



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

3º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

2º ANO



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS DO 3º BIMESTRE 2026

2º Ano Ensino Fundamental

DIRETORA PEDAGÓGICA

Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO

Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS E FORMAÇÃO

Luanna dos Anjos Lima

**COORDENADORA DA EJA E ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS E
FORMAÇÃO**

Lucilma Santana Ferreira da Silva

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO EM TEMPO INTEGRAL E FORMAÇÃO

Maria Martins de Moura

COORDENADORA DE AVALIAÇÃO E MONITORAMENTO

Angélica Alves da Silva Pugas

ORIENTADORA DE ESTUDO

Cheila Cácia Aires da Silva

Este documento foi fundamentado no DCT – Documento Curricular do Tocantins, o documento está estruturado pelas habilidades, sistematizadas por Campo de Atuação/ Eixos, Objetos de Conhecimentos e orientações pedagógicas, por bimestre.

Os descritores são enunciados que representam habilidades específicas a serem desenvolvidas pelos estudantes. Eles estão diretamente alinhados às competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e servem como indicadores de aprendizagem, permitindo que possamos acompanhar e avaliar o progresso dos alunos de forma estruturada e efetiva.

No 2º ano do Ensino Fundamental, o foco principal é consolidar as habilidades básicas de leitura, escrita e raciocínio matemático. Os descritores desse ano têm como objetivo:

- Fortalecer a alfabetização, com ênfase na compreensão de textos, reconhecimento de palavras e uso da escrita para se expressar e registrar ideias.
- Desenvolver o raciocínio lógico-matemático, como a resolução de problemas simples, compreensão de operações e identificação de padrões numéricos e geométricos.

Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno.

Magda Soares

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – LÍNGUA PORTUGUESA

CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida Pública

GÊNEROS TEXTUAIS: Cartazes e Folhetos.

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
<p>(EF12LP10). Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, cartazes, avisos, folhetos, regras e regulamentos que organizam a vida na comunidade escolar, dentre outros gêneros do campo da atuação cidadã, considerando a situação comunicativa e o tema/ assunto do texto.</p>	<p>EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Leitura e compreensão de textos: cartazes e folhetos.</p>	<p>Localizar informações explícitas em textos curtos. Essa habilidade se encontra na Unidade 4 e 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
<p>(EF12LP02) Buscar, selecionar e ler, com a mediação do (a) professor (a) (leitura compartilhada), textos que circulam em meios impressos ou digitais, de acordo com as necessidades e interesses.</p>	<p>EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Formação do leitor. Leitura e escuta de cartazes e folhetos.</p>	<p>Localizar informações explícitas em textos curtos. Essa habilidade se encontra na ATP 4 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Essa habilidade tem início no primeiro ano com a leitura e compreensão de outros gêneros e no segundo ano aprofunda com cartazes e folhetos.

Os gêneros que circulam no campo da atuação cidadão são diversos, com características bastante distintas, incluindo cartazes contendo avisos e orientações práticas de comportamento (multimodais, podendo conter diferentes linguagens). Além da compreensão em leitura é necessário o trabalho com as características próprias do gênero, na relação com a função do gênero e com a finalidade do texto, nas situações comunicativas em que circulam.

Para a habilidade EF12LP10 (Leitura e compreensão de textos do cotidiano)

- Leitura de bilhetes e avisos da escola.
- Produção de cartazes com regras da sala.
- Jogo de interpretação com placas e sinais.
- Caça às informações em folhetos e convites.
- Montagem de mural com diferentes gêneros textuais.
- Dramatização de situações envolvendo leitura de avisos e regras.
- Atividade de completar informações em bilhetes simples.
- Rodinha de conversa sobre a função dos textos do cotidiano.

A leitura compartilhada é uma atividade que potencializa esse trabalho: explicita como agem os leitores proficientes na leitura. O professor necessita organizar: a mobilização da atenção dos estudantes para com todas as características gráficas do texto, como pontuação (medial e final), paragrafação, acentuação, presença de letras maiúsculas, distribuição gráfica de suas partes, translineação, com a mediação do professor em todas as atividades.

Para a habilidade EF12LP02 (Busca, seleção e leitura de textos)

- Momento diário de leitura livre.
- Visita à biblioteca para escolha de livros.
- Leitura compartilhada com reconto oral da história.
- Identificação do título, autor e personagens.
- Montagem da “sacola da leitura” para levar livros para casa.
- Escuta e apreciação de histórias contadas pelo professor.
- Atividades com textos digitais simples e ilustrados.
- Jogo de associação entre imagem e trecho do texto.
- Produção de desenhos sobre a leitura realizada.
- Roda de indicação de livros favoritos.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional

HABILIDADE: (EF02CO06). Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro de dados online quando da utilização de jogos por exemplo etc.).

Atividades desplugadas (sem uso de tecnologia)

Montando um Folheto

Atividade:

Entregar partes separadas:

- título;
- imagem;
- frase;
- informação principal.

Os alunos organizam corretamente.

Trabalha:

- sequência lógica;
- composição visual;
- algoritmo de organização.

Robô Leitor de Cartazes

Como brincar:

Um aluno é o “robô”.

Outro colega dá comandos:

- leia o título;
- encontre a imagem;
- diga o aviso principal.

Conceitos:

- comandos;
- programação desplugada;
- precisão da linguagem.

Atividades plugadas (com uso da tecnologia)

Produção de Áudio para Folheto

Como fazer:

Os alunos gravam:

- leitura do folheto;
- mensagem de conscientização;
- explicação do cartaz.

Desenvolve:

- oralidade;
- fluência;
- uso consciente da tecnologia.

EIXO- Escrita (compartilha da e autônoma)

<p>(EF02LP18) Planejar e produzir cartazes e folhetos para divulgar eventos da escola ou da comunidade, utilizando linguagem persuasiva e elementos textuais e visuais (tamanho da letra, leiaute, imagens) adequados ao gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.</p>	<p>EIXO- Escrita (compartilha da e autônoma) Objeto de conhecimento: Planejamento e produção de cartazes e folhetos.</p>	<p>Escrever texto; escrever palavras; escrever frase; Essa habilidade se encontra na ATP 01 Unidade 6 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Uma sugestão de atividade é a elaboração de produção de cartazes a partir de temas vivenciados no decorrer das aulas e que se manifestarem no ambiente escolar e da comunidade. A progressão pode dar-se pela complexidade dos textos lidos (em função, por exemplo, do tema) e pelo nível de autonomia que se pretende levar ao estudante a conquistar em cada etapa.

EIXO- Oralidade

<p>(EF12LP16) Identificar e reproduzir, em anúncios publicitários e textos de campanhas de conscientização destinados ao público infantil (orais e escritos, digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive o uso de imagens.</p>	<p>Identificação da formatação e diagramação de cartazes e folhetos.</p>	<p>Essa habilidade se encontra na ATP 4, na unidade 2, 4 e 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
---	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

O foco da habilidade visa propiciar ao estudante o reconhecimento dos recursos gráficos próprios dos gêneros cartazes e folhetos, com vistas à sua apropriação. Seu desenvolvimento só se dá no interior de práticas de leitura, análise e produção desses textos, permitindo que o estudante venha a empregá-los adequadamente em sua própria escrita.

EIXO- Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)

<p>(EF02LP04). Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com sílabas CVC, CCV.</p>	<p>Essa habilidade se encontra na ATP 4, na unidade 2, 4 e 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A partir dos gêneros trabalhados anteriormente, o professor aprofundará essa habilidade enfatizando procedimentos de análise comparativa da escrita que potencializam as possibilidades de compreensão e avanço do estudante, organizando atividades para que ele compreenda que o sistema de escrita também envolve a compreensão da ordem das letras na palavra e na sílaba. Recomenda-se que priorize a análise e comparação entre escritas estáveis e as do estudante e, além disso, a análise de escritas diferentes de uma mesma palavra, realizadas em momentos distintos pelo estudante.

No 3º bimestre, o trabalho com a habilidade EF02LP04 deve priorizar atividades que desenvolvam a leitura e a escrita de palavras com diferentes estruturas silábicas, como CV, V, CVC e CCV, ajudando os alunos a perceberem que todas as sílabas possuem vogais. As propostas precisam ser lúdicas, significativas e relacionadas ao cotidiano das crianças, favorecendo o avanço no processo de alfabetização.

Uma das estratégias pode ser o uso de sílabas móveis para a formação de palavras simples e complexas. Os alunos podem montar palavras, ler em voz alta, identificar as vogais presentes em cada sílaba e comparar palavras semelhantes. Jogos como bingo de palavras, dominó silábico e caça-palavras também contribuem para o reconhecimento das estruturas silábicas e tornam a aprendizagem mais dinâmica.

As atividades de leitura compartilhada com parlendas, cantigas, quadrinhas, listas e pequenos textos ajudam os estudantes a perceberem os sons das palavras e a segmentação silábica. Durante a leitura, o professor pode solicitar que os alunos batam palmas para separar as sílabas, circulem as vogais e identifiquem sílabas mais complexas, como encontros consonantais.

Outra possibilidade é realizar ditados interativos, nos quais as crianças primeiro montam as palavras com letras móveis e depois registram no caderno. Esse tipo de atividade favorece a reflexão sobre a escrita correta das palavras e a observação das relações entre sons e letras.

A produção de listas temáticas, como nomes de animais, brinquedos, alimentos e objetos da sala, também pode ser explorada. Após a escrita, os alunos podem classificar as palavras conforme o tipo de sílaba presente, fortalecendo a consciência fonológica e ortográfica.

Ao longo do bimestre, é importante observar se os alunos conseguem identificar as vogais nas sílabas, segmentar palavras corretamente, ler com maior fluência e escrever palavras com sílabas simples e complexas. Dessa forma, as atividades contribuem para consolidar o processo de alfabetização de maneira significativa e participativa

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional

HABILIDADE: (EF02CO06) Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro de dados online quando da utilização de jogos por exemplo etc.).

EXEMPLOS: O professor poderá criar um portfólio com alguns cuidados ao jogar nos dispositivos como celular, tablets.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Alfabeto móvel

Atividade

- Entregar **letras móveis** para os alunos.
- O professor fala uma palavra (ex: CASA).
- Os alunos montam a palavra usando as letras.

Desenvolve: reconhecimento das letras, formação de palavras.

Robô das Sílabas

Atividade:

Um aluno é o “robô”.

Outro dá comandos:

- pegue a letra B;
- acrescente O;
- forme BO;
- junte LA.

