ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

4º BIMESTRE

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

2º ANO

PREFEITURA PORTO NACIONAL
CAPITAL DO AGRO & CULTURA
Secretaria Municipal da Educação

ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

DIRETORA PEDAGÓGICA
Millena Carvalho de Souza

COORDENADORA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E FORMAÇÃO
Joelma Batista Rodrigues

COORDENADORA DO ENSINO FUNDAMENTAL 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 Publica	**GÊNEROS TEXTUAIS: RECEITAS, LISTAS, AGENDAS, AVISOS, CONVITES E CALENDÁRIOS**	
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF12LP04). Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a) ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua finalidade.	Obs: Reforçar essa habilidade que não foram desenvolvidas pelos alunos na prova SAETO EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e autônoma) Compreensão em leitura com certa autonomia de receitas e instruções de montagem e / ou listas, agendas, calendários, avisos, convites (digitais e impressos) dentre outros.	Essa habilidade se encontra nas unidades 02 - Listar para ajudar nossa escola do livro didático do Alfabetiza mais. Unidade 04-Bilhete e mensagem de áudio: A comunicação rápida. Unidade 07-Receitas culinárias. Importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO. 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.

SUGESTÕES 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.

Dar tirinhas ou pequenos textos desordenados.

Os alunos colocam na ordem correta (início, meio e fim). Depois leem e explicam o que aconteceu.

Jogo "Descubra o gênero"

- Mostre diferentes textos.
- Os alunos identificam se é:
  - Convite;
  - Receita;
  - Lista;
  - Aviso;
  - Calendário;
  - Instrução.

Organizando textos

- Recorte uma receita ou um convite em partes.
- Os alunos reorganizam o texto na ordem correta.

Produção coletiva

- Após analisar vários modelos, produza com a turma:
  - um convite para uma festa;
  - uma lista de materiais;
  - um aviso para a escola;
  - uma receita simples.

Essas atividades favorecem a leitura compartilhada e autônoma, ajudando os alunos a reconhecerem a função social e a estrutura dos gêneros textuais do cotidiano, conforme previsto na habilidade EF12LP04.

Sugestão de literatura afro-brasileira

Você pode utilizar livros como:

- Omo-Oba: Histórias de Princesas
- Cada um com seu jeito, cada jeito é de um!

Essas obras podem servir de contexto para a produção e leitura de convites, listas, avisos, agendas e receitas, valorizando a história e a cultura afro-brasileira enquanto desenvolvem a habilidade **EF12LP04**.

Roda de leitura com o livro “ Zumbi o Pequeno Guerreiro.

O 2º ano adora movimento. Leia um trecho do livro em voz alta. Toda vez que aparecer uma rima, os alunos devem dar duas palmas ou bater o pé no chão. Isso ajuda a fixar o ritmo da poesia e a identificar o som final das palavras de forma corporal.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Cultura Digital

Habilidade: CC1.01 – Reconhecer e utilizar tecnologias digitais presentes no cotidiano para acessar informações, comunicar-se e realizar atividades de aprendizagem de forma segura e responsável.

Objetos de conhecimento:

- Tecnologias digitais no cotidiano.
- Leitura e interpretação de informações em ambientes digitais.
- Uso seguro e responsável de dispositivos digitais.
- Comunicação digital.

Explicação da habilidade:

O estudante utiliza recursos digitais para acessar, ler e compreender informações em diferentes gêneros textuais, desenvolvendo o letramento digital, a autonomia e o uso ético das tecnologias.

Sugestões de atividades

Atividades Plugadas (com uso de tecnologia)

1. **Convite digital**

- Ler convites enviados pelo professor em um computador ou tablet.
- Identificar quem convida, data, horário e local.

2. **Lista de compras digital**

- Criar uma lista utilizando um editor de texto ou aplicativo de notas.

3. **Calendário digital**

- Localizar datas importantes em um calendário digital e registrar eventos da turma.

4. **Receita ilustrada**

- Assistir a um vídeo curto de uma receita e organizar os ingredientes e o modo de preparo em um documento digital.

5. **Caça aos avisos**

- Navegar em um ambiente virtual da escola para localizar avisos e identificar sua finalidade.

Atividades Desplugadas (sem uso de tecnologia)

1. **Jogo dos gêneros textuais**

- Classificar cartões com receitas, listas, convites, avisos e calendários.

2. **Montando um convite**

- Organizar as partes de um convite que foram embaralhadas.

3. **Receita em sequência**

- Colocar as etapas de uma receita na ordem correta.

4. **Calendário gigante**

- Utilizar um calendário de papel para localizar datas, aniversários e eventos.

5. **Correio da turma**

- Produzir e distribuir convites e avisos entre os colegas.

6. **Caça às informações**

- Ler um aviso ou uma lista e responder perguntas sobre o texto.

7. **Painel dos gêneros**

- Organizar um mural com exemplos de listas, receitas, convites, calendários e avisos, discutindo a finalidade de cada um.

EIXO- Escrita (compartilha da e autônoma)		
(EF12LP03). Copiar textos breves, mantendo suas características e voltando para o texto sempre que tiver dúvidas sobre sua distribuição gráfica, espaçamento entre as palavras, escrita das palavras e pontuação.	Obs: Reforçar essa habilidade que não foram desenvolvidas pelos alunos na prova SAETO EIXO: Escrita (compartilha e autonoma) Construção do sistema alfabético.	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais na unidade 6 Um mundo de versos, nas páginas: 143 até 200. É importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
Consiste em observar e reproduzir pequenos textos e/ou trechos significativos de um texto mais longo, como recurso para chamar atenção do estudante para com todas as características gráficas do texto: pontuação (medial e final), acentuação, presença de letras maiúsculas, paragrafação, distribuição gráfica de suas partes, translineação, entre outros com a constante mediação do professor em todas as etapas das atividades propostas.

Organizando frases

- Entregue frases embaralhadas.
- Depois de organizá-las corretamente, os alunos fazem a cópia no caderno.

Copiar listas

- Lista de materiais escolares.
- Lista de frutas.
- Lista de brinquedos.
- Destaque o alinhamento e o espaçamento entre os itens.

Produção do mural da turma

- Cada aluno copia uma frase cuidadosamente.
- As frases são reunidas para formar um mural, valorizando a escrita legível e organizada.

Copiando uma quadrinha sobre a diversidade

Gênero textual: Quadrinha

- Leia uma quadrinha sobre respeito às diferenças.

• Os alunos copiam o texto mantendo a organização dos versos.		
EIXO- Oralidade		
(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. (EF15LP10). Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.	Eixo: Oralidade Produção de texto oral. Planejamento e produção de receitas, instruções de montagem e/ou recados, avisos, convites, receitas oralmente e/ou por meio de ferramentas digitais, em áudio ou vídeo, textos. Escuta atenta. Formulação de perguntas orais.	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais. Unidade 4- Bilhete e mensagem de áudio: A comunicação rápida. Unidade 6-Um mundo de versos. Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais. Unidade 2- Listar para ajudar nossa escola. Páginas: 19 até 52. É importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Trata-se de uma habilidade que articula escrita e oralização da escrita, considerando, ainda, o gênero do campo da vida cotidiana a ser produzido e três vetores da produção, seja escrita, seja oral (situação/tema ou assunto/finalidade. Ao desenvolver essa habilidade sugere-se: a) análise da situação comunicativa e dos gêneros com a finalidade de compreender as suas características, de modo a oferecer repertório para a produção; b) planejamento, produção e revisão dos textos, com apoio de registro escrito; c) acesso e utilização de ferramentas digitais que viabilizem a produção dos textos, em áudio ou vídeo. A progressão pode apoiar-se nas duas operações diferentes que a habilidade envolve. Assim, planejamento e produção podem ser programados para momentos sucessivos.

1-Correio da Turma

- Os alunos escrevem pequenos recados para colegas ou funcionários da escola.
- Depois, gravam um áudio lendo o recado com clareza e entonação adequada.
- Trabalhar destinatário, objetivo e linguagem.

2. **Convite para um evento**

- Em grupos, elaborar um convite para uma feira, apresentação ou comemoração da escola.
- Produzir a versão escrita e gravar um vídeo fazendo o convite.

3. **Receita em vídeo**

- Escolher uma receita simples (salada de frutas, suco, sanduíche).
- Organizar os passos da receita.
- Gravar um vídeo explicando o modo de preparo.

4. **Tutorial de brincadeiras**

- Os alunos escolhem uma brincadeira conhecida.
- Escrevem as instruções.
- Produzem um vídeo ensinando como brincar.

5. **Avisos da escola**

- Criar avisos sobre conservação dos materiais, higiene, organização da sala ou biblioteca.
- Apresentar os avisos em áudio para a turma.

6. **Instruções de montagem**

- Montar brinquedos com blocos, dobraduras ou materiais recicláveis.
- Registrar as etapas e explicar oralmente como realizar a montagem.

7. **Rádio da escola**

- Organizar um pequeno programa com:

- avisos;
- convites;
- dicas;
- mensagens para a comunidade escolar.

A habilidade **EF15LP10** da BNCC refere-se a:

"Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário."

Sugestões pedagógicas

1. Roda de conversa

- Propor um tema de interesse da turma (animais, família, brincadeiras, meio ambiente).
- Cada aluno fala enquanto os demais escutam sem interromper.
- Ao final, os colegas fazem perguntas sobre o que foi apresentado.

2. Leitura com perguntas

- O professor lê uma história em voz alta.

- Durante ou após a leitura, os alunos elaboram perguntas sobre personagens, acontecimentos e informações que não compreenderam.

3. Entrevista entre colegas

- Em duplas, um aluno entrevista o outro utilizando perguntas previamente planejadas.
- Depois, apresentam as respostas para a turma.

4. "Quem falou?"

- Após ouvir um relato ou uma história, os alunos identificam quem falou, sobre o que falou e quais informações foram mais importantes.

5. Caixa das perguntas

- Após uma explicação do professor, os alunos escrevem perguntas em pequenos papéis.
- O professor sorteia algumas para responder coletivamente.

6. Telefone sem fio reflexivo

- Após a brincadeira, discutir:
  - O que mudou na mensagem?
  - Por que é importante ouvir com atenção?

- Como podemos melhorar nossa escuta?

7. Contação de histórias

- Um aluno ou o professor conta uma história.
- Os colegas fazem perguntas para esclarecer dúvidas ou obter mais detalhes.

8. Apresentação de objetos

- Cada estudante apresenta um objeto trazido de casa.
- Os colegas formulam perguntas relacionadas à apresentação.

Estratégias metodológicas

- Estabelecer combinados para a escuta (olhar para quem fala, esperar a vez, não interromper).
- Incentivar perguntas iniciadas por: **quem**, **como**, **quando**, **onde**, **por que** e **o que**.
- Valorizar todas as perguntas pertinentes ao tema.
- Trabalhar diferentes gêneros orais, como relatos, entrevistas, histórias e apresentações

EIXO- Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)		
(EF02LP03) Ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre	Construção do sistema alfabético e da ortografia, Leitura e escrita de palavras com	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais.

letras e fonemas (f, v, t, d, p, b) e correspondências regulares contextuais (c e q; e e o, em posição átona em final de palavras.	e correspondências regulares contextuais (e e o, em posição átona em final de palavra).	Unidade 6- Um mundo de versos. Páginas: 143 até 200. É importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

As orientações em relação à ortografia podem indicar a realização do ditado diagnóstico, 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.

1. Bingo das palavras

- Elaborar cartelas com palavras que contenham as letras **f, v, t, d, p, b, c** e **qu**.
- O professor dita as palavras e os alunos identificam e marcam na cartela.

2. Ditado interativo

- Realizar um ditado de palavras e, em seguida, corrigir coletivamente.
- Discutir por que determinada letra foi utilizada em cada palavra.

3. Jogo das famílias de palavras

- Organizar cartões com palavras, por exemplo:
  - faca, fada, foca;
  - bola, bala, boca;
  - queijo, quilo, quati;
  - casa, caneca, cavalo.
- Os alunos agrupam as palavras conforme a regularidade estudada.

4. Caça-palavras ortográfico

- Criar um caça-palavras com foco nas correspondências entre letras e sons.
- Depois, classificar as palavras encontradas conforme a letra inicial ou o padrão ortográfico.

5. Completar palavras

- Apresentar palavras com letras faltando:
  - _aca (faca)
  - _ela (vela)
  - _ato (pato)
  - _ado (dado)
  - _ueijo (queijo)

- Os alunos completam e justificam a escolha da letra.

6. Dominó de palavras

- Produzir peças com imagens e palavras.
- O aluno faz a associação entre a imagem e a escrita correta.

7. Leitura investigativa

- Distribuir pequenos textos.
- Solicitar que os alunos circulem palavras com **f, v, p, b, t, d, c** e **qu**, classificando-as em uma tabela.

8. Formação de palavras com letras móveis

- Utilizar letras móveis para montar palavras ditadas pelo professor.
- Em seguida, registrar as palavras no caderno.

Estratégias metodológicas

- Trabalhar sempre a relação entre **som e grafia**.
- Comparar palavras parecidas (ex.: **pato/bato**, **faca/vaca**).
- Explorar textos, parlendas, cantigas e listas de palavras.
- Incentivar a autocorreção e a revisão da escrita.

- Construir, com a turma, um mural de palavras organizado por regularidades ortográficas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional

Objeto de conhecimento: Modelagem de objetos (2º ano)

Habilidade: EF02CO01 – *Criar e comparar modelos (representações) de objetos, identificando padrões e atributos essenciais.*

Essa habilidade desenvolve o reconhecimento de padrões e a classificação, competências que podem ser articuladas com a identificação de regularidades na escrita das palavras.

Atividades desplugadas (sem tecnologia)

1. **Caça aos sons**

- Distribuir cartões com palavras.
- Os alunos agrupam as palavras iniciadas com **F**, **V**, **P**, **B**, **T** e **D**.

2. **Classificando palavras**

- Separar palavras em colunas conforme a letra inicial ou o som predominante.

3. **Dominó das sílabas**

- Montar palavras unindo sílabas corretamente.

4. **Bingo das letras**

- O professor fala uma palavra e os alunos marcam a letra correspondente ao som inicial.

5. **Jogo dos padrões**

- Comparar palavras como **faca**, **fada**, **fita**, identificando a letra que permanece e a que muda.

6. **Trilha das palavras**

- Avançar no tabuleiro apenas ao ler corretamente uma palavra do cartão.

Atividades plugadas (com tecnologia)

1. **Jogo digital de alfabetização**

- Utilizar aplicativos em que os alunos associam letras, sons e palavras.

2. **Classificação digital**

- Arrastar palavras para colunas com as letras **F**, **V**, **P**, **B**, **T** e **D** em um computador ou tablet.

3. **Formação de palavras**

- Utilizar um editor de texto para montar palavras com sílabas móveis.

4. **Quiz interativo**

- Responder a desafios em plataformas digitais identificando a grafia correta das palavras.

5. **Gravação de leitura**

- Ler palavras em voz alta, