho traçado pela turma durante a discussão.</p>
<p>(EF05CI07) Justificar a relação entre o funcionamento do sistema circulatório, a distribuição dos nutrientes pelo organismo e a eliminação dos resíduos produzidos</p>	<p>Integração entre os sistemas digestivo, respiratório e circulatório:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sistema excretor; - hábitos saudáveis; - trocas gasosas; - hábitos alimentares; - vida saudável 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesquisar os demais papéis do sangue no corpo humano. - Identificar os órgãos que compõem o sistema cardiovascular e suas funções. - Identificar hábitos de prevenção de doenças cardiovasculares. - Compreender as principais funções do sistema respiratório. - Perceber como ocorrem as trocas gasosas e sua importância. - Reconhecer a interdependência dos sistemas digestório, respiratório e cardiovascular na nutrição do organismo. - Conhecer algumas doenças pertinentes a esses sistemas e

		desenvolver atitudes de promoção de saúde.
		-
		-

OBSERVAÇÃO GERAL: Todas as sugestões pedagógicas supracitadas deverão ser adaptadas conforme o nível de cada série.

REFERÊNCIAS

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

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

<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/5ano/ciencias/as-calorias-dos-alimentos/1813>

Oficina: FUTSAL- 1º AO 5º ANO.

Objetivos: introduzir o futsal como uma possibilidade de interação, diversão, cuidado com a saúde e respeito às regras, de forma lúdica e educativa.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
--------------------	-------------------------	-------------

FUTSAL	Treino de Habilidades Básicas; Jogos Divertidos; Campeonato Interno; Treino de Chutes e Defesas: Aula Temática; Desafios de Habilidades; Jogo Amistoso contra Outras Turmas.	(EF35EF05). Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.
--------	--	---

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Treino de Habilidades Básicas. Dedique algumas aulas para reforçar e aprimorar as habilidades básicas do futsal, como passe, domínio da bola, chute a gol, dribles simples, entre outros. Divida os alunos em pequenos grupos e crie estações de treino para praticarem cada habilidade.

Jogos Divertidos. Promova jogos e atividades lúdicas dentro do contexto do futsal, como "Caça ao Tesouro da Bola", "Corrida dos Passes", "Drible da Coordenação", onde os alunos praticam suas habilidades de forma descontraída e dinâmica.

Campeonato Interno: Organize um campeonato interno entre os alunos, dividindo-os em equipes ou duplas. Os jogos podem ser adaptados de acordo com a faixa etária, incentivando a prática do futsal de forma competitiva, mas sempre respeitando as regras e promovendo o espírito esportivo.

Treino de Chutes e Defesas: Reserve um tempo para trabalhar especificamente chutes a gol e defesas, orientando os alunos sobre a técnica correta, posicionamento e extraído o melhor de cada um nesses aspectos do futsal.

Aula Temática: Promova uma aula temática com o futsal, onde os alunos podem vir caracterizados como seus jogadores favoritos, ou com as cores do time de coração. Ao final da aula, faça uma pequena apresentação com desafios e brincadeiras que envolvam o tema.

Desafios de Habilidades: Crie desafios de habilidades para os alunos, como acertar o alvo com passes precisos, passar por um circuito de cones com dribles, entre outros. Estimule a competição saudável e o desenvolvimento individual de cada aluno.

Jogo Amistoso contra Outras Turmas: Para encerrar o bimestre com chave de ouro, proponha um jogo amistoso de futsal entre as turmas participantes da oficina. Isso fortalecerá o espírito de equipe e permitirá que os alunos apliquem o que aprenderam em um contexto de jogo real.

Oficina: FUTEBOL- 1º AO 5º ANO.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
FUTEBOL	Contextos e práticas: Treino de Fundamentos; Jogos Táticos; Desafios de Habilidades; Jogos Recreativos; Simulações de Partidas; Avaliação e Reconhecimento; Festa de Encerramento.	EF35EF05). Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas. Para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Treino de Fundamentos: Reserve algumas aulas para revisar e aprimorar os fundamentos do futebol, como passe, domínio da bola, controle, chute a gol, cabeceio e dribles básicos. Divida os alunos em grupos para praticarem cada habilidade.

Jogos Táticos: Introduza conceitos táticos de forma simples e interativa, como posicionamento em campo, marcação, movimentação de apoio, trocas de passe e rápida transição defesa-ataque. Realize minijogos que incentivem a aplicação dessas táticas.

Desafios de Habilidades: Estabeleça desafios de habilidades para os alunos, como acertar o alvo com passes precisos, driblar obstáculos em alta velocidade, chutar a gol em situações de pressão, entre outros. Incentive a competição saudável entre os participantes.

Jogos Recreativos: Promova jogos recreativos e atividades lúdicas que estimulem a cooperação, a criatividade e a diversão dos alunos, como "Futebol de Perna de Pau", "Futebol em Duplas", "Circuito de Desafios" e "Futebol de Goleiros".

Simulações de Partidas: Realize simulações de partidas de futebol, dividindo os alunos em times e promovendo jogos amistosos. Isso ajudará a aplicar os conceitos aprendidos, fortalecerá o espírito de equipe e proporcionará uma experiência mais próxima de uma partida real.

Festa de Encerramento: Para comemorar o encerramento do último bimestre, organize uma pequena festa de encerramento da oficina de futebol, com música, lanches saudáveis, entrega de lembrancinhas e brincadeiras relacionadas ao esporte.

Oficina: BASQUETE- 1º AO 5º ANO.

Objetivos: Introduzir conceitos básicos de esportes coletivos e trabalho em equipe. Apresentar os fundamentos do basquete, e organizar atividades que envolvam a prática desse esporte, enfatizando a importância da cooperação e respeito mútuo.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
BASQUETE	Reino de Fundamentos; Jogos de Drible e Passe; Mini Campeonato Interno; Desafios de Arremesso; Jogo Recreativo de Basquete; Oficina de Táticas Básicas; Sessão de Habilidades e Avaliação; Encerramento Especial.	(EF35EF02aTO). Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras cantadas e jogos folclóricos. (EF35EF03TO). Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), brincadeiras cantadas e jogos folclóricos, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Reino de Fundamentos: Reserve tempo para revisar e aprimorar os fundamentos do basquete, como arremessos, passes, dribles, defesa e movimentação. Divida os alunos em grupos para praticarem cada habilidade de forma interativa.

Jogos de Drible e Passe: Promova atividades que envolvam desafios de drible em circuitos com obstáculos e jogos de passe preciso entre os alunos. Essas atividades ajudarão no desenvolvimento da coordenação motora e no trabalho em equipe.

Mini Campeonato Interno: Organize um mini campeonato interno, dividindo os alunos em times. Realize jogos de basquete adaptados à faixa etária, incentivando a competição saudável e o espírito esportivo.

Desafios de Arremesso: Crie desafios de arremesso com diferentes distâncias e pontos marcados. Estimule os alunos a aprimorarem sua precisão nos arremessos, oferecendo prêmios simbólicos para aqueles que se destacarem.

Jogo Recreativo de Basquete: Realize jogos recreativos de basquete, como "Rei da Quadra", "Basquete de Revezamento", "Basquete de Mão" e "Corrida do Drible". Essas atividades promoverão a diversão e a interação entre os alunos.

Oficina de Táticas Básicas: Introduza conceitos básicos de táticas de equipe, como marcação, movimentação sem a bola, transição rápida defesa-ataque e estratégias simples de jogo. Realize atividades práticas para aplicar essas táticas em grupo.

Sessão de Habilidades e Avaliação: Promova uma sessão de avaliação individual das habilidades de cada aluno e forneça feedback construtivo. Destaque o progresso de cada estudante e motive-os a continuarem se esforçando para melhorar.

Encerramento Especial: Para encerrar o último bimestre de forma especial, considere realizar uma pequena cerimônia de encerramento da oficina de basquete, com entrega de certificados de participação, fotos em grupo e momentos de celebração.

Oficina: ATLETISMO- 1º AO 5º ANO.

Objetivos: introduzir o atletismo como uma possibilidade de interação, diversão, cuidado com a saúde e respeito às regras, de forma lúdica e educativa.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
ATLETISMO	Corridas Divertidas; Corrida de Revezamento; Salto em Altura; Mini Competição de Corridas; Arremesso de Peso (simulado); Circuito de Habilidades; Aula Prática de Alongamento. Encerramento Especial.	(EF12EF05). Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca, identificando os elementos comuns a esses esportes

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Corridas Divertidas: Organize corridas curtas de velocidade com obstáculos simples, como cones. Incentive a competição saudável e o incentivo mútuo entre os participantes.

Salto em Distância: Realize atividades lúdicas de salto em distância, utilizando fitas coloridas no chão para marcar a distância de cada salto. Dê ênfase à técnica de decolagem e aterrissagem.

Corrida de Revezamento: Divida os alunos em equipes e promova corridas de revezamento curtas. Estimule a cooperação entre os membros da equipe e a prática das passagens de bastão.

Salto em Altura: Introduza o salto em altura com barreira mais baixa para os alunos dessa faixa etária. Ensine técnicas básicas de impulsão e flexão, incentivando o progresso individual.

Minicompetição de Corridas: Organize uma minicompetição de corridas de diferentes distâncias, como 50m, 100m e 200m. Registre os tempos dos alunos para que possam acompanhar sua evolução.

Arremesso de Peso (simulado): Utilize bolas mais leves para simular o arremesso de peso. Ensine a técnica correta de lançamento e promova um desafio de distância entre os participantes.

Circuito de Habilidades: Monte um circuito com diferentes estações de habilidades atléticas, como corrida, salto, arremesso e agilidade. Os alunos podem passar por todas as estações e se divertir enquanto praticam.

Aula Prática de Alongamento: Dedique um tempo para ensinar aos alunos a importância do alongamento antes e depois das atividades físicas. Realize uma aula prática de alongamento, demonstrando os principais exercícios.

Encerramento Especial: Para encerrar o quarto bimestre de forma especial, promova uma pequena competição amigável de atletismo entre os alunos de diferentes anos. Entregue certificados de participação e destaque as conquistas individuais de cada estudante.

Oficina: CAPOEIRA- 1º AO 5º ANO.

Objetivos: introduzir a capoeira como uma possibilidade de interação, diversão, cuidado com a saúde, incentivando a participação ativa dos estudantes, a valorização da tradição da capoeira e o respeito entre os participantes durante as oficinas, proporcionando uma experiência educativa e lúdica.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
	Aquecimento com Ginga Simples; Rodas de Conversa sobre a História da Capoeira; Músicas e Cantigas de Capoeira: Jogo de Capoeira - "Jogo de Ida e Volta": Roda de Capoeira Estilizada; Atividades para Todos os Anos; Apresentação Especial de Capoeira;	EF35EF02aTO) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras cantadas e jogos folclóricos. (EF35EF03TO) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), brincadeiras cantadas e jogos folclóricos, explicando suas características e a

importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.

(EF35EF04aTO)

Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras cantadas e jogos folclóricos e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

(EF35EF01cTO)

Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados desses jogos em suas culturas de origem, em especial no contexto tocantinense.

(EF35EF02cTO)

Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aquecimento com Ginga Simples: Inicie as aulas com um aquecimento leve, praticando a ginga básica da capoeira. Enfatize a coordenação motora e a noção de ritmo.

Rodas de Conversa sobre a História da Capoeira: Promova rodas de conversa para contar histórias e curiosidades sobre a origem e a importância da capoeira, de forma lúdica e interativa.

Aprender Novos Movimentos de Capoeira: Ensine movimentos mais complexos, como martelo, meia lua de compasso e queda de rins. Incentive a prática dos movimentos em pares para aperfeiçoar a técnica.

Músicas e Cantigas de Capoeira: Introduza aos alunos novas músicas e cantigas de capoeira, explicando seu significado e ritmo. Realize atividades de canto e percussão para envolver os estudantes.

Jogo de Capoeira - "Jogo de Ida e Volta": Promova um jogo de capoeira mais elaborado, como o "Jogo de Ida e Volta", incentivando a aplicação dos movimentos aprendidos com fluidez e criatividade.

Roda de Capoeira Estilizada: Organize uma roda de capoeira especial onde os alunos possam mostrar sua criatividade e desenvoltura na prática, respeitando os fundamentos da capoeira.

Oficina de Instrumentos Musicais: Realize uma oficina de confecção de instrumentos musicais utilizados na capoeira, como berimbaus de papelão e reco-reco improvisados. Incentive a criatividade dos alunos.

Experimentação de Acessórios de Capoeira: Permita que os alunos experimentem e conheçam os acessórios tradicionais da capoeira, como os instrumentos musicais, as vestimentas e os símbolos característicos.

Apresentação Especial de Capoeira: Para encerrar o quarto bimestre de forma marcante, proponha uma apresentação especial de capoeira dos alunos, onde poderão demonstrar os movimentos e habilidades aprendidas durante as aulas. Prepare uma roda de capoeira aberta para receber amigos e familiares.

Oficina: Outras Categoria de Esporte e Lazer - 1º AO 5º ANO.

Objetivos: Valorizar as brincadeiras e jogos populares no Brasil, resgatando e preservando a memória e identidades dos povos tocantinenses de diversas comunidades e regiões, identificando, experimentando e recriando essas práticas corporais.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Esportes	Aquecimento com Ginga Simples; Rodas de Conversa sobre a História da Capoeira; Aprender Novos Movimentos de Capoeira;	(EF35EF01eTO). Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares do Tocantins valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados desses jogos em suas culturas de origem.

Músicas e Cantigas de Capoeira; Jogo de Capoeira - "Jogo de Ida e Volta"; Roda de Capoeira Estilizada; Atividades para Todos os Anos; Experimentação de Acessórios de Capoeira; Apresentação Especial de Capoeira.

(EF35EF02aTO)

Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras cantadas e jogos folclóricos.

(EF35EF03TO)

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

(EF35EF04aTO)

Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras cantadas e jogos folclóricos e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Aquecimento com Ginga Simples: Inicie as aulas com um aquecimento leve, praticando a ginga básica da capoeira. Enfatize a coordenação motora e a noção de ritmo.

Rodas de Conversa sobre a História da Capoeira: Promova rodas de conversa para contar histórias e curiosidades sobre a origem e a importância da capoeira, de forma lúdica e interativa.

Aprender Novos Movimentos de Capoeira: Ensine movimentos mais complexos, como martelo, meia lua de compasso e queda de rins. Incentive a prática dos movimentos em pares para aperfeiçoar a técnica.

Músicas e Cantigas de Capoeira: Introduza aos alunos novas músicas e cantigas de capoeira, explicando seu significado e ritmo. Realize atividades de canto e percussão para envolver os estudantes.

Jogo de Capoeira - "Jogo de Ida e Volta": Promova um jogo de capoeira mais elaborado, como o "Jogo de Ida e Volta", incentivando a aplicação dos movimentos aprendidos com fluidez e criatividade.

Roda de Capoeira Estilizada: Organize uma roda de capoeira especial onde os alunos possam mostrar sua criatividade e desenvoltura na prática, respeitando os fundamentos da capoeira.

Oficina de Instrumentos Musicais: Realize uma oficina de confecção de instrumentos musicais utilizados na capoeira, como berimbaus de papelão e reco-reco improvisados. Incentive a criatividade dos alunos.

Experimentação de Acessórios de Capoeira: Permita que os alunos experimentem e conheçam os acessórios tradicionais da capoeira, como os instrumentos musicais, as vestimentas e os símbolos característicos.

Apresentação Especial de Capoeira: Para encerrar o quarto bimestre de forma marcante, proponha uma apresentação especial de capoeira dos alunos, onde poderão demonstrar os movimentos e habilidades aprendidas durante as aulas. Prepare uma roda de capoeira aberta para receber amigos e familiares.

Oficina: XADREZ - 1º AO 5º ANO.

Objetivos: introduzir o xadrez como uma possibilidade de interação, diversão, aprimorando o raciocínio lógico matemático e a participação ativa dos estudantes de forma educativa e lúdica.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
JOGOS DE TABULEIRO: XADREZ	"Caça ao Tesouro com as Peças"; "Corrida de Peões"; "A Dança das Peças"; "Xadrez em Equipe".	(EF02MA21) Classificar resultados de eventos cotidianos aleatórios como "pouco prováveis", "muito prováveis", "improváveis" e "impossíveis".

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

"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 mover-se 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.

Oficina: TECNOLÓGICAS EDUCACIONAIS - 1º AO 5º ANO.

UNIDADES TEMÁTICAS

OBJETOS DE CONHECIMENTO

HABILIDADES

<p>TECNOLÓGICAS EDUCACIONAIS</p>	<p>Escrita criativa, gêneros textuais, uso de tecnologia, expressão visual.</p> <p>Pesquisa online, leitura crítica, uso de tecnologia.</p> <p>Comunicação oral, produção audiovisual, revisão de conteúdo.</p> <p>Revisão de conteúdo, resolução de problemas, criatividade.</p> <p>criatividade, expressão artística, uso de ferramentas digitais.</p>	<p>(EF02CO01). Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais;</p> <p>(EF02CO04). Diferenciar componentes físicos (hardware) e programas que fornecem as instruções (software) para o hardware.</p> <p>(EF03CO01) Associar os valores 'verdadeiro' e 'falso' a sentenças lógicas que dizem respeito a situações do dia a dia, fazendo uso de termos que indicam negação.</p> <p>(EF03CO03). Aplicar a estratégia de decomposição para resolver problemas complexos, dividindo esse problema em partes menores, resolvendo-as e combinando suas soluções.</p> <p>EF35EF06). Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p> <p>(EF15LP10) escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.</p>
<p>SUGESTÕES PEDAGÓGICAS</p>		

Criação de Histórias em Quadrinhos Digitais. Descrição: Os alunos podem usar aplicativos como Canva para criar suas próprias histórias em quadrinhos. Eles devem pensar em enredo, personagens e diálogos. Objetivo: Estimular a criatividade e a expressão escrita.

Pesquisa Interativa com QR Codes. Descrição: Os alunos podem criar uma caça ao tesouro onde cada pista é um QR code que leva a informações em sites educativos. Eles podem usar tablets ou smartphones para escanear os códigos. Objetivo: Promover a pesquisa e a utilização de tecnologia na busca por informações.

Vídeo Aulas: Descrição: Os alunos devem escolher um tema que aprenderam e criar uma breve vídeo aula utilizando aplicativos como iMovie. Objetivo: Desenvolver habilidades de comunicação e tecnologia.

Jogo de Tabuleiro Digital: Descrição: Utilizando ferramentas como o Google Slides, os alunos podem criar um jogo de tabuleiro digital com perguntas e desafios sobre o que aprenderam no bimestre. Objetivo: Revisar conteúdos de forma divertida e colaborativa.

Podcast Educativo. Descrição: Os alunos podem gravar um pequeno podcast em que discutem um tema que estudaram. Eles podem usar aplicativos como Audacity. Objetivo: Estimular a habilidade de fala e escuta, além de promover o trabalho em grupo.

Apresentação Multimídia. Descrição: Os alunos podem usar o Google Slides ou PowerPoint para criar uma apresentação sobre um assunto de interesse, incorporando imagens, vídeos e animações. Objetivo: Desenvolver habilidades de apresentação e pesquisa.

Desenho Digital. Descrição: Usando aplicativos como Tux Paint ou Paint 3D, os alunos podem criar obras de arte digitais relacionadas a temas estudados. Objetivo: Estimular a criatividade e familiarização com ferramentas digitais.

Jornal Escolar Virtual: Descrição: Os alunos podem colaborar para criar um jornal escolar online, onde escrevem artigos, criam seções e publicam notícias sobre a escola. Objetivo: Desenvolver habilidades de escrita e trabalho colaborativo.

Oficina: MATEMÁTICA - 1º AO 5º ANO.

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Matemática	1. Jogos com Números 2. Desafios Lógicos 3. Atividades com Medidas 4. Jogos de Geometria	(EF01MA08). Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e

- 5. Atividades com Dinheiro
- 7. Estatística e Gráficos
- 8. Jogos Digitais ou Aplicativos

retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.

(EF03MA05). Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.

(EF04MA07). Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.

(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais;

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Bingo Matemático: Prepare cartelas com resultados de operações (adição, subtração, multiplicação ou divisão, conforme o nível). Os alunos marcam os números conforme o professor anuncia as operações.

Jogo da Velha com Operações: Em vez de usar "X" e "O", os alunos preenchem os espaços resolvendo operações para colocar sua marca. A cada acerto, podem fazer sua jogada.

Corrida de Cálculos: Divida a turma em grupos. Em cada rodada, mostre uma operação matemática no quadro. O grupo que resolver primeiro avança uma casa em um tabuleiro desenhado no chão.

Quebra-cabeças de Números: Utilize desafios onde os alunos precisam organizar peças numeradas para completar uma sequência ou somar um valor específico.

Sudoku Simples: Para os alunos mais avançados, ofereça versões simplificadas do Sudoku, com menos números e uma grade menor (4x4 ou 6x6).

Desafios de Figuras Geométricas: Apresente desafios onde os alunos precisam montar figuras geométricas com peças de Tangram ou identificar formas a partir de pistas.

Estação de Medição: Monte uma estação onde os alunos possam medir diferentes objetos usando réguas, fitas métricas ou balanças, registrando os resultados. Depois, peça que comparem medidas entre os grupos.

Desafio de Volume: Disponibilize recipientes de diferentes tamanhos e materiais (areia, água) para que os alunos estimem e comparem volumes, incentivando a criação de hipóteses e verificação prática.

Relógio Humano: Desenhe um grande relógio no chão, onde dois alunos fazem o papel dos ponteiros (um para as horas e outro para os minutos), e o restante da turma precisa indicar a hora correta.

Caça à Forma: Espalhe formas geométricas pela sala ou pátio. Os alunos precisam encontrar formas específicas (quadrados, triângulos, etc.) e associá-las a objetos do dia a dia.

Construção de Poliedros: Forneça canudos e barbantes para os alunos construírem diferentes poliedros, como cubos, prismas ou pirâmides, incentivando-os a contar os vértices, arestas e faces.

Desafio do Tangram: Com conjuntos de Tangram, desafie os alunos a montar figuras sugeridas ou criar novas formas, discutindo como diferentes figuras se formam a partir das peças.

Mercadinho Matemático: Monte um mercadinho fictício onde os alunos precisam fazer compras usando dinheiro de brincadeira. Eles devem somar o valor das compras, calcular o troco e comparar preços.

Desafio do Troco: Proponha situações em que os alunos precisam calcular o troco a ser devolvido em diferentes compras, utilizando cédulas e moedas fictícias.

Desafio de Sequências Numéricas: Apresente uma sequência incompleta e peça que os alunos descubram a lógica e completem os números faltantes. Pode ser usada uma sequência de adição, multiplicação, ou padrões geométricos.

Criação de Padrões: Incentive os alunos a criar seus próprios padrões numéricos ou geométricos e desafiar os colegas a identificá-los.

Dominó de Sequências: Crie um jogo de dominó onde os números das peças sigam uma sequência lógica, como múltiplos de 3, potências de 2, etc.

Pesquisa e Gráficos: Realize uma pesquisa com a turma sobre temas simples (frutas preferidas, cores, esportes) e, em seguida, oriente os alunos a organizar os dados em gráficos de barras, pizza ou linhas.

Gráfico Humano: No pátio ou quadra, desenhe eixos de um gráfico no chão. Cada aluno representa um dado e se posiciona no gráfico de acordo com a pergunta feita (ex. quantas vezes a turma pratica esporte na semana).

Jogatina Matemática: Use aplicativos educativos de matemática ou jogos digitais que reforcem operações básicas, como jogos de tabuada, quebra-cabeças lógicos ou desafios de geometria.

JORNADA AMPLIADA – IV BIMESTRE/2024

TURMA: 1º ao 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL (Anos Iniciais)

ORIENTADORA DE ESTUDOS: Maalalei de Almeida Silva Vieira

OFICINA: SAÚDE E EDUCAÇÃO SÓCIOEMOCIONAL

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF01CI04) Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.	- Identidade e respeito à diversidade. - Diferentes Corpos - O meu próximo é diferente?	Observando diferentes corpos Inicie a aula, apresentando o arquivo em <i>PowerPoint</i> aos alunos e, ao final, peça que comentem as imagens. Se necessário, para ajudar no debate, pergunte: <ul style="list-style-type: none">• O que é o corpo humano?• Existe apenas um tipo de corpo humano?• Nascemos todos iguais?• Como o corpo se transforma?• Como as pessoas transformam o próprio corpo?• Você conhece alguém que não tem uma das mãos?• Ou que não tenha um dos pés?• Como vivem essas pessoas?• Você conhece algum cadeirante?• Sabe quais são as dificuldades dele para transitar?• Se não gostamos do jeito de alguém, o que devemos fazer? Durante a apresentação, é possível que surjam risos, desconforto ou piadinhas em relação a alguma imagem. Fique atento para que isso não evolua e cresça ao longo da discussão. Mostre a importância do acolhimento das diferenças e do respeito a elas. Ao final, espera-se que eles as valorizem e desenvolvam essas posturas. Caso perceba que isso não ocorreu, retome a discussão e, então, avalie novamente se a habilidade foi desenvolvida.

		<p>Nesta aula será possível promover situações de autoconhecimento entre as crianças, que, ao pensar sobre si mesmas, poderão refletir acerca das relações com colegas, adultos do convívio escolar, familiar e outros.</p>
<p>(EF03CI03) Discutir hábitos necessários para a manutenção da saúde auditiva e visual considerando as condições do ambiente em termos de som e luz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saúde auditiva; - Saúde visual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observar as reações do outro quando gritamos e quando falamos baixo. - Identificar as alterações no próprio corpo quando gritamos ou falamos baixo. - Fazer pesquisa sobre os malefícios dessa ação sobre a saúde auditiva e visual.
<p>(EF03CI05): Descrever e comunicar as alterações que ocorrem desde o nascimento em animais de diferentes meios terrestres ou aquáticos, inclusive o homem.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etapas da vida - Mais respeito, eu sou criança! <p>(POEMA DE PEDRO BANDEIRA)</p>	<p>- Dê início a aula fazendo a leitura do título “<i>O ciclo de vida dos seres vivos</i>”, esclareça que nesta aula eles conhecerão as etapas que envolvem o ciclo de vida dos seres vivos. Na sequência, apresente o contexto (Filme: O rei Leão – Ciclo sem fim)</p> <p>Comente com os alunos que eles assistirão a um trecho de 4 minutos do filme “O rei leão”, disponível em https://www.youtube.com/watch?v=EOVp4tb5Fn0. Se achar interessante, questione-os com as seguintes indagações: “<i>Vocês conhecem esse filme?</i>”, “<i>Qual é a história contada pelo filme?</i>”. Aperte o play e quando o vídeo estiver concluído, faça os próximos questionamentos: “<i>Do que se trata este pequeno trecho do filme?</i>”, “<i>A música que vocês acabaram de escutar chama-se ‘ciclo sem fim’, por que será que ela tem esse nome? O que vocês acham?</i>”. Anote as respostas dadas pela turma utilizando o quadro e volte a elas no momento da sistematização. Em seguida, apresente a questão disparadora.</p> <p>Questão disparadora:</p>

A música que acabamos de escutar chama-se “Ciclo sem fim”, você sabe dizer o que é um ciclo? Todos os seres vivos passam por um ciclo denominado CICLO DA VIDA, você sabe quais são as etapas presentes nesse ciclo?

Leve revistas, e peça para que façam em duplas o desenvolvimento cronológico do ser humano através de figuras: Nascer, Crescer, Reproduzir e Envelhecer, em seguida fazer a explanação para a turma.

- Convide os alunos a realizar a leitura do poema “Mais respeito, eu sou criança! do autor Pedro Bandeira, se houver a possibilidade, reproduza o vídeo com o autor declamando o poema, disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/3925/pedro-bandeira-declama-mais-respeito-eu-sou-crianca>.

Após a leitura, faça indagações aos alunos, utilize questionamentos como:

“Quais as coisas que a criança faz e que o adulto não faz? ”,

“Qual é o nome da etapa do desenvolvimento humano a qual a criança pertence? ”,

“Vocês gostam de serem crianças? Por quê? ”,

“Em algum momento da vida, vocês se sentem desrespeitados? Por quê? ”,

“Por que vocês acham que os adultos são tão diferentes das crianças? ”.

A partir dos questionamentos, conduza uma breve reflexão sobre o assunto, escute as ideias levantadas pela turma e depois apresente imagens pré-selecionadas ou palavras escritas no quadro, como por exemplo: feto, criança, adolescente, adulto e idoso.

Azul: Período gestacional, ovo, útero, nove meses e corpo materno.

Rosa: Infância, crescimento, primeiros passos, brincar e aprender a falar.

		<p>Vermelho: Adolescência, transformações, puberdade, namoro e amadurecimento dos órgãos sexuais.</p> <p>Verde: Vida adulta, trabalho, formação de famílias, responsabilidades e independência.</p> <p>Laranja: Velhice, cabelos brancos, pele enrugada, avós e aposentadoria.</p> <p>Proponha a construção de uma entrevista, o objetivo da entrevista é investigar aspectos do desenvolvimento dos alunos em seus primeiros anos de vida, então, sugira questionamentos como: “Com quantos anos falei a minha primeira palavra? O que eu falei? “O que eu gostava de comer quando tinha apenas 2 anos? ”, “O que eu gostava de fazer nesta época? ”, etc. Peça que realizem a entrevista e tragam as descobertas para serem compartilhadas nas próximas aulas. Pode também solicitar aos alunos que produzam um pequeno texto com o tema “As etapas do desenvolvimento humano”, para esta construção, eles podem utilizar as informações contidas na socialização</p>
<p>(EF01CI03) Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz e as orelhas etc.) são necessários</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Higiene da cabeça aos pés - Por que devemos manter bons hábitos de higiene - Tchau sujeira, Adeus cheirinho de suor(Vamos cantar e dançar?). 	<ul style="list-style-type: none"> - Leia o título da aula e comente com os alunos sobre o tema que será trabalhado. Compartilhe com os alunos o objetivo desta aula que será discutir sobre a relação de alguns hábitos de higiene que podem evitar algumas doenças e garantir a manutenção da saúde. Leve para a sala de aula uma caixa surpresa com algumas embalagens, rótulos, objetos e/ou produtos relacionados a higiene do corpo da cabeça aos pés, tais como: xampu, escova de cabelos, cotonete, escova de dentes, creme dental, fio dental, sabonete, esponja de banho, escova de lavar os pés, cortador de unhas, toalha e outros, explore essa estratégia de forma bem dinâmica. <p>Trabalhar as Dicas Práticas para uma Higiene Bucal Eficiente:</p>

<p>para manutenção da saúde.</p>	<p>- Higiene Bucal para seu sorriso saudável.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1. Escovação Regular e Adequada: Escove os dentes pelo menos duas vezes ao dia usando uma escova de cerdas macias e creme dental com flúor. Certifique-se de escovar todas as superfícies dos dentes e a língua. • 2. Uso Adequado do Fio Dental: Use fio dental diariamente para remover placa e partículas de alimentos entre os dentes. ... • 3. Enxaguante Bucal Adequado: ... • 4. Consultas Regulares ao Dentista: ... • Após o conteúdo teórico, você pode trabalhar alguns filmes da Colgate em forma de desenhos animados: <ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=z1LN_mTazsM&t=78s (1º) • https://www.youtube.com/watch?v=bICsv8bAg8o&t=109s (2º) • https://www.youtube.com/watch?v=jaw0Q6TfMcs&t=110s (3º) • https://www.youtube.com/watch?v=poasq4DyutA (4º) • https://www.youtube.com/watch?v=dJ6DU_iCMK8 (5º)
<p>(EI03EO01) demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI02EF01) dialogar com crianças e adultos, expressando seus desejos, necessidades, sentimentos e opiniões.</p>	<p>- Empatia; - Pensamento crítico; - Resolução de conflitos; - A responsabilidade; - Minhas Emoções</p>	<p>- Aposte em atividades coletivas, em duplas ou grupos: avaliações coletivas permitem que o estudante exercite a escuta, a empatia e a colaboração;</p> <p>- Desenvolva projetos extracurriculares e interdisciplinares: olimpíadas, debates, simulações e palestras são bons exemplos para que seu aluno desenvolva o (autoconhecimento, a perseverança, a comunicação e a colaboração);</p> <p>- Desenvolva atividades, dinâmicas, brincadeiras, jogos que propiciem trabalhar as emoções: Raiva(emoção que nos motiva a agir), Nojo(sentir cheiro e sabores de alimentos estragados), Medo(Importante para situações de perigo sendo a fuga a melhor saída), Tristeza(Aumenta o autoconhecimento) e a Alegria(Após realizar uma ação que alcança uma meta, a alegria ocorre e libera dopamina e endorfina).</p>

OBSERVAÇÃO GERAL:

Todas as sugestões pedagógicas supracitadas deverão ser adaptadas conforme o nível de cada série.

REFERÊNCIAS

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

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

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

<https://novaescola.org.br/planos-de-aula/fundamental/3ano/ciencias/as-etapas-do-desenvolvimento-humano/2780>

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura do. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Pub. 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf Acesso em: 02/10/2024.

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<p>Compreensão em leitura de receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos)</p> <p>Decodificação/Fluência de leitura.</p> <p>Compreensão em em leitura campanhas de conscientização</p> <p>Apreciação estética/estilo de poemas</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>(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.</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>Leitura compartilhada com o auxílio do professor de receitas e instruções de montagem.</p> <p>Expor em cartazes e/ou data show.</p> <p>Realizar a interpretação oral e/ou escrita.</p> <p>Explorar a leitura individual de frases e pequenos textos.</p> <p>Inferir informações implícitas e explícitas.</p> <p>Proporcionar momento de leitura individual ou coletiva com a turma de campanhas de conscientização com temáticas pertinentes atuais.</p> <p>Inferir informações implícitas e explícitas.</p> <p>Explorar a leitura individual ou coletiva.</p> <p>Expor poemas em cartazes.</p> <p>https://leiturinha.com.br/blog/10-poemas-famosos-para-ler-com-as-criancas/</p>

	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 com precisão na decodificação de palavras de uso frequente de receitas e manuais de montagem.</p> <p>Leitura global por memorização.</p> <p>Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica.</p> <p>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

<p>Área do conhecimento</p> <p>Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
---	--------------------------------	--------------------	------------------------------

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: TEATRO

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
TEATRO	<p>Desenvolver a criatividade e a imaginação através do faz de conta.</p> <p>Estimular a expressão corporal e vocal para a criação de personagens.</p> <p>Promover a socialização e o trabalho em grupo, através de encenações e jogos teatrais.</p> <p>Ressignificar objetos do cotidiano, utilizando-os em criações teatrais.</p> <p>Refletir sobre papéis sociais e estereótipos de personagens.</p>	<p>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.</p> <p>EF15AR22: Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.</p>	<p>Utilizar caixa com objetos simples (pano, escova, caixa, garrafa, etc.). Realize uma breve atividade de expressão corporal onde as crianças se movem pelo espaço, fingindo ser diferentes personagens (ex.: super-herói, médico, astronauta, etc.).</p> <p>Faz de Conta com Objetos: Separe os alunos em pequenos grupos e entregue um objeto a cada grupo. Explique que o objeto precisa ser transformado em algo diferente (ex.: um pano pode ser um manto de rainha ou uma capa mágica). Eles devem criar uma cena curta utilizando o novo significado do objeto. Cada grupo apresenta sua cena, mostrando como o objeto foi ressignificado. Após as apresentações, promova uma breve discussão com as crianças sobre o que mais gostaram ao ressignificar os objetos e como usaram a imaginação para criar a história.</p> <p>Usar folhas de papel, lápis para desenhar. Faça uma breve atividade de imitação, pedindo para que as crianças imitem figuras conhecidas, como super-heróis, vilões, animais, ou personagens que costumam ver em desenhos.</p>

			<p>Peça que cada criança desenhe um personagem original. Esse personagem deve ter um nome, uma profissão ou função, e uma característica especial (poder mágico, habilidade especial, etc.).</p> <p>Fale com as crianças sobre personagens que costumam aparecer nas histórias (ex.: a princesa sempre sendo salva, o herói sempre sendo forte). Discuta com a turma como podemos criar personagens diferentes, mais criativos e com novas funções.</p>
--	--	--	---

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
TEATRO	<p>Desenvolver a criatividade e a expressão corporal por meio do faz de conta.</p> <p>Incentivar a criação de personagens e cenas teatrais a partir de temas do cotidiano e da imaginação.</p> <p>Proporcionar reflexões sobre estereótipos e papéis sociais.</p>	<p>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.</p> <p>EF15AR22: Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.</p>	<p>Utilizar uma caixa com objetos variados (pano, copo plástico, lenços, colheres, etc.). Realize uma atividade de imitação em que as crianças caminham pelo espaço imitando diferentes figuras (ex.: animais, personagens de filmes, pessoas em profissões, etc.).</p> <p>Separe os alunos em pequenos grupos e entregue um objeto para cada grupo. Eles deverão criar uma cena curta usando o objeto de uma maneira que não seja convencional. Por exemplo, um lenço pode virar uma capa mágica ou uma bandeira de um reino imaginário. Cada grupo apresenta sua cena para a turma. Após as apresentações, promova uma discussão sobre como foi inventar novas funções para</p>

	<p>Promover a cooperação e o trabalho em grupo.</p> <p>Explorar diferentes formas de expressar emoções e histórias usando o corpo e a voz.</p>	<p>EF15AR21 e EF15AR22: Jogos de Improvisação e Expressão.</p>	<p>os objetos e como eles usaram a imaginação para construir suas histórias.</p> <p>Utilizar cartões com situações cotidianas ou imaginárias escritas (ex.: "você encontrou um tesouro", "você está perdido em uma floresta", "você está com muita fome", etc.). Realize uma atividade de movimento livre, onde as crianças imitam diferentes emoções (ex.: felicidade, medo, tristeza, surpresa) usando expressões faciais e movimentos corporais.</p> <p>Divida as crianças em pares ou trios e entregue a cada grupo um cartão com uma situação. Eles devem improvisar uma cena curta baseada na situação descrita no cartão, sem tempo para planejar. Cada grupo apresenta sua improvisação para a turma. Após as apresentações, converse com os alunos sobre como foi improvisar. Pergunte o que mais gostaram na atividade e como utilizaram o corpo e a voz para expressar as emoções e situações.</p>
--	--	--	---

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

<p>Área do conhecimento Unidade temática</p>	<p>Objetos do conhecimento</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Sugestões pedagógicas</p>
<p>TEATRO</p>	<p>Incentivar o faz de conta e a imitação como ferramentas expressivas.</p> <p>Proporcionar a criação de personagens e cenas teatrais a</p>	<p>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,</p>	<p>Objetos variados (lenços, garrafas, copos plásticos, papéis, etc.). Proponha uma atividade onde as crianças caminhem pela sala imitando diferentes tipos de animais ou personagens (ex.: cachorro, gato, bruxa,</p>

	<p>partir de temas cotidianos e imaginativos.</p> <p>Explorar a relação entre movimento, voz e construção de personagens.</p> <p>Discutir estereótipos e promover a criação de personagens diversificados e originais.</p> <p>Estimular a improvisação e a criação colaborativa de cenas curtas.</p> <p>Desenvolver a expressão corporal e vocal dos alunos em atividades práticas.</p>	<p>imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.</p> <p>EF15AR22: Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.</p> <p>EF15AR25: Criar e explorar cenas curtas, com enredos simples e baseados em temas do interesse das crianças, a partir de improvisações ou de roteiros, vivenciando situações cênicas de forma colaborativa.</p>	<p>super-herói). A intenção é incentivar o uso do corpo para representar figuras distintas.</p> <p>Apresente diversos objetos e peça para as crianças pensarem em formas diferentes de usá-los em uma encenação (ex.: uma colher pode ser uma espada ou uma varinha mágica). Separe a turma em pequenos grupos, e cada grupo deverá criar uma cena curta utilizando o objeto de maneira criativa. Os grupos apresentam suas cenas para a turma. Discuta com os alunos como foi a experiência de criar algo novo com objetos comuns. Incentive-os a pensar sobre como a imaginação pode transformar o cotidiano em algo teatral.</p> <p>Utilizar cartões com diferentes situações cotidianas ou imaginárias (ex.: "você está em um parque e começa a chover", "você está em uma ilha deserta", etc.). Inicie com um jogo de "congelamento", onde os alunos caminham pelo espaço e, ao sinal do professor, param em uma posição como se fossem estátuas. Ao descongelarem, eles devem continuar se movendo e agindo como personagens que imaginam naquele momento.</p> <p>Divida a turma em pequenos grupos e entregue um cartão com uma situação para cada grupo. Eles terão alguns minutos para criar uma cena curta e improvisada com base na situação dada. Os grupos apresentam</p>
--	---	--	--

			suas cenas improvisadas para os colegas. Após as apresentações, pergunte como foi a experiência de criar algo de forma rápida e em grupo. Discuta como o improviso e a colaboração são importantes no teatro.
ANO/SÉRIE: 4º ano - COMPONENTE CURRICULAR: TEATRO			
Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
TEATRO	Processos de criação de histórias a partir de narrativas e textos infantis (histórias em quadrinho, filmes, desenhos animados e outros).	(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.	Utilizar objetos simples como panos, caixas, colheres, e materiais recicláveis. Separe os alunos em grupos e entregue diferentes objetos comuns. Peça que criem cenas em que esses objetos assumam significados diferentes (ex.: um pano pode ser transformado em uma capa mágica ou em um lençol de cama). Os grupos devem inventar uma história utilizando esses objetos ressignificados. Após as encenações, incentive uma discussão sobre o processo criativo: como os objetos se transformaram e o que aprenderam com a atividade. Inclua temas de interesse dos alunos, como histórias de super-heróis, contos de fadas ou acontecimentos do cotidiano, para facilitar o processo de criação.
	Dramatização de histórias/lendas com bonecos/fantoches.	(EF15AR22) Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	Utilizar fichas com descrições de personagens. Apresente fichas de personagens que contenham descrições estereotipadas (ex.: “princesa frágil”, “vilão cruel”). Em grupos, os alunos devem reinterpretar esses personagens,

			desconstruindo os estereótipos e criando novas versões mais complexas e diversificadas (ex.: a princesa pode ser uma heroína forte; o vilão pode ser alguém com um motivo compreensível para suas ações). Após a encenação, converse com a turma sobre como os estereótipos podem limitar a criatividade e como reescrever esses papéis cria personagens mais interessantes. Incentive os alunos a refletirem sobre como os estereótipos influenciam nossa visão de mundo e o impacto disso na vida real, como na representação de diferentes gêneros, etnias e profissões.
--	--	--	---

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
TEATRO	Desenvolver a expressão corporal e vocal dos alunos em atividades teatrais. Estimular a criatividade e a originalidade na criação de personagens e cenas.	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.	Utilizar um espaço livre para movimentação. Realize uma atividade de aquecimento onde os alunos devem imitar diferentes personagens, animais ou situações do cotidiano. Peça que eles se movam pelo espaço e façam sons característicos. Distribua objetos variados (como chapéus, lenços, brinquedos) e peça para os alunos criarem personagens a partir desses objetos. Eles devem pensar em como o objeto pode ser utilizado de forma diferente, ressignificando seu uso. Os alunos podem formar grupos e criar pequenas cenas, utilizando os objetos como parte fundamental de suas histórias. Promova uma discussão

Explorar a relação entre o teatro e o cotidiano, promovendo a reflexão crítica sobre estereótipos e temas sociais.

Incentivar a colaboração e o trabalho em equipe na elaboração de cenas e produções teatrais.

Proporcionar experiências práticas de encenação, considerando elementos técnicos do teatro.

EF15AR22: Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.

EF15AR25: Criar e explorar cenas curtas, com enredos simples e baseados em temas do interesse dos alunos, a partir de improvisações ou de roteiros, vivenciando situações cênicas de forma colaborativa.

sobre como o faz de conta e a imitação ajudam a contar histórias e criar personagens.

Utilize um espaço livre, materiais para improvisação. Proponha um jogo de movimento, onde os alunos devem se mover pelo espaço, representando diferentes emoções (alegria, tristeza, raiva, medo). Eles devem usar o corpo e a voz para expressar essas emoções. Divida os alunos em grupos e peça para que eles criem personagens que representem emoções diferentes. Cada grupo deve trabalhar no desenvolvimento do movimento e da voz que melhor representa seu personagem. Os grupos apresentam seus personagens para a turma, mostrando como usaram o corpo e a voz para expressá-los. Discuta a importância do movimento e da voz na criação de personagens e como esses elementos podem transformar a forma como uma história é contada.

Utilize cartões com temas ou situações propostas. Inicie com um exercício de aquecimento onde os alunos devem improvisar uma cena rápida baseada em um tema dado pelo professor. Por exemplo: "um dia na escola" ou "uma festa de aniversário". Divida os alunos em grupos e forneça a cada grupo um cartão com um tema. Eles têm um tempo limitado (cerca de 15 minutos) para

EF15AR26: Compor e apresentar pequenas produções teatrais, utilizando elementos da linguagem teatral, como o espaço cênico, a iluminação e a sonorização, explorando a relação entre texto e performance.

criar e ensaiar uma cena curta. Os grupos apresentam suas cenas para a turma, sem a necessidade de roteiros, apenas com base na improvisação. Após as apresentações, converse sobre o que foi mais desafiador na improvisação e como trabalhar em grupo ajudou a desenvolver as cenas.

Entregue folhas de papel e lápis para desenho. Inicie a aula com uma conversa sobre estereótipos em personagens de livros, filmes e peças teatrais. Pergunte aos alunos o que eles acham que caracteriza um "herói" ou uma "princesa". Peça que cada aluno desenhe e crie um personagem que desafie esses estereótipos. Por exemplo, um herói que não é forte ou uma princesa que é aventureira. Os alunos apresentam seus personagens e falam sobre como eles desafiam os estereótipos. Discuta a importância da diversidade nos personagens e como isso enriquece as histórias e o teatro.

Utilize um espaço para apresentação, materiais de apoio (cenários simples, figurinos). Realize uma atividade de movimento e aquecimento vocal, preparando os alunos para a apresentação. Divida os alunos em grupos e oriente-os a criar uma peça teatral curta, utilizando tudo que foi aprendido nas aulas anteriores. Eles devem considerar o enredo, os personagens, a utilização do espaço cênico, a iluminação (se possível) e a sonorização. Os grupos apresentam suas peças para a turma ou para

			<p>outra turma da escola, se possível. Após as apresentações, promova uma discussão sobre a experiência de criar e apresentar uma peça. Pergunte o que foi mais desafiador e o que eles aprenderam sobre o trabalho em grupo e a performance.</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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
LINGUAGENS	<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>

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>(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>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>Usar materiais concretos, como blocos, palitos ou brinquedos, para que os alunos possam contar e comparar quantidades. Proponha desafios como Quantos brinquedos temos aqui? ou Quem tem mais palitos?</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>Atividades como jogo da velha matemático, corrida dos números ou bingo de operações simples ajudam a fixar conceitos de maneira divertida.</p>

	Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas.	(EF01MA19) Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.	<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> <p>Criar situações-problema simples que envolvam operações básicas e resolução colaborativa. Por exemplo: Se 2 laranjas custam 2 reais, quanto custa 4 laranjas?</p>
--	---	---	---

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	Composição e decomposição de números naturais.	(EF02MA04) Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.	<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, utilizando cédulas e moedas fictícias, blocos base 10, ou cubinhos de contagem. Atividade: Monte um "banco" na sala de aula. Os alunos recebem uma quantia inicial (ex.: 345) e, em seguida, devem compor e decompor esse número usando os blocos ou cédulas. Eles podem trocar centenas por dezenas, dezenas por unidades, praticando a decomposição. Solicitar que registrem cada troca,</p>

Problemas envolvendo significado de dobro, metade, triplo e terça parte.

Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores.

(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.

(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.

anotando a quantidade de centenas, dezenas e unidades que formam o número inicial.

Desenvolver problemas e competições entre a turma que aborde dobro, **metade, triplo e terça parte**.

Utilizar materiais manipuláveis como tampinhas, blocos, ou figurinhas. Distribuir uma quantidade de objetos (ex.: 10 blocos) e pedir para os alunos descobrirem o dobro e a metade dessa quantidade. Faça isso com diferentes números. Utilize imagens também, como frutas, brinquedos ou animais, para resolver problemas em grupo. Peça para eles anotarem os resultados no cadernos, por exemplo: “Metade de 10 é 5”, “Dobro de 8 é 16”.

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. Elaborar lista temática a partir dos produtos em rótulos e estimativa de valores.

Simulação de compras usando dinheirinho, explorando o valor do produto, compra, venda e troco. Utilizando cédulas, moedas de brinquedo, e etiquetas de preços para objetos ou brinquedos na sala. Organize um mercado em sala. Os alunos recebem uma quantia (por exemplo, R\$100) e devem comprar diversos itens, respeitando o valor do dinheiro que têm. Precisam trocar e combinar moedas e cédulas para somar os valores dos produtos. Ao final, pedir que anotem quanto gastaram, quanto restou e as trocas feitas, trabalhando com a equivalência entre diferentes cédulas e moedas.

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<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> <p>Utilizar uma roda de papel com números e um ponteiro giratório. Em grupos, os alunos giram o ponteiro da roda, que para em dois números. Eles precisam somar ou multiplicar rapidamente os números onde o ponteiro parar. O desafio é fazer o cálculo mental e comparar os resultados com os colegas.</p> <p>Utilizar cartelas de bingo com somas e multiplicações. O professor sorteia expressões matemáticas como “6 + 3” ou “4 x 5”, e os alunos marcam os resultados corretos nas cartelas. O primeiro a completar uma linha ou coluna grita “Bingo” e é o vencedor. Após o jogo, os alunos podem registrar algumas das expressões sorteadas, utilizando estratégias para resolver cálculos mentalmente.</p> <p>Utilizar fichas com multiplicações simples e números das tabuadas. Organizar uma competição onde os alunos precisam resolver multiplicações envolvendo as tabuadas de 2, 3, 4, 5 e 10 o mais rápido possível. Cada multiplicação correta leva o aluno para a próxima etapa. O primeiro a resolver todas as multiplicações vence. Após a corrida, os alunos podem refletir sobre as multiplicações que resolveram, anotando-as e discutindo as estratégias que usaram para calcular rapidamente.</p>

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

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

<p>MATEMÁTICA</p>	<p>Problemas utilizando o sistema monetário brasileiro.</p> <p>Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão.</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>(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.</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. Imprimir cédulas e moedas de fake (de brinquedo), produtos fictícios com etiquetas de preço e uma lista de consumo consciente. Monte uma loja na sala de aula com itens simples, como brinquedos ou materiais escolares, e atribua preços a cada um. Dê a cada aluno uma quantia em dinheiro e peça que escolham o que comprar. Ao final, eles devem calcular o troco e, em algumas situações, aplicar descontos. Discuta com a turma o conceito de consumo consciente: comprar apenas o necessário, verificar o impacto dos produtos no meio ambiente e entender o valor do dinheiro. Após cada compra, os alunos registram a transação no caderno, anotando o valor pago, o troco recebido e como o desconto foi aplicado. Também podem anotar uma reflexão sobre a importância de escolhas de consumo ético.</p> <p>Propor situações que envolva adição, subtração, multiplicação e divisão com subsídio de material, tampinha de garrafa e entre outros recursos didáticos pedagógicos.</p> <p>Realizar competições entre a turma envolvendo as quatro operações.</p> <p>Utilizar calculadoras, fichas com expressões de adição, subtração, multiplicação e divisão. Realizar atividade em duplas, os alunos recebem fichas com operações (ex.: $15 + 10 = 25$ e $25 - 10 = 15$). Eles devem resolver as</p>
--------------------------	--	---	---

			operações e, depois, verificar com a calculadora como a subtração é a operação inversa da adição. O mesmo é feito com multiplicação e divisão. A cada descoberta, eles discutem o porquê dessas relações e como podem ser aplicadas para verificar resultados ou resolver problemas. Os alunos anotam as operações e as inversões, registrando exemplos práticos de como podem usar essa relação no dia a dia (ex.: “Se eu sei que $5 \times 4 = 20$, posso usar a divisão para conferir: $20 \div 4 = 5$ ”).
--	--	--	--

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

Área do conhecimento Unidade temática	Objetos do conhecimento	Habilidades	Sugestões pedagógicas
MATEMÁTICA	<p>Relações entre adição, subtração entre multiplicação e divisão.</p> <p>Cálculo de porcentagens e representação fracionária.</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p>	<p>Proporcionar jogos e competições que envolvam cálculo e cálculo mental a partir das 4 operações.</p> <p>Utilizar recursos como: fichas, quebra-cabeças e/ou jogos para trabalhar a porcentagem.</p> <p>Simulação de compras em lojas ou supermercados cuja compra tenha desconto de 10%, 25%, 50%, 75% e 100%.</p> <p>Pode trabalhar ainda competições e gincanas para efetivar o conteúdo.</p>

Problemas:
multiplicação e
divisão de números
racionais cuja
representação
decimal é finita por
números naturais.

(EF05MA08) Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e 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.

Trabalhar com situações-problemas com foco na multiplicação e divisão de números naturais e números racionais.

Explorar atividades lúdicas em grupos.

Realizar competições envolvendo multiplicação e divisão de números naturais e números racionais.

TURMA: 1º ao 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL (Anos Iniciais)

ORIENTADORA DE ESTUDOS: Samara Caldas Franco

Oficina: **EDUCAÇÃO AMBIENTAL E DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
(EF03CI04) Identificar características sobre o modo de vida (o que comem, como se reproduzem, como se deslocam etc.) dos animais mais comuns no ambiente próximo	Características e desenvolvimento dos animais: - relações ecológicas; - animais do cerrado; - adaptações corporais.	- Discutir a importância de respeitar e defender toda a forma de vida. - Pesquisar a importância de animais predadores para o equilíbrio do meio ambiente. - Descrever relações ecológicas observadas em vídeos, histórias, documentários (ex. filme Procurando Nemo).
(EF05GE10) Reconhecer e comparar atributos da qualidade ambiental e algumas formas de poluição dos cursos de água e dos oceanos (esgotos, efluentes industriais, marés negras etc.).	Qualidade ambiental Os problemas ambientais relacionados aos cursos de água e os oceanos; Os impactos das ações humanas sobre a natureza.	Reforçar de modo interdisciplinar o ciclo da água ou ciclo hidrológico (estudado na disciplina de Ciências) para que os estudantes percebam o caminho que água percorre e sua importância na dinâmica da natureza. Além disso, apontar as formas de poluição da água, superficiais e também das subterrâneas associadas ao lixo doméstico, ao lançamento irregular do esgoto (doméstico e industrial) e ao uso de produtos químicos na mineração, na indústria e na agricultura.
(EF05GE12) Identificar órgãos do poder público e canais de participação social responsáveis por	Gestão pública da qualidade de vida Os órgãos públicos responsáveis pela	

<p>buscar soluções para a melhoria da qualidade de vida (em áreas como meio ambiente, mobilidade, moradia e direito à cidade) e discutir as propostas implementadas por esses órgãos que afetam a comunidade em que vive.</p>	<p>preservação/conservação dos recursos naturais; IBAMA e suas funções; NATURATINS e preservação ambiental; As ONGs Ambientais.</p>	<p>Debater com os estudantes a responsabilidade dos órgãos ambientais públicos e ONGs (IBAMA, Naturatins) e a necessidade de canais de participação social para buscar soluções para melhoria da qualidade de vida (com debates sobre mobilidades, moradia e direito à cidade). Possibilidades interdisciplinares (EF05GE10) e (EF05G11).</p>
<p>(EF06GE04) Descrever o ciclo da água, comparando o escoamento superficial no ambiente urbano e rural, reconhecendo os principais componentes da morfologia das bacias e das redes hidrográficas e a sua localização no modelado da superfície terrestre e da cobertura vegetal.</p>	<p>Relações entre os componentes físico-naturais</p> <p>Ciclo hidrológico e seu escoamento nos ambientes rurais e urbanos</p> <p>As principais características que constituem uma bacia hidrográfica;</p> <p>Bacias hidrográficas - aspectos gerais; Bacias hidrográficas - Brasil;</p> <p>Redes hidrográficas municipais;</p> <p>Bacia Hidrográfica - Tocantins Araguaia e sua importância no contexto local e a ação antrópica;</p>	<p>Compreender o processo hidrológico e explicar como ele ocorre nas bacias hidrográficas, identificando as diferenças entre escoamento superficial direto e indireto, bem como as causas da erosão e alagamento resultantes desse processo. É relevante observar também que a interação do ser humano com a natureza vem provocando impactos ambientais tais como: impermeabilização do solo nos espaços urbanos, enchentes e outros danos. Essa habilidade pode ser trabalhada com a (EF06GE09) em que os estudantes podem confeccionar modelos tridimensionais de micro bacias, visualizando os processos de escoamento de formação do modelado da superfície terrestre.</p>

<p>(EF02CI05) Investigar a importância da água e da luz para a manutenção da vida de plantas em geral.</p>	<p>Seres vivos no ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - plantas e animais do cerrado; água e Sol no ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar a diversidade de plantas e animais no ambiente, identificando o tipo de ambiente que vive. - Pesquisar plantas do cerrado, identificando características como tamanho, forma, cor, ambiente. - Comparar plantas de diversas regiões do país, identificando as especificidades de plantas de sua região. <p>Relacionar animais do seu cotidiano, diferenciando os animais domésticos, selvagens, aquáticos e identificando o ambiente em que vivem.</p>
<p>(EF03HI08) Identificar modos de vida na cidade e no campo no presente, comparando-os com os do passado. A noção de espaço público e privado. A cidade, seus espaços públicos e privados e suas áreas de conservação ambiental.</p>	<p>A produção dos marcos da memória: a cidade e o campo, aproximações e diferenças:</p> <p>A cidade e o campo como parte do município; Vida no campo; Vida na cidade; Preservação ambiental.</p>	<p>Perceber que existem maneiras diferentes de fazer as coisas na vida urbana e na rural, observando, por exemplo, horário de despertar e tomar as refeições, formas de locomoção, proximidade ou não de elementos da natureza, etc..</p>
<p>(EF03HI10) Identificar as diferenças entre o espaço doméstico, os espaços públicos e as áreas de conservação ambiental, compreendendo a importância dessa distinção. A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e</p>	<p>A cidade e suas atividades: trabalho, cultura e lazer:</p> <ul style="list-style-type: none"> O governo municipal; A Câmara municipal; Leis e regras; 	<p>Passeio da turma pelo centro urbano para reconhecimento de prédios públicos, hospitais, escolas, quais impactos esses lugares causam com o meio ambiente.</p>

lazer.	O bairro; Calendário cultural da cidade; Espaços públicos e privados para lazer.	
--------	---	--

REFERÊNCIAS

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

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

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

TURMA: 1º ao 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL (Anos Iniciais)

ORIENTADORA DE ESTUDOS: Samara Caldas Franco

Oficina: **RECICLAGEM**

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	SUGESTÕES PEDAGÓGICAS
<p>(EF05CI01) Explorar fenômenos da vida cotidiana que evidenciam propriedades físicas dos materiais – como densidade, condutibilidade térmica e elétrica resposta a forças magnéticas, solubilidade, respostas a forças mecânicas (dureza, elasticidade etc.), entre outras.</p>	<p>Propriedades físicas dos materiais Consumo consciente Reciclagem; - cidades inteligentes e sustentáveis.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Descrever o comportamento de diferentes materiais na água como metal, plástico, madeira, vidro, papel, borracha, dentre outros com relação à densidade.- Explicar o porquê da utilização de certos materiais para a construção de embarcações (navios, barcos, canoas, etc.).- Fazer experimentos práticos que possibilitem verificar as propriedades da matéria como dureza, elasticidade, condutibilidade térmica e elétrica, magnetismo e solubilidade.- Classificar objetos de diferentes materiais como ferro, plástico, madeira, vidro, papel, borracha, dentre outros com relação às propriedades e utilização.

<p>(EF04GE08) Descrever e discutir o processo de produção e transformação de matérias primas, circulação e consumo de diferentes produtos. Compreender os benefícios do processo de reciclagem do papel.</p>	<p>(EF04GE08) Descrever e discutir o processo de produção e transformação de matérias primas, circulação e consumo de diferentes produtos. Compreender os benefícios do processo de reciclagem do papel.</p>	<p>- Reciclagem, Reduzir, Reutilizar, Repensar e Recusar</p> <p>- Para ler:</p> <p>- https://www.preparaenem.com/geografia/politica-dos-5rs.htm</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=AmUUPrSkDCU</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DB1Xnkjar9M</p> <p>Lixo e os impactos ambientais</p> <p>https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/os-problemas-provoados-pelo-lixo.htm</p> <p>- https://www.youtube.com/watch?v=Nb6dLM2z_ZI</p> <p>- https://www.youtube.com/watch?v=zkQu0QNcWjA</p> <p>- https://www.youtube.com/watch?v=6ZLv8tcubd8&</p> <p>-</p>
<p>(EF05CI05) Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar</p>		<p>- Pesquisar as cidades que utilizam recursos digitais para o bom funcionamento dos serviços públicos.</p>

soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana. (Possíveis articulações com a habilidade EF05GE11).		- Elaborar um projeto de uma cidade sustentável do futuro levando em consideração um consumo mais consciente, soluções tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos dentre outros.
--	--	--

REFERÊNCIAS

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

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

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