Trabalha:

- algoritmo;
- sequência de comandos;

- precisão da linguagem.

Quebra-cabeça das Palavras

Atividade:

Separar palavras em sílabas embaralhadas:

- TO / MA / TE
- PRA / TO
- ES / CO / LA

Os alunos organizam corretamente.

Desenvolve:

- decomposição;
- organização;
- percepção da ordem das letras.

ATIVIDADES PLUGADAS

Jogo Digital de Sílabas

Ferramentas:

- Wordwall;
- Educaplay;
- LearningApps.

Sugestões:

- arrastar sílabas;
- completar palavras;
- identificar vogais.

Desenvolve:

- associação;
- lógica;
- alfabetização digital.

PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA		GÊNEROS TEXTUAIS: Entrevista.	
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE HABILIDADE	
(EF12LP17) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), enunciados de tarefas escolares, diagramas, curiosidades, pequenos relatos de experimentos, entrevistas , verbetes de enciclopédia infantil, entre outros gêneros do campo investigativo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Leitura e compreensão do gênero textual entrevista .	Reconhecer o gênero de um texto. Localizar informação explícita. Inferir informações em textos. Essa habilidade se encontra na unidade 6 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.	
(EF02LP20) Reconhecer a função de textos utilizados para apresentar informações coletadas em atividades de pesquisa (enquetes, pequenas entrevistas, registros de experimentações).	Imagens analíticas em textos. Reconhecimento da função de pequenas entrevistas e/ ou enquetes, registro de experimentações em atividades de pesquisa.	Inferir informações em textos que articulam linguagem verbal e não verbal. Essa habilidade se encontra na unidade 8 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.	
(EF02LP21). Explorar, com a mediação do professor, textos informativos de diferentes ambientes digitais de pesquisa, conhecendo suas possibilidades.	Pesquisa referente ao tema investigado. Exploração de textos informativos nos ambientes digitais.		

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O trabalho com essa habilidade já foi iniciado no primeiro ano com foco em outros gêneros, no segundo ano poderá aprimorá-la com a leitura e compreensão de entrevistas, articulando-os a identificação de situação comunicativa; tema/assunto; forma de organização; finalidade do texto.

O trabalho envolve ao menos duas operações distintas, que podem ser tratadas em separado: planejar e produzir, que significam organizar as ideias para depois colocá-las no papel. O planejamento e a produção podem ser organizados de modo coletivo e de forma interdisciplinar. Trata-se de reconhecer que os textos utilizados para apresentar informações coletadas em atividades de pesquisa possuem funções relacionadas ao campo de atuação ao qual pertencem. Assim, é necessário caracterizar o campo de atuação das entrevistas e sua respectiva função, analisar o tipo de informações que apresentam e identificar a função específica da entrevista.

Trata-se de estudar textos informativos de ambientes digitais, como revistas, jornais, sites especializados e orientados para crianças e blogs confiáveis. O objetivo é a exploração de recursos, como *hiperlinks* para outros textos e para vídeos, o modo de organização das informações e as possibilidades e limites dos recursos próprios da ferramenta e do site específico. Inicia-se o trabalho com o manuseio da ferramenta com o texto já aberto em trabalho colaborativo, no coletivo. Aos poucos, passa-se do coletivo para duplas e para o trabalho autônomo. Depois, pode-se iniciar o trabalho a partir do acesso ao ambiente e, no final, considerar textos e ambientes mais complexos.

Teatro de leitores

- Distribua personagens de um diálogo ou história.
- Os alunos ensaiam e apresentam sem necessidade de decorar.

Objetivo: melhorar a prosódia e a compreensão.

Corrida da leitura

- Disponibilize pequenos textos.
- O aluno tenta ler com precisão e naturalidade.
- Compare o desempenho consigo mesmo, não com os colegas.

Objetivo: ganhar fluidez sem perder compreensão.

Leitura gravada

- O aluno grava sua leitura.
- Escuta a gravação e identifica pontos de melhoria.
- Regrava após praticar.

Objetivo: promover auto avaliação.

Caça às pontuações

- Durante a leitura, os alunos destacam:
 - ponto final;
 - interrogação;
 - exclamação;
 - vírgulas.
- Depois leem respeitando as pausas.

Objetivo: aperfeiçoar a prosódia.

Leitura cronometrada com compreensão

1. Ler um texto por 1 minuto.
2. Contar palavras lidas corretamente.
3. Responder perguntas sobre o texto.

Objetivo: equilibrar velocidade e compreensão.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

OBJETOS DE CONHECIMENTO: Segurança e responsabilidade no uso de tecnologia computacional

HABILIDADE: (EF02CO06). Reconhecer os cuidados com a segurança no uso de dispositivos computacionais

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastro de dados online quando da utilização de jogos por exemplo etc.).

Atividade desplugada

Montando Gráficos Humanos

Como brincar:

Os alunos ficam em filas conforme as respostas da pesquisa.

Exemplo:

“Qual é o animal preferido?”

🐕 cachorro

🐈 gato

🐦 pássaro

Depois observam:

- qual tem mais;
- qual tem menos;
- comparação dos dados.

Desenvolve:

- interpretação de dados;
- reconhecimento de padrões;
- análise visual.

Atividade plugada

Produção de Entrevista em Vídeo

Atividade: Os alunos entrevistam colegas usando:

- celular;
- tablet;
- notebook.

Depois apresentam os resultados da pesquisa.

Desenvolve:

- comunicação digital;
- oralidade;
- autoria

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
<p>(EF02LP22) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, pequenos relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, dentre outros gêneros do campo investigativo, digitais ou impressos, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>	<p>EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma)</p> <p>Produção de textos referente ao tema investigado. Gênero Entrevista.</p>	<p>Escrever texto</p> <p>Essa habilidade se encontra na ATP 1, na unidade 8 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

Uma atividade que pode ser proposta aos estudantes é a realização de pequenas entrevistas a partir de temas, curiosidades propostas pelos próprios estudantes, iniciando com planejamento coletivo da textualização, pesquisas em ambientes digitais em colaboração e análises de entrevistas impressas e digitais.

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
<p>(EF02LP24) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor (a), relatos de experimentos, registros de observação, entrevistas, dentre outros gêneros do campo investigativo, que possam ser repassados oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>	<p>ORALIDADE Planejamento de texto oral de entrevista. Exposição oral.</p>	<p>Localizar informações explícitas em texto; reconhecer a finalidade de um texto; inferir o assunto de um texto.</p> <p>Essa habilidade se encontra na ATP 1, na unidade 4 e 8 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins</p>
<p>(EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.</p>	<p>Oralidade pública. Realização de Entrevista oral.</p>	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O foco dessa habilidade é a reprodução oral, para mídias digitais e envolve duas operações complexas sucessivas – planejar e produzir textos de gêneros investigativos, nesse caso o relato de experimentos, articulados com três vetores da produção textual: a situação comunicativa; o tema ou assunto; a finalidade da produção, para tanto é necessário que o estudante já tenha realizado atividades de análise de textos orais do gênero entrevista, muito comuns nas exposições de feiras de ciências ou em mídias que retratam sobre o assunto. Uma atividade viável será assistir programas de entrevistas divulgados em TVs e outras mídias para que os estudantes observem a organização das entrevistas, o turno das falas e depois possam planejar e organizar suas próprias entrevistas.

O desenvolvimento da habilidade requer a indicação dos discursos que devem ser aprendidos, de modo que as especificidades dos textos orais que circulam nessas situações tornem-se objeto de ensino. Considerar que realizar uma entrevista requer saberes diferenciados daqueles de outros gêneros orais sobre um tema.

<p>(EF02LP25) Identificar e reproduzir, em relatos de experimentos, entrevistas, verbetes de enciclopédia infantil, digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.</p>	<p>Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Forma de composição dos textos. Diagramação e formatação do gênero entrevista.</p>	
--	---	--

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O desenvolvimento dessa habilidade acontecerá por meio do acesso dos estudantes a textos organizados no gênero entrevista para assimilar a formatação e diagramação desses textos, diferenciando dos outros. A atividade de leitura colaborativa e a de revisão processual e final possibilitam estudar os recursos e analisar a adequação dos textos produzidos. A formatação e diagramação das entrevistas devem ser organizadas com a colaboração do (a) professor.

CAMPO DE ATUAÇÃO: ARTÍSTICO LITERÁRIO

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, textos literários, de gêneros variados, desenvolvendo o gosto pela leitura.	EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Formação do leitor literário. Leitura e compreensão de livros literários, de forma autônoma e/ou com a ajuda do professor.	Reconhecer a finalidade de um texto Essa habilidade se encontra na unidade 8, 6,4, 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.
(EF15LP19) Recontar oralmente, com e sem apoio de imagem, textos literários lidos pelo (a) professor (a).	EIXO: Oralidade Contagem de história.	
(EF15LP10) Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Escuta atenta.	

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

O trabalho com essa habilidade supõe a constituição de critérios de apreciação estética e afetiva de materiais de leitura. Para tanto, é preciso garantir: oferta de material de leitura de qualidade estética, ética e linguística e espaços nos quais diferentes leitores possam trocar informações sobre materiais lidos (físicos ou digitais). A progressão da aprendizagem pode apoiar-se no grau de complexidade dos gêneros e textos previstos (assim como dos seus respectivos temas), nos autores selecionados e no grau de autonomia que se pretende atingir a cada etapa do ensino.

Após os estudantes realizarem a leitura compreensiva e o estudo da obra e o reconto escrito previsto na habilidade (EF02LP26), idem a orientação do 2º bimestre.

Sacola literária

Objetivo: estimular o gosto pela leitura.

Como fazer:

- Organize uma sacola com livros variados.
- Cada aluno leva um livro para casa.
- Na aula seguinte, compartilhe:
 - personagem favorito;
 - parte mais divertida;
 - ilustração preferida.

Desenvolve:

- autonomia leitora;
- oralidade;
- apreciação literária.

Roda de leitura compartilhada

Como realizar:

- O professor lê em voz alta.
- Durante a leitura, fazer perguntas: “O que você acha que vai acontecer? ”

“Quem é o personagem principal? ” “Essa história é engraçada ou triste? ”

Trabalha:

- compreensão global;
- escuta atenta;
- inferência.

Criação de final diferente

Atividade criativa:

- Ler um conto conhecido.
- Pedir que os alunos inventem outro final.
- Registrar por desenho ou escrita coletiva.

Desenvolve:

- imaginação;
- criatividade;

- produção oral e escrita.

Varal de poemas

Como fazer:

- Trabalhar poemas curtos e ilustrados.
- Os alunos escolhem um poema para:
 - ler;
 - declamar;
 - ilustrar.

Depois montar um “varal literário” na sala.

Explora:

- ritmo;
- sonoridade;
- apreciação estética.

Caixa surpresa das parlendas e trava-línguas

Atividade lúdica:

- Colocar parlendas em uma caixa.

- Cada aluno sorteia e faz a leitura.
- Repetir coletivamente em ritmo e brincadeira.

Benefícios:

- fluência leitora;
- consciência fonológica;
- oralidade.

CAMPOS DE ATUAÇÃO / ARTÍSTICO LITERÁRIO

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(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.	EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Leitura colaborativa e autônoma de lendas e mitos - regionais/nacionais.	Essa habilidade se encontra na ATP 1, do livro do Alfabetiza Mais Tocantins. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

O trabalho com essa habilidade iniciou no primeiro ano com gêneros diferentes. No segundo ano será aprofundado quanto às características dos textos literários narrativos de maior extensão como os gêneros de lendas e mitos – regionais/nacionais, identificando: situação comunicativa; tema/ assunto; forma de organização; finalidade do texto. Aqui também se recomenda o trabalho com projetos que envolvam atividades a fim de possibilitar o desenvolvimento das habilidades (EF15LP16), (EF02LP27) e (EF02LP28) voltado para a identificação e valorização das lendas e mitos dos povos indígenas tocantinenses.

Se o objetivo é **fazer os alunos avançarem de um nível de fluência leitora para outro**, as atividades devem desenvolver **precisão, velocidade adequada e prosódia** (entonação, ritmo e expressão).

Leitura repetida

- Escolha um texto curto (50 a 150 palavras).
- O aluno lê o mesmo texto 3 ou 4 vezes em dias diferentes.
- Registre o tempo e observe a evolução.
- Ao final, converse sobre a compreensão do texto.

Objetivo: aumentar a automatização da leitura.

Leitura em eco

- O professor lê uma frase ou pequeno trecho com entonação adequada.
- Os alunos repetem imitando a leitura.

Objetivo: desenvolver ritmo, pontuação e expressividade.

Leitura em duplas

- Um leitor mais fluente faz parceria com outro que precisa avançar.
- Alternam parágrafos ou páginas.
- O colega apoia quando houver dificuldade.

Objetivo: ampliar a confiança e a precisão.

(EF02LP27) Reescrever textos narrativos literários lidos pelo professor.	EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma) Escrita autônoma e compartilhada de lendas e mitos dos povos indígenas.	Localizar informações explícitas em texto; Reconhecer a finalidade de um texto; Inferir o assunto de um texto;
--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Reescrita coletiva • Reescrever a lenda em linguagem simplificada. • Substituir personagens ou ambientes por elementos locais (ex: “O Saci no nosso bairro”). • Ilustrar e montar um mural com o resultado. Atividades com perguntas simples • “Quem era o personagem principal?” • “Onde a história aconteceu?” • “O que aconteceu no fim?” • “Tu gostavas de viver essa aventura? Porquê? Reescrita coletiva ou em grupo da lenda com elementos novos (“E se a lenda se passasse na nossa escola?”).

<p>(EF02LP28) Reconhecer o conflito gerador de uma narrativa ficcional e sua resolução, além de palavras, expressões e frases que caracterizam personagens e ambientes.</p>	<p>EIXO: Análise Linguística/ Semiótica Formas de composição de narrativas: gênero lendas e mitos.</p>	<p>Localizar informações explícitas em texto; reconhecer a finalidade de um texto; inferir o assunto de um texto; inferir informações em textos que articulam linguagem verbal e não verbal. Essa habilidade se encontra na unidade 8, do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
<p>(EF02LP10) Identificar sinônimos de palavras de texto lido, determinando a diferença de sentido entre eles, e formar antônimos de palavras encontradas em texto lido pelo acréscimo do prefixo de negação in-/im-.</p>	<p>Sinonímia e antonímia.</p>	<p>Relacionar elementos sonoras das palavras com sua representação escrita. Ler palavras. Essa habilidade se encontra na unidade 2 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
<p>(EF02LP05) Ler e escrever corretamente palavras com marcas de nasalidade (til, m, n).</p>	<p>Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com marca de nasalidade.</p>	<p>Reconhecer o local de inserção de determinada palavra numa sequência em ordem alfabética. Essa habilidade se encontra na unidade 4 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Ensinar que uma narrativa (lenda ou mito) tem uma estrutura básica com: Início (apresentação dos personagens e lugar) Meio (acontecimento ou problema) Fim (solução e desfecho). Após ler uma lenda, desenhar um quadro com 3 partes: Quem aparece? (Personagens) O que aconteceu? (Problema ou magia). Como terminou? (Final feliz, castigo, moral) Exemplo com a lenda do Saci: Início: Um menino se perde na floresta. Meio: Encontra o Saci, que faz travessuras. Fim: Aprende a respeitar a natureza. PARA TRABALHAR PALAVRAS COM MARCAS DE NASALIDADE (TIL, M, N). Construa com os alunos critérios para identificar as marcas de nasalidade de uma palavra. Sugira que leiam as

palavras em voz alta e posicionem os dedos indicadores e polegar sobre o nariz ao pronunciar palavras com esses sons, para perceberem a diferença, por exemplo, entre a pronúncia de pote / ponte. Explore: a nasalidade deve partir da percepção da diferença entre sons orais e sons nasais. Caso não cheguem a um critério elaborado por eles mesmos, proponha: palavras com marcas de nasalidade apresentam M/N ou til no final de: Proponha a análise das palavras para validar os critérios de identificação de palavras com marcas de nasalidade. Oriente-os a registrar suas respostas e as socialize. O TIL acompanhar apenas as vogais A e O M no final da sílaba é utilizado apenas antes das consoantes B e P N no final da sílaba é utilizado antes das demais consoantes e nunca em final de palavras. Finalize com a turma lendo todas as palavras trabalhadas em voz alta e identificando as regularidades encontradas (O til acompanhar apenas as vogais a e o / M é utilizado apenas antes das consoantes B e P / N é utilizado antes das demais consoantes).

Esta habilidade propõe analisar a diferença entre os sinônimos, desconstruindo a ideia de que os sentidos entre os sinônimos são sempre idênticos. Além disso, apresenta ao estudante uma das possibilidades de formação do antônimo, a partir do acréscimo de um prefixo dado.

Essa habilidade envolve conhecimento das ocorrências de nasalização em grande parte das palavras da língua portuguesa. A análise, comparação e estabelecimento de diferenças são recomendadas neste caso, além de leitura e escrita. Uma atividade recomendada é a realização do ditado diagnóstico, seguido de levantamento das necessidades de aprendizagem, para seleção de habilidades e trabalho com erros mais frequentes da turma. Pode-se também prever o uso do dicionário, rever o que escreveu para conferir a ortografia, recorrer a fontes confiáveis; anotar, com a colaboração do professor, as regularidades descobertas. Os conhecimentos sobre ortografia são diferentes daqueles relacionados à construção da base alfabética, devendo, portanto, ser tematizados apenas após a construção desta última.

CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida cotidiana

HABILIDADES DA BNCC / DCT

OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS

HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA

<p>(EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.</p>	<p>EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma) Compreensão em leitura de relatos de experiências pessoais e/ou observações de processos e fatos.</p>	<p>Escrever palavras. Escrever texto. Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros. Essa habilidade se encontra na unidade 2, 4, 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
--	---	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

O trabalho com essa habilidade precisa considerar tanto o desenvolvimento de leitura, quanto as características de cada um dos gêneros do campo da vida cotidiana (organização interna; as marcas linguísticas; conteúdo temático, finalidade) e dos textos específicos a serem lidos. No que se refere à progressão da aprendizagem, já implica o grau de autonomia do estudante (leitura em colaboração; leitura autônoma).

Nas atividades de estudo, convém focalizar as características que forem importantes para compreensão do texto, articular essas características à finalidade do texto, prever um trabalho dialógico e reflexivo, assim como a comparação entre textos por semelhanças e diferenças.

VIDA COTIDIANA/ TODOS OS CAMPOS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
<p>(EF02LP17) Identificar e reproduzir, em relatos de experiências pessoais, a</p>	<p>Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)</p>	<p>Reconhecer a finalidade de um texto. Localizar informações explícitas em textos.</p>

sequência dos fatos, utilizando expressões que marquem a passagem do tempo (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.), e o nível de informatividade necessário.	Forma de composição do texto. Identificação e reprodução de relato de experiências pessoais. Marcadores temporais.	Essa habilidade se encontra na unidade 7 e 8 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.
--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Essa habilidade refere-se a reconhecer, na leitura, recursos linguísticos e discursivos que constituem os gêneros relato de experiências pessoais e outros, de modo que seja possível empregá-los adequadamente nos textos a serem produzidos. A atividade de leitura colaborativa cria bons espaços para o estudo das marcas temporais do texto (“antes”, “depois”, “ontem”, “hoje”, “amanhã”, “outro dia”, “antigamente”, “há muito tempo” etc.). Já a de revisão coletiva, processual e final possibilita a análise da adequação delas em textos produzidos. Projetos para elaborar as memórias do grupo podem ser ótimas oportunidades para a produção desses textos; sites como do Museu da Pessoa oferecem boas referências. Na organização do currículo, a progressão pode dar-se pela diversificação temática dos textos, da extensão e complexidade deles, assim como do nível de autonomia do estudante.

(EF02LP14) Planejar e produzir pequenos relatos de observação de processos, de fatos, de experiências pessoais, mantendo as características do gênero, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto.	Escrita (compartilhada e autônoma) Escrita autônoma e compartilhada de relatos de experiências pessoais e/ou observações de processos e fatos.	Escrita de texto. Identificar a unidade palavra em frases. Escrita de frases. Essa habilidade se encontra na unidade 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.
(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com	Escrita (compartilhada e autônoma)	Identificar variações de sons de grafemas.

<p>estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.</p>	<p>Construção do sistema alfabético/Convenções da escrita. Grafia correta de palavras conhecidas na produção de textos. Uso dos sinais de pontuação.</p>	<p>Essa habilidade se encontra na unidade 2 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Essa habilidade refere-se a reconhecer, no processo de leitura, recursos de expressão que constituem os gêneros previstos, de modo que seja possível empregá-los adequadamente nos textos a serem produzidos. O desenvolvimento dessa habilidade se dá por meio do acesso dos estudantes a relatos de experiências pessoais, a análise de textos dos gêneros de relato, explicitando as suas características e construindo registros que possam repertoriar a produção. Sugere-se que os estudantes releiam o que está escrito para continuar, consultem o planejamento para tomar decisões no momento da escrita e revisem no processo e ao final. A atividade de leitura colaborativa de estudo e a de revisão processual e final possibilitam estudar os recursos e analisar a adequação dos textos produzidos. A progressão horizontal pode acontecer a partir de dois critérios: o nível de autonomia do estudante para realizar as atividades propostas e a complexidade do texto a ser elaborado.

No 2º ano do Ensino Fundamental, a construção do sistema alfabético deve acontecer de forma lúdica e significativa, ajudando os alunos a compreenderem a relação entre letras e sons. Para isso, podem ser realizadas atividades com letras móveis, bingo de palavras, formação de sílabas e leitura de palavras conhecidas.

As convenções da escrita podem ser trabalhadas por meio da organização de frases, uso de letra maiúscula, espaçamento entre palavras e correção de pequenos erros ortográficos. Também é importante incentivar a produção de pequenos textos utilizando palavras do cotidiano da criança.

O uso dos sinais de pontuação pode ser desenvolvido com leituras expressivas, interpretação de frases e atividades de completar pontuação, explorando ponto final, interrogação e exclamação.

Como recursos pedagógicos, podem ser utilizados cartazes, jogos, histórias, músicas e alfabeto móvel. A avaliação deve ocorrer continuamente, observando a participação, leitura e escrita dos alunos.

<p>(EF02LP03). Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e o, em posição átona em final de palavra).</p>	<p>Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com correspondências regulares contextuais (c e q).</p>	<p>Ler palavras formadas por sílabas canônicas. Ler palavras formadas por sílabas não canônicas. Reconhecer o local de inserção de determinada palavra numa sequência em ordem alfabética. Identificar variações de sons de grafemas. Essa habilidade se encontra na unidade 2 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
--	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

As orientações em relação à ortografia podem indicar a realização do ditado diagnóstico correspondências regulares contextuais (c e q), seguido de levantamento das necessidades de aprendizagem, para seleção de habilidades e trabalho com erros mais frequentes da turma. Já pode fazer a inserção do uso do dicionário, além de solicitar que os estudantes revejam o que escreveram para conferir a ortografia; recorram a fontes confiáveis e anotem as regularidades descobertas.

<p>(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 oralmente por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.</p>	<p>EIXO: Oralidade Objeto de conhecimento Produção de texto oral de relatos de experiências pessoais e/ ou observações de processos e fatos.</p>	<p>Essa habilidade se encontra na unidade 6,4, 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>
<p>(EF15LP13) Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).</p>	<p>Relato oral. Registro formal e informal. Relato de experiências pessoais.</p>	
<p>(EF15LP09) Expressar-se em situações de intercâmbio oral com clareza, preocupando-se em ser compreendido pelo interlocutor e usando a palavra com tom de voz audível, boa articulação e ritmo adequado.</p>	<p>Oralidade pública/Intercâmbio conversacional em sala de aula</p>	<p>Essa habilidade se encontra na unidade 4, 6, 7 do livro do Alfabetiza Mais Tocantins.</p>

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A habilidade requer planejar e produzir textos orais e/ou para oralizar, dependendo da situação comunicativa. É comum, por exemplo, que recados sejam produzidos oralmente; já as instruções de montagem costumam ser elaboradas por escrito, podendo ser oralizadas. Como o objetivo final é a transmissão oral dos textos, é possível prever que o estudante tanto pode saber o conteúdo de um recado e elaborar o texto

quando falar ao destinatário (pessoalmente, por meio de mensagem de voz de aplicativos de celular, entre outros) quanto pode necessitar ter o texto produzido por escrito para poder ler para o interlocutor (como instruções de montagem e receitas, por exemplo).

Essa habilidade efetiva-se por meio da solicitação de informações em espaços públicos, seminários, mesas-redondas, rodas de conversas, etc.. A solicitação de informações pode referir-se a espaços como: biblioteca ou secretaria a escola, sobre eventos previstos no calendário escolar. Trata-se de uma situação comunicativa na qual o estudante precisa ser preparado, saber o tipo de informação a ser solicitada em cada ocasião e o modo de fazê-la naquele espaço.

O desenvolvimento da habilidade requer a indicação dos discursos que devem ser aprendidos, de modo que as especificidades dos textos orais que circulam nessas situações tornem-se objeto de ensino.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – ARTE VISUAIS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR04). Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	Materialidades Experimentação na produção artística com materiais e suportes variados: argila, recicláveis, reutilizáveis, massa de modelar e outros.	Ler palavras. Ler frases. Ler textos.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Incentivar a reutilização e a criatividade. Criar brinquedos, robôs ou personagens com caixas, tampas, rolos, garrafas PET. Explorar diferentes formas de colagem, montagem e pintura. Discutir a importância da reciclagem e da sustentabilidade. Estimular novas formas de expressão. Usar pincéis naturais (folhas, palitos, cotonetes, escovas de dentes velhas) Pintar em superfícies alternativas (papelão, tecido, pedras). Fazer uma “pintura coletiva” em cartolina grande ou pano.

Sugestões de atividades

Pintura com materiais inusitados

Objetivo: explorar diferentes formas de produzir imagens.

Materiais:

- Esponjas
- Escovas de dentes
- Rolos de papel
- Tampinhas
- Tinta guache

Desenvolvimento:

As crianças criam uma obra utilizando apenas esses instrumentos, observando as diferentes marcas produzidas.

Colagem com materiais recicláveis

Objetivo: utilizar materiais de forma sustentável.

Materiais:

- Revistas velhas
- Jornais
- Retalhos de tecido

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Cultura Digital

Habilidade da Computação sugerida:

(EF02CO02) – Produzir e organizar conteúdos digitais simples (desenhos, imagens, registros fotográficos, áudios ou vídeos) utilizando tecnologias digitais de forma criativa e responsável.

A relação acontece quando os alunos utilizam recursos digitais para criar, registrar ou compartilhar produções artísticas, como fotografias, desenhos digitais e vídeos.

ATIVIDADE DESPLUGADA + PLUGADA

Minha Obra, Minha Foto

Etapa 1 (Desplugada)

- Produção de uma colagem ou pintura.

Etapa 2 (Plugada)

- Fotografia da obra.
- Criação de um mural digital da turma.

UNIDADES TEMÁTICAS: DANÇA

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(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.	Processos de criação Rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas.	Ler palavras. Ler frases. Ler textos.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A habilidade de criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança (movimento corporal, espaço e tempo) aos códigos específicos de cada ritmo. Apresentar ao estudante formas de dança para ampliar o repertório corporal nos processos criativos e de improvisação, e não para repetição de movimentos pré-estabelecidos por coreografias prontas.

Dança das Emoções

Objetivo: Expressar sentimentos por meio do movimento.

Como fazer:

- O professor fala uma emoção (alegria, medo, surpresa, tristeza).
- As crianças criam movimentos para representá-la.
- Depois, unem os movimentos em uma pequena sequência de dança.

Espelho Mágico

Objetivo: Desenvolver atenção e criação corporal.

Como fazer:

- Em duplas, um aluno cria movimentos e o outro imita como se fosse um espelho.
- Após alguns minutos, trocam os papéis.

Estátua Dançante

Objetivo: Explorar ritmo e controle corporal.

Como fazer:

- As crianças dançam livremente.
- Quando a música para, devem ficar imóveis em uma posição criativa.
- Ao retornar a música, continuam a dança.

UNIDADES TEMÁTICAS: MÚSICA

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR16) Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional	Notação e registro musical Registro de sons (escrita musical espontânea, partitura alternativa).	Ler palavras. Ler frases. Ler textos.
(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.	Processos de criação de instrumentos com materiais reutilizáveis e ou com elementos da natureza (galhos de árvores, folhas, sementes, buritis e outros).	

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

É importante considerar que para os estudantes dos primeiros anos do Ensino Fundamental, desenhar o som com elementos básicos das artes visuais, transformando-os em signos gráficos, amplia a compreensão do som, silêncio e ruído por meio do pensamento visual. Os registros não convencionais possibilitam ao estudante exercitar uma relação entre duas linguagens da arte: artes visuais e música.

Desenho ao Som da Música

Objetivo: Expressar sensações e emoções por meio do desenho.

Como fazer:

- Coloque músicas com ritmos diferentes.
- As crianças desenhavam livremente o que a música lhes inspira.
- Ao final, compartilham suas produções.

UNIDADES TEMÁTICAS: TEATRO

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR20) Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em improvisações teatrais processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a	Processos de criação Experimentação teatral a partir de diferentes estímulos: adereços, objetos e figurinos do cotidiano.	Ler palavras. Ler frases. Ler textos.

teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Os jogos de improviso podem colocar os estudantes em diversas situações da vida cotidiana e ou de partes de uma história dramatizada, propiciando vivenciar um problema e buscar soluções por meio da criação de cenas, narrativas e encenação. A posição mediadora e questionadora do professor pode impulsionar o estudante a ampliar sua pesquisa sem receio de críticas, expondo sempre as ideias e percepções na improvisação.

Desenho em Rodízio

Objetivo: Experimentar a criação colaborativa.

Desenvolvimento:

- Cada aluno inicia um desenho.
- Após alguns minutos, passa a folha para um colega continuar.
- O processo se repete até que o desenho retorne ao autor inicial.

Reflexão:

- Como foi ver sua ideia transformada pelos colegas?

Teatro de Improvisação

Objetivo: Desenvolver criatividade e cooperação.

Atividades:

- Distribuir temas simples:
 - Um passeio no parque;
 - Uma viagem mágica;
 - Um dia na fazenda.
- Os grupos criam pequenas cenas sem roteiro pronto.

UNIDADES TEMÁTICAS: ARTES INTEGRADAS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR25). Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e	Patrimônio cultural História das manifestações artísticas e culturais do Tocantins, percebendo a sua relação com outras produções artísticas e culturais de tempos e lugares diferentes.	Ler palavras. Ler frases. Ler textos.

repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Esta habilidade inclui o experimentar brincadeiras, jogos, danças, canções, histórias e expressões das diferentes matrizes estéticas e culturais, principalmente as pertencentes à cultura local. Propor ao estudante coletar informações sobre brincadeiras, jogos, danças canções e histórias, por meio de uma investigação no âmbito familiar, em relação às tradições familiares daquela localidade.

Festa Cultural Brasileira

Objetivo: Explorar diferentes manifestações culturais.

Estações de atividades:

- Danças populares;
- Músicas tradicionais;
- Artesanato;
- Histórias e lendas brasileiras.

Lendas do Folclore em Teatro

Objetivo: Conhecer narrativas tradicionais brasileiras.

Personagens:

- Saci-Pererê
- Curupira
- Iara
- Boto-cor-de-rosa

Os alunos dramatizam as histórias utilizando figurinos simples.

Painel das Culturas Brasileiras

Objetivo: Identificar influências indígenas, africanas e europeias.

Produção coletiva:

- Recortes;
- Desenhos;
- Fotografias;
- Palavras-chave.

Montagem de um grande mural cultural da turma.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – EDUCAÇÃO FÍSICA

UNIDADES TEMÁTICAS: BRINCADEIRAS E JOGOS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ler palavras. • Ler frases. • Inferir o assunto de um texto.
<p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>	<p>Atividades motoras ao ar livre, preservando o meio ambiente e espaços escolares.</p> <p>Brincadeiras cantadas</p>	
<p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>		

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade, preservando o meio

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Nessa faixa etária os estudantes, ao experimentar as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas, podem utilizar diferentes gestos para marcar o ritmo: palmas, sapateados, percussão corporal ou em latas, baldes ou bastões contra o chão utilizando seu repertório corporal para o improviso e a criação, partindo das habilidades motoras mais simples para as mais complexas.

Resgate das Brincadeiras Antigas

Desenvolvimento:

- Conversar sobre brincadeiras conhecidas pelas famílias.
- Experimentar: peteca, bolinha de gude, cinco marias, passa-anel, corre-cutia.
- Identificar:
 - Regras;
 - Materiais;

- Estratégias para vencer ou participar melhor

Circuito de Desafios

Estações:

- Saltar corda;
- Equilibrar objeto;
- Arremessar em alvo;
- Passar por obstáculos.

Proposta:

Antes de iniciar, cada grupo deve observar o circuito e planejar a melhor forma de realizá-lo.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Cultura Digital

Habilidade- EF02CO06. Utilizar tecnologias digitais para produzir, registrar e compartilhar informações e criações.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Circuito de brincadeiras

Organizar estações com brincadeiras como:

- pular corda □ amarelinha
- corrida de saco.

Cada grupo passa por todas as estações.

Resgate de brincadeiras antigas

- Os alunos perguntam em casa **brincadeiras dos pais ou avós**.
- Depois apresentam e realizam as brincadeiras na escola.

Criação de uma nova brincadeira

- Em grupos, os alunos inventam **uma nova brincadeira**. □ Criam regras e apresentam para a turma.

Sequência de movimentos

- O professor cria uma sequência de movimentos: pular, correr, girar. □ Os alunos repetem a sequência.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Registro das brincadeiras

- Fotografar ou filmar os alunos brincando.
- Criar um álbum digital das brincadeiras da turma.

Mural digital

- No computador ou projetor, registrar: nome da brincadeira, regras, participantes.

Apresentação das brincadeiras

- Criar uma apresentação no **PowerPoint** com: fotos, nome da brincadeira, regras.

Vídeo educativo

- Assistir vídeos de **brincadeiras tradicionais brasileiras**.
- Depois os alunos experimentam essas brincadeiras na quadra.

UNIDADES TEMÁTICAS: ESPORTES

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
---------------------------	---------------------------	------------------------------------

<p>(EF12EF05). Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p>	<p>Esportes de precisão. Ex: iniciação ao boliche e bocha de forma lúdica, dentre outros esportes de precisão.</p>	<p><input type="checkbox"/> Inferir o assunto de um texto</p>
<p>(EF12EF06). Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.</p>		

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Podem-se enfatizar as adaptações que estes esportes apresentam para a inclusão e participação de todos.

Valorização das brincadeiras tradicionais

Organize aulas com:

- Amarelinha
- Pega-pega
- Corre-cotia Passa anel
- Queimada adaptada
- Cabo de guerra

Explique a origem das brincadeiras sempre que possível, valorizando a cultura local e brasileira.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – MATEMÁTICA

UNIDADES TEMÁTICAS: NÚMEROS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
<p>(EF02MA04) Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.</p>	<p>Composição e decomposição de números Naturais (até 1000).</p>	<p>Identificar a posição ordinal de um objeto ou termo em uma sequência (1º, 2º etc.).</p> <p>Comparar números naturais formados por até três algarismos, indicando o menor, o maior, a ordenação crescente ou a decrescente deles.</p> <p>Reconhecer características do sistema de numeração decimal. Identificar composições ou decomposições de números naturais.</p> <p>Escrever números naturais de até 3 ordens em sua representação por algarismos ou em língua materna.</p>

		OU Associar o registro numérico de números naturais de até 3 ordens ao registro em língua materna.
(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).	<p>Analisar argumentações sobre a resolução de problemas de adição, subtração, multiplicação ou divisão envolvendo números naturais.</p> <p>Resolver problemas de adição ou de subtração, envolvendo números naturais de até 3 ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar ou retirar.</p> <p>Calcular o resultado de adições ou subtrações, envolvendo números naturais de até 3 ordens</p>
(EF02MA08) Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.	Problemas envolvendo significados de dobro, metade, triplo e terça parte.	Resolver problemas de multiplicação ou de divisão (por 2, 3, 4 ou 5), envolvendo números naturais, com os significados de formação de grupos iguais ou proporcionalidade (incluindo dobro, metade, triplo ou (EF02MA08-A) Resolver problemas terça parte).

(EF02MA08-A) resolver problemas terça parte. Envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.

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

Utilizar a operação de adição entre números naturais, formados por até três algarismos, envolvendo o significado de juntar ou de acrescentar, com ou sem suporte de imagens, na resolução de problema.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Propor situações situações-problemas que contemplem a composição e decomposição de números até 1000. Criar pequenas histórias com personagens que enfrentam situações de juntar ou separar objetos. Exemplo: “Ana tinha 5 maçãs e ganhou mais 3. Quantas tem agora?” Usar tampas, blocos ou brinquedos para representar as ações: juntar dois grupos, acrescentar mais itens, retirar uma parte, separar um grupo. Pedir que expliquem o que fizeram e que operação usaram. Trabalhar a ideia de encontrar o valor desconhecido. Compreender metade e terça parte com objetos reais. Trabalhar com números do dia a dia. Pedir aos alunos que se organizem aos pares. Um diz um número, o outro responde: “o dobro é...” ou “a metade é...”

Sugestão de rotina lúdica semanal

Dia	Atividade
Segunda	Bingo dos números
Terça	Mercado matemático
Quarta	Dominó da adição
Quinta	Trilha matemática
Sexta	Boliche da matemática

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.

Habilidade

EF02CO01 – Organizar e representar informações seguindo sequências e padrões para resolver problemas do cotidiano.

DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Trilha Matemática com Comandos

Objetivo: Trabalhar sequência lógica.

Como fazer:

- Monte um percurso no chão.
- Os alunos recebem comandos:
 - Avance 2 casas.
 - Volte 1 casa.
 - Pule 3 casas.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Jogo Matemático no Computador

Ferramentas:

- Jogos educativos de matemática.
- Plataformas digitais da escola.

Atividade:

Resolver desafios envolvendo contagem, adição e subtração.

UNIDADES TEMÁTICAS: ÁLGEBRA

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA10) Descrever um padrão (ou regularidade) de sequências repetitivas e de sequências recursivas, por meio de palavras, símbolos ou desenhos.	Sequências repetitivas: mudamos apenas a quantidade, o elemento que está sendo repetido continua o mesmo.	Identificar a classificação OU Classificar objetos ou representações por figuras, por meio de atributos, tais como cor, forma e medida.
(EF02MA11) Descrever os elementos ausentes em sequências repetitivas e em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras	Sequências recursivas: Numa sequência recursiva precisamos observar os números e perceber a relação entre eles para determinar os elementos ausentes, identificando assim um padrão na sequência apresentada. Identificação de regularidade de sequências e determinação de elementos ausentes na sequência.	Inferir OU Descrever atributos ou propriedades comuns que os elementos que constituem uma sequência de números naturais.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Apresentar diversas imagens numa determinada sequência, fazendo a retirada de uma e pedindo que os alunos memorizem a imagem ausente.

Trem dos Padrões Materiais: cartões coloridos ou tampinhas.

Como fazer:

- Monte uma sequência: ●●●●●●●●
- Os alunos observam e continuam o padrão.
- Depois explicam a regra da sequência.

Pergunta: "O que está se repetindo?"

UNIDADES TEMÁTICAS: GEOMETRIA

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA15) Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos	Figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo): reconhecimento e características.	Reconhecer/ nomear figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.

apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.

Reconhecer/ nomear figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo)

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Reconhecer e nomear as figuras geométricas planas. Identificar características básicas: lados, vértices e contorno.

Relacionar figuras com objetos do dia a dia.

Caça às formas na sala

Objetivo: Identificar figuras geométricas em objetos reais.

- Entregue uma ficha com as figuras.
- As crianças circulam pela sala procurando objetos que lembrem círculo, quadrado, retângulo ou triângulo.
- Depois registram em uma tabela.

Exemplo: relógio (círculo), porta (retângulo), bandeirinha (triângulo).

Bingo das figuras geométricas

Materiais: cartelas com figuras variadas.

- O professor sorteia características:
 - "Tem 3 lados."
 - "Não possui vértices."

- "Tem 4 lados iguais."

Os alunos marcam a figura correspondente.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: pensamento computacional

OBJETO DE CONHECIMENTO:

HABILIDADE: (EF02CO02). Identificar e criar sequências de passos (algoritmos) para realizar tarefas do cotidiano ou resolver problemas simples.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Robô Humano

- Um aluno é o "robô".
- Os colegas dão comandos:
 - andar 2 passos;
 - virar à direita;
 - pegar um objeto.
- Depois discutem se o algoritmo funcionou.

Objetivo: compreender sequência lógica de comandos.

Caminho Geométrico

Integração com a EF02MA15.

- Monte um percurso no chão com círculos, quadrados, retângulos e triângulos.
- Os alunos criam cartões com comandos:
 - avance;
 - vire;
 - pule para o triângulo.

Trabalha: geometria + algoritmo.

Receita Maluca

Entregue figuras representando:

- pão;
- queijo;
- tomate;
- prato.

Os grupos organizam a sequência correta para montar um sanduíche.

Depois podem trocar a ordem e observar o resultado.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Desenho por Comandos

Utilizando softwares de programação por blocos:

- mover;
- girar;
- repetir.

Os alunos tentam desenhar um quadrado ou triângulo por meio dos comandos.

Exploração de imagens digitais

Atividade

- Mostrar no computador ou projetor imagens de:
 - o cubo
 - o pirâmide o
 - o cilindro o
 - o esfera.

Os alunos identificam as formas.

Desenho digital de sólidos Atividade

- Usar programas simples de desenho para representar **figuras geométricas espaciais**.

Apresentação digital

Atividade

- Criar slides com: nome da figura, exemplo de objeto do cotidiano.

Vídeo educativo

Atividade

- Assistir vídeo sobre **sólidos geométricos** e depois identificar objetos da sala com essas formas

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- Reconhecer **figuras geométricas espaciais**
- Identificar **características dos sólidos**
- Relacionar geometria com objetos do cotidiano
- Desenvolver **pensamento lógico e computacional**

- usar tecnologia para **explorar e representar formas**.

UNIDADES TEMÁTICAS: GRANDEZAS E MEDIDAS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA17) Estimar, medir e comparar capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais e unidades de medida não padronizadas ou padronizadas (litro, mililitro, grama e quilograma).	Medida de capacidade e de massa: unidades de medida não convencionais e convencionais (litro, mililitro, grama e quilograma).	Comparar objetos de uso cotidiano por meio de um dos atributos: comprimento, capacidade ou massa. Estimar/ Inferir medida de comprimento, capacidade ou massa de objetos, utilizando unidades de medida convencionais ou não OU Medir comprimento, capacidade ou massa de objetos.
(EF02MA20) Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.	Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores.	Reconhecer valores convencionados de moedas ou de cédulas do Sistema Monetário Brasileiro, em situações do cotidiano.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Levar instrumentos de medidas de comprimento, convencionais ou não convencionais para os alunos usarem em sala e executarem a medição em equipe. Medir objetos com diferentes unidades de medidas de comprimento (régua, fita métrica).

Corrida do Litro

Objetivo: Explorar litro (L) e mililitro (mL).

Como fazer:

- Em equipes, transportar água usando copinhos.
- Vence quem completar primeiro uma garrafa de 1 litro.
- Conversar sobre quantos copos foram necessários.

Quem Tem Mais Capacidade?

Materiais:

- Embalagens de suco, leite, refrigerante e água.

Como fazer:

- Observar os rótulos.
- Organizar da menor para a maior capacidade.

- Identificar medidas em mL e L.

Jogo das Estimativas

Objetivo: Desenvolver a noção de medida.

Como fazer:

Mostre objetos e pergunte:

- "Será que pesa mais ou menos que 1 kg?"
- "Será que cabe mais ou menos de 1 litro?"

Depois os alunos verificam a resposta.

Jogo da Memória do Dinheiro

Cartas:

- Uma carta com a imagem da cédula/moeda.
- Outra com seu valor escrito.

Os alunos devem encontrar os pares.

Dominó Monetário

Relacionar:

- Imagem da moeda/cédula;
- Valor correspondente;
- Combinação equivalente.

Exemplo:

- R\$ 2,00 ↔ duas moedas de R\$ 1,00.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.

(EF02CO02). Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Usar linguagem oral, textual ou pictográfica para descrever algoritmos, percebendo a importância de descrevê-los com precisão para que possam ser executados por outras pessoas (ou máquinas). Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções (preestabelecidas ou criadas pelos alunos) que podem ser repetidas um determinado número de vezes. Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos.

Objeto de conhecimento: Sistema monetário brasileiro.

EXEMPLOS: Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar a esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes'.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Pescaria do Dinheiro

Cada peixe contém:

- uma moeda;
- uma cédula;
- ou um desafio.

Exemplo:

- "Pesque moedas que somem R\$ 1,00."
- "Encontre uma cédula maior que R\$ 10,00."

Jogo da Memória Monetária

Formar pares:

- Imagem da moeda ↔ valor;

- Cédula ↔ valor escrito.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Atividades Plugadas (com tecnologia)

Mercadinho Digital

- Utilizar apresentações interativas (PowerPoint, Google Slides ou Canva).
- Os alunos escolhem produtos e calculam quanto gastarão.

Jogos Educativos sobre Dinheiro

- Jogos de compra, venda e troco adequados à faixa etária.
- Reconhecimento de moedas e cédulas.

UNIDADES TEMÁTICAS: PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA22) Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas	Variável categórica ou Qualitativa: são as características que não possuem valor quantitativo, mas, ao contrário, são definidas por	Identificar dados estatísticos dispostos em tabelas simples, em gráficos de colunas ou de barras simples.

<p>simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.</p>	<p>várias categorias como: sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária, etc.</p>	
<p>(EF02MA23) Realizar pesquisa em universo de até 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples.</p>	<p>Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de colunas.</p>	<p>Ler/ Identificar OU Comparar dados estatísticos ou informações expressas em tabelas (simples ou de dupla entrada).</p> <p>Ler/ Identificar OU Comparar dados estatísticos expressos em gráficos (barras simples, colunas simples ou pictóricos).</p>
		<p>Representar os dados de uma pesquisa estatística ou de um levantamento em listas, tabelas (simples ou de dupla entrada) ou gráficos (barras simples, colunas simples ou pictóricos).</p>

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Explorar elementos que constituem gráficos e tabelas e abrir espaço para que os alunos elaborem perguntas para serem respondidas com base no gráfico;

Realizar pesquisa sobre preferência musical contos de fada, organizar os resultados em tabela e em seguida construir gráfico com tiras de papel colorido de acordo com as quantidades indicadas.

Brincadeira: “ Vou viajar de barco e só posso levar...”. O professor pensa em um objeto e começa a brincadeira, dizendo: Vou viajar... cada aluno fala algo e os demais afirmam se pode ser levado ou não. Por exemplo: frutas,

Quebra-Cabeça dos Gráficos

- Recorte gráficos em pedaços.
- Os grupos montam o gráfico.
- Depois respondem:
 - Qual categoria tem mais?
 - Qual tem menos?

Jogo "Detetive dos Dados"

Mostre um gráfico e faça desafios:

🔍 Quem tem mais votos?

🔍 Quantos votos faltam para empatar?

🔍 Qual a diferença entre as duas maiores colunas?

DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Robô dos Gráficos

- Monte um gráfico grande no chão.
- Um aluno é o robô.
- Os colegas criam comandos:
 - avance 3 passos;
 - vire à direita;
 - pare na coluna com mais votos.

Computação:

algoritmo.

Matemática: interpretação de gráficos.

Organizando os Dados

- Entregue cartões com informações de uma pesquisa.
- Os grupos devem seguir uma sequência de instruções para montar uma tabela.

Exemplo:

1. Separe por categorias.
2. Conte os votos.
3. Registre na tabela.

4. Monte o gráfico.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Pesquisa Digital da Turma

Utilizar formulários simples.

Os alunos:

- Respondem perguntas;
- Observam os resultados;
- Analisam os gráficos gerados automaticamente.

Gráfico Interativo. Criar gráficos com figuras ou emojis. Arrastar elementos para formar colunas.

- Registrar a pesquisa da turma no **PowerPoint ou Excel**. Criar um **gráfico simples de colunas**.

Mural digital

Atividade

- Criar um mural com categorias da turma:
- comidas favoritas brincadeiras preferidas cores favoritas.

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- compreender **variáveis qualitativas (categorias)**
- coletar e organizar dados
- comparar resultados
- desenvolver **pensamento lógico e computacional** □ representar informações em **tabelas e gráficos**.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – CIÊNCIAS

UNIDADE TEMÁTICA: Ciência, Tecnologia e Sociedade Terra e Universo

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/ UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02CI01) Identificar de que materiais (metais, madeira, vidro etc.) são feitos os objetos que fazem parte da vida cotidiana, como esses objetos são utilizados e com quais materiais eram produzidos no passado. (Possíveis articulações com a habilidade EF12LP17)	Propriedades e usos dos materiais: - Produção de lixo pelo homem; - Descarte do lixo; - 3 Rs.	Ler palavras. Ler frases. Ler textos.

(EF02CI03). Discutir os cuidados necessários à prevenção de acidentes domésticos (objetos cortantes e inflamáveis, eletricidade, produtos de limpeza, medicamentos, etc.)	Prevenção de acidentes domésticos: - Objetos perigosos; - Cuidados com crianças e idosos;
EF02CI08). Comparar o efeito da radiação solar (aquecimento e reflexão) em diferentes tipos de superfície (água, areia, solo, superfícies escura, clara e metálica etc.).	O Sol como fonte de luz e calor: - Refração luminosa; - Reflexão luminosa

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Classificar diferentes materiais, trazidos pelos alunos, segundo características como flexibilidade, dureza, transparência.

Observar e registrar o tipo de lixo produzido na sua residência com relação ao material, necessidade de consumo, possibilidade de reutilização.

- Pesquisar o destino do lixo descartado em sua residência;
- Descrever o impacto causado por resíduos de origens diversas sobre o ambiente (tempo de decomposição: vidro, papel, plástico, metal);
- Relacionar o consumo exagerado à produção de lixo. Identificar a importância dos hábitos de reciclar e reutilizar materiais;
- Confeccionar, com os materiais classificados, jogos e brinquedos reutilizando materiais diversos. Discutir sobre a importância das plantas para outros seres vivos, identificando sua utilidade como alimentação, remédio; clima, etc.

Pesquisar sobre as necessidades das plantas para sua sobrevivência (solo, luz);

- Reconhecer a importância das plantas para a manutenção da qualidade do ar e para a vida na Terra;
- Reconhecer que as plantas necessitam do sol para produzir seus alimentos.
- Comparar formas de alimentação de animais e plantas para inferir que as plantas são seres autótrofos e realizam fotossíntese.
- Coletar diferentes tipos de plantas para identificar diferenças e semelhanças como: forma da folha, raiz, flor, caule, fruto etc.
- Nomear as partes de uma planta, identificando suas funções.
- Classificar diferentes materiais, trazidos pelos alunos, segundo características como flexibilidade, dureza, transparência.
- Reconhecer que a resistência dos materiais está relacionada às suas características.
- Observar o comportamento de diferentes objetos expostos ao sol com relação à refração e reflexão da luz. - Registrar a sensação térmica ao usar roupas claras e observações dos colegas;

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.

(EF02CO02). Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Usar linguagem oral, textual ou pictográfica para descrever algoritmos, percebendo a importância de descrevê-los com precisão para que possam ser executados por outras pessoas (ou máquinas). Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções (preestabelecidas ou criadas pelos alunos) que podem ser repetidas um determinado número de vezes. Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos.

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

EXEMPLOS: Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar a esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes'. **Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)**

Detetives dos Materiais

- Espalhe objetos pela sala.
- Os alunos investigam:
 - De que material é feito?
 - Para que serve?
- Depois classificam em grupos:
 - metal;
 - madeira;
 - plástico;
 - vidro.

Computação: classificação e organização de dados.

Caixa Surpresa dos Materiais

- Coloque objetos dentro de uma caixa.
- Sem olhar, os alunos tocam e tentam identificar o material.

- Em seguida, organizam os objetos em categorias.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Caça aos Materiais com Tablet

- Fotografar objetos da escola.
- Criar um painel digital separando-os por material.

Classificação Digital

Utilizando apresentações ou aplicativos de arrastar e soltar:

- Arrastar imagens para as categorias:
 - madeira;
 - metal;
 - vidro;
 - plástico.

Catálogo Digital dos Objetos

- Fotografar objetos da escola.
- Registrar:
 - nome;
 - material;
 - utilidade.

UNIDADE TEMÁTICA: Ciência, Tecnologia e Sociedade

Vida e Evolução

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/ UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE DA REFERENCIA	MATRIZ DE
(EF02CI04). Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relaciona ao ambiente em que eles vivem. (Possíveis articulações com a habilidade EF02HI11).	Seres vivos no ambiente	Ler palavras. Ler frases. Ler textos	

<p>(EF02CI05). Investigar a importância da água e da luz para a manutenção da vida de plantas em geral. (Possíveis articulações com a habilidade EF12LP17).</p>	<p>Plantas: - Partes e funções das plantas.</p>	
<p>(EF02CI06). Identificar as principais partes de uma planta (raiz, caule, folhas, flores e frutos) e a função desempenhada por cada uma delas, e analisar as relações entre as plantas, o ambiente e os demais seres vivos. (Possíveis articulações com a habilidade EF12LP17)</p>		

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

- Concluir que os animais são seres vivos e dependem das plantas para sobreviverem.
- Representar diferentes tipos de animais, descrevendo suas características e o ambiente em que vivem.
- Listar a variedade de animais domésticos e selvagens, diferenciando seus hábitos;
- Categorizar os animais segundo o ambiente que vivem, hábitos e tipo de alimentação;

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – GEOGRAFIA

UNIDADE TEMÁTICA: Formas de representação e pensamento espacial.

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADE DA REFERENCIA	MATRIZ DE
---------------------------	--------------------------	--------------------------	-----------

<p>(EF02GE08). Identificar e elaborar diferentes formas de representação (desenhos, mapas mentais, maquetes) para representar componentes da paisagem dos lugares de vivência.</p> <p>(EF02GE09). Identificar objetos e lugares de vivência (escola e moradia) em imagens aéreas e mapas (visão vertical) e fotografias (visão oblíqua).</p>	<p>Localização, orientação e representação espacial.</p> <p>Produzir desenhos, mapas mentais, maquetes ou croquis da escola, da casa ou de outro lugar que seja comum aos estudantes.</p> <p>Leitura de fotografias e imagens aéreas.</p> <p>Visão oblíqua e visão vertical.</p>	<p>Ler palavras.</p> <p>Ler frases.</p> <p>Ler textos. Localizar informação explícita. Inferir informações em textos.</p>
--	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Para o alcance dessa habilidade é possível considerar o uso de diferentes materiais - fotografias, croquis, maquetes, mapas, imagens aéreas, e a partir daí identificar lugares do entorno da escola, exercitando a lateralidade, a orientação e a localização. É importante ressaltar que o ensino das noções espaciais é uma forma de atender às diversas necessidades da alfabetização cartográfica: das mais cotidianas (como chegar a um lugar que não se conhece, entender um trajeto urbano ou rural) às mais específicas (como delimitar áreas de plantios, compreenderem a zona de influência do clima, identificar limites entre outras). O professor poderá iniciar os trabalhos com essa habilidade apresentando para os

estudantes o conceito de lugar e qual sua importância em nossas vidas. Partindo de seu lugar de vivência, os estudantes poderão elaborar maquetes, exercitando assim a visão oblíqua e vertical do desenho.

Possibilidades interdisciplinares (EF02MA14) e (EF02MCI01).

Habilidade Formação Geral Básica:

- Para desenvolver habilidades relacionadas à representação espacial e cartografia, propõe-se uma série de atividades lúdicas e interativas.
- Sugere-se a "Aventura do Caminho para a Escola", onde os estudantes desenharam seu trajeto diário. Em seguida, cria-se o "Mapa Gigante da Nossa Vizinhança", uma atividade coletiva que promove a compreensão do espaço compartilhado.
- Para aprofundar o aprendizado, organiza-se o "Projeto Miniatura da Sala de Aula", desenvolvendo noções de escala e perspectiva. Também se realiza a "Caça ao Tesouro no Pátio" para exercitar a leitura de mapas. Explorando a criatividade, propõe-se o "Desenho da Janela Mágica", ilustrando diferentes formas de representar a mesma paisagem.
- Para uma experiência sensorial, desenvolve-se o "Mapa dos Sentidos", promovendo uma compreensão tátil do espaço. Estimulando a imaginação, pede-se o "Desenho da Casa dos Sonhos" para explorar a representação de espaços internos.
- Para uma visão tridimensional, organiza-se o "Bairro de Caixas", construindo um mapa em 3D. Finalizando de forma divertida, realiza-se o "Jogo do Detetive Geográfico", estimulando a memória espacial e a capacidade de descrição. Para trabalhar essas atividades em sala de aula, orienta-se:
 - Bairro de Caixas • Colete caixas de diferentes tamanhos; • Estudantes decoram as caixas para representar prédios e casas; • Monte um mapa 3D do bairro em uma superfície grande; • Adicione ruas, árvores e outros elementos com materiais simples;
 - Jogo do Detetive Geográfico • Crie cartões com descrições de locais do bairro; • Um estudante lê a descrição, outros tentam adivinhar o local; • Use o mapa 3D como referência durante o jogo; • Incentive descrições detalhadas e uso de termos geográficos;
 - Dessa forma, essas atividades proporcionam uma abordagem prática e envolvente para explorar conceitos de representação espacial e cartografia, adaptadas à capacidade de compreensão dos estudantes, desenvolvendo habilidades essenciais de forma interativa.

- Inclusão e estratégias de apoio para trabalhar a temática Formas de representação e pensamento espacial. “Projeto Miniatura da Sala de Aula” → Estudante com TEA: ● Falar baixo e de maneira calma. ● Modelo pronto para imitar.
- Estudante com deficiência física/motora, substituir desenhos por: ●. Utilizar objetos grandes e de fácil manejo.
- Estudante com Baixa visão ou Cegueira, utilizar materiais táteis: ● Objetos grandes, com bordas grossas. ●. Utilizar imagens de EVA
- Estudante com TDAH: ● Atividades curtas e rápidas. ● Materiais diferentes para estimular o foco. Algumas sugestões de materiais que são relevantes tanto para as práticas pedagógicas quanto para os estudantes.
- Disponível em: Atividades de Geografia para os Anos Iniciais. Acesso em 06 nov. 2025.
- Disponível em: Representando a moradia a partir de uma maquete - Planos de aula - 2º ano - Geografia. Acesso em 06 nov. 2025.
- Disponível em: ORIENTAÇÃO E LOCALIZAÇÃO. Acesso em 06 nov. 2025.
- Disponível em: LOCALIZAÇÃO ESPACIAL Acesso em 06 nov. 2025.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.

Habilidade **EF02CO01** Classificar e organizar informações utilizando diferentes critérios, identificando padrões e características.

(EF02CO02). Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Usar linguagem oral, textual ou pictográfica para descrever algoritmos, percebendo a importância de descrevê-los com precisão para que possam ser executados por outras pessoas (ou máquinas). Os algoritmos aqui devem ser descritos através de

seqüências de instruções (preestabelecidas ou criadas pelos alunos) que podem ser repetidas um determinado número de vezes. Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos.

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

EXEMPLOS: Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar a esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes'. **Atividades**

DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Mapa da Sala de Aula

- Os alunos observam a sala.
- Desenham onde ficam mesas, porta, quadro e armário.
- Criam uma legenda simples.

Computação: organização de informações.

Caça ao Tesouro com Croqui

- O professor desenha um croqui da sala ou do pátio.
- Os alunos seguem pistas para encontrar um objeto.

Computação: interpretação de representações e algoritmos.

Robô Explorador

- Um aluno é o robô.
- Outro cria comandos:
 - avance;
 - vire à esquerda;
 - pare na biblioteca.

Depois os alunos registram o percurso em um desenho.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Mapeando a Escola com Fotos

- Utilizar tablet ou celular.
- Fotografar diferentes espaços.
- Organizar as imagens em um mapa digital.

UNIDADE TEMÁTICA: MUNDO E TRABALHO

HABILIDADES DA BNCC/ DCT REFERENCIA	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE
<p>(EF02GE06). Relacionar o dia e a noite a diferentes tipos de atividades sociais (horário escolar comercial, sono etc).</p>	<p>Tipos de trabalho em lugares e tempos diferentes. Quais atividades realizadas no período da manhã? Quais atividades realizadas no período da tarde? E à noite o que fazemos? Identificar e diferenciar o horário de trabalho e descanso.</p>	<p><input type="checkbox"/> Ler palavras. <input type="checkbox"/> Ler frases.</p>
<p>(EF02GE07). Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares, identificando os impactos ambientais.</p>	<p>A origem de diferentes produtos do cotidiano dos estudantes. Produtos de origem animal. Produtos de origem vegetal. Produtos de origem mineral. O trabalho no campo. Agricultura familiar. Agronegócio (noções). O trabalho na cidade. A importância da natureza como fonte de sustentação para realização de diversas atividades.</p>	

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Sondar os estudantes sobre o que eles entendem por trabalho, que tipo de trabalho seus familiares desenvolvem. Pesquisar sobre as diferenças entre trabalhos diurnos e trabalhos noturnos. Cabe ressaltar que essa habilidade atende às competências específicas de Ciências Humanas para o Ensino Fundamental, indica a necessidade de os estudantes compreenderem os eventos cotidianos e as variações de seus significados no tempo e no espaço. O professor poderá iniciar essa temática apresentando para os estudantes a origem de alguns produtos do cotidiano deles e que são extraídos da natureza como os alimentos (arroz, feijão, trigo, frutas e vegetais) e também o consumo de água que é um recurso de origem mineral. Além disso, poderá ressaltar os impactos ambientais decorrentes dessas atividades.

Circuito Dia e Noite. Espalhe figuras pelo pátio.

Ao ouvir:

- "Dia!" → correr para uma atividade diurna.
- "Noite!" → correr para uma atividade noturna.

Painel "Dia e Noite"

Materiais:

- Cartolina dividida em duas partes.
- Figuras de atividades.

Atividade:

Os alunos colam imagens no lado correto:

- Dormir 🌙
- Ir à escola ☀️
- Jantar 🌙
- Brincar no recreio ☀️

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – HISTÓRIA

UNIDADE TEMÁTICA: A comunidade e seus registros

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02HI05) Selecionar objetos e documentos pessoais e de grupos próximos ao seu convívio e compreender sua função, seu uso e seu significado.	- Formas de registrar e narrar histórias. Marcos de memória materiais e imateriais. - A história E os documentos. - O historiador E os documentos. Fontes históricas. - As fotografias E as pinturas. - Os objetos são fontes históricas. - Mapas também tem história.	- Localizar informação explícita. - Inferir informações em textos.
(EF02HI09). Identificar objetos e documentos pessoais que remetem à própria experiência no âmbito da família	Objetos, brinquedos e documentos do passado; Objetos, brinquedos e documentos atuais; A escola no passado;	

<p>e/ou da comunidade, discutindo as razões pelas quais alguns objetos são preservados e outros são descartados.</p> <p>(EF02HI10). Identificar diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive seus significados, suas especificidades e importância.</p>	<p>Observação de fotos: características das famílias.</p> <p>As diversas profissões localizadas no bairro e entorno; Declaração Universal dos Direitos da Criança; O trabalho infantil e o menor abandonado; os direitos fundamentais das crianças.</p>
---	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Os estudantes podem elaborar fichas de identificação dos objetos e documentos selecionados junto aos familiares e grupos próximos (o que são e para que servem), separando-os conforme sua função: por exemplo, objetos de cozinha, de comunicação, documentos de saúde etc.

Habilidade Formação Geral Básica:

→ Professor (a) para a habilidade (EF02HI0 9 e 10) sugerimos um reposicionamento, pois a habilidade no DCT está para ser trabalhada no quarto bimestre, todavia, para melhor distribuição dos trabalhos, levando em consideração a progressão das habilidades, posicionamos como sugestão para o terceiro bimestre.

→ Professor (a) essas habilidades do componente de História, podem oportunizar uma aproximação do estudante com a comunidade escolar. Aprender sobre a história da escola, a escolha do nome da escola, sobre quem são os profissionais que atuam na escola, são importantes para o estreitamento das relações, para maior consciência do entorno em que se vive.

→ Para trabalhar essas habilidades, o professor pode usar várias estratégias, tais como:

- Uma roda de conversa: quando trabalhamos o significado do nome é importante aprendermos o país de origem e a história. Em uma roda de conversa podemos trabalhar esses significados. Para descobrir essas informações, inicialmente você pode preparar a ficha de catalogação com os dados que você pretende descobrir, tais como, o significado do nome, a origem, o motivo da escolha (Isso poderá ser feito como tarefa: Porque os pais escolheram o nome da criança?) etc. Você poderá usar o dicionário de nomes, disponível em: Dicionário de Nomes Próprios. Acesso em: 06 de nov. De 2025.
- Pesquisa do nome da escola: Uma vez realizada essa sensibilização, os estudantes podem fazer uma descrição sobre os lugares da escola. Um passeio pela escola, descrevendo os locais da escola e o que as pessoas fazem em cada local, no refeitório, na quadra, na sala dos professores etc. Nesse passo, uma ficha para coleta das informações também é importante.
- Pesquisa sobre o nome da escola: além do significado do nome da escola, pode ser coletado por meio de entrevista ao diretor e coordenadores, outras informações que auxiliem na compreensão de como foi a escolha do nome da instituição. Alguns modelos de ficha de catalogação para colher informações são úteis para nos inspirar. Segue um modelo para ser analisado e adaptado. Disponível em: <https://nova-escola-producao.s3.amazonaws.com/N8P6N2dRSQ5duGynfqmwQ6VchvQWymQsxhPQ22XXPG5YxybyGPcfu5bfUy4W/his208und05-exemplo-de-infografico.pdf>. Acesso em: 06 de nov. De 2025.
- Entrevista: descobrir as profissões e os profissionais que atuam na escola é outro passo importante. Prepare o ambiente, converse e combine com a equipe escolar, prepare os estudantes e leve a sala para um passeio pela escola, com o objetivo de realizar uma entrevista e descobrir sobre as profissões das pessoas que trabalham na instituição. Um modelo de perguntas pode facilitar e orientar os estudantes. Aqui segue uma sugestão. Disponível em: ROTEIRO PARA ENTREVISTA SOBRE A ESCOLA 1. Acesso em: 06 de nov. De 2025.
- Para exposição, além de todo o material colhido, pode ser elaborada uma lista das profissões das pessoas que trabalham na instituição. No momento da exposição, é interessante que a direção, coordenação e os funcionários que puderem, visitem a sala para prestigiar os estudantes e o trabalho que foi realizado.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.

(EF02CO02) Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Usar linguagem oral, textual ou pictográfica para descrever algoritmos, percebendo a importância de descrevê-los com precisão para que possam ser executados por outras pessoas (ou máquinas). Os algoritmos aqui devem ser descritos através de sequências de instruções (preestabelecidas ou criadas pelos alunos) que podem ser repetidas um determinado número de vezes. Os ciclos de repetição devem ser simples, isto é, não devem conter outros ciclos.

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

EXEMPLOS: Os alunos podem construir algoritmos com conjuntos de instruções pré-definidas, como ações para avançar, virar à direita, virar à esquerda, bem como definir seus próprios conjuntos de instruções. Para descrever a tarefa de andar 10 passos, virar à esquerda e andar mais 5 passos, pode-se definir o seguinte algoritmo: 'Ande um passo 10 vezes; vire à esquerda; e ande um passo 5 vezes'.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Baú das Memórias

Cada aluno traz um objeto ou fotografia de casa.

Perguntas:

- O que é?
- Para que serve?
- Quem utiliza?
- Por que é importante?

Depois a turma organiza os objetos por categorias.

Museu da Turma

Monte uma exposição com:

- brinquedos antigos;
- fotografias;
- certidões;
- livros;
- objetos de família.

Os alunos criam etiquetas explicando o significado de cada item.

Entrevista com o Objeto

Um aluno representa um objeto.

Os colegas fazem perguntas:

- Qual sua função?
- Quem usa você?
- Que história você guarda?

Inspirada na proposta "entrevista com o objeto".

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Vídeo "Meu Objeto Conta uma História"

Cada criança apresenta um objeto e explica:

- para que serve;
- quem utiliza;
- por que é importante.

Classificação Digital

Utilizando recursos de arrastar e soltar:

- documentos;
- brinquedos;
- fotografias;
- objetos domésticos.

Os alunos organizam as imagens nas categorias corretas.

- Os alunos criam **slides simples** com: quem sou eu, minha família, minha escola.

Entrevista digital **Atividade**

- Gravar áudio ou vídeo com **entrevista de um familiar ou morador antigo da comunidade.**

Mural digital da turma **Atividade**

- Criar um mural com: fotos dos alunos, experiências da turma, momentos da escola.

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- compreender a relação entre **eu e o outro**
- valorizar experiências pessoais e da comunidade
- selecionar informações importantes
- registrar memórias
- usar tecnologia para **comunicar e compartilhar histórias.**

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – ENSINO RELIGIOSO

UNIDADE TEMÁTICA: Identidade e Alteridade

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
---------------------------	--------------------------	------------------------------------

(EF02ER05) Identificar, distinguir e respeitar símbolos religiosos de distintas manifestações, tradições e instituições religiosas.	Símbolos Religiosos. Símbolo da natureza e seus significados nas tradições religiosas. Símbolo mais importantes de cada Tradição Religiosa.	– Ler palavras. – Escrever palavras. – Ler frases.
---	---	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Reconhecer os símbolos mais importantes de cada religião. Entregar imagens dos principais símbolos (cruz, crescente com estrela, Om, estrela de Davi, etc.). Pesquisar o nome e o significado de cada símbolo. Montar um cartaz coletivo com os símbolos organizados por religião.

Habilidade Formação Geral Básica:

→ Pode-se dar sequência ao conteúdo trabalhado nos semestres anteriores quanto às simbologias e codificações, apresentando gravuras de símbolos religiosos de distintas manifestações, tradições e instituições religiosas, relacionando-as com significados (<http://ensinoreligiosoemsala.blogspot.com/2015/08/simbolos-religiosos.html>, acesso em 11 nov. 2025).

→ A apresentação das diversas características das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), enfocada pela habilidade integrada da BNCC Computação, pode se dar em conjunto com a realização de pesquisas, de registros e de organização desses símbolos, com particular foco na compreensão das possibilidades existentes no mundo digital. • Como materiais complementares, podem ser utilizados: https://docs.google.com/document/d/1lvzFaKPBd5dNihH3TF1P3gUDE_kvpd9buAUzBt3hujU/edit?usp=sharing e <https://docs.google.com/document/d/1pYqwJIDkaWMLdHZSE991C8wTO19pH9sYsMzm1IX9ho0/edit?tab=t.0>, acesso em 11 nov. 2025.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Temática Transversal

Habilidade (EF02CO05). Reconhecer as características e usos das tecnologias computacionais no cotidiano dentro e fora da escola.

Objeto de Conhecimento: Uso de artefatos computacionais.

Explicação da Habilidade: A proposta nessa habilidade é que o aluno verifique as diferentes características das tecnologias de informação e comunicação, identificando como funcionam, principais aspectos, bem como reconhecendo os diferentes usos no dia a dia das pessoas dentro e fora da escola.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Detetives da Tecnologia

Os alunos observam a sala, a escola ou imagens do cotidiano e identificam objetos tecnológicos: computador, celular, tablet, caixa eletrônico, televisão, semáforo etc.

Desafio: Para que serve? Quem usa? Onde encontramos esse objeto?

Habilidade trabalhada: reconhecer tecnologias e suas funções.

Semáforo do Uso Seguro

Apresente situações do cotidiano digital:

“Compartilhar senha com um amigo.”

“Usar o tablet com supervisão.”

“Ficar muitas horas sem pausa.”

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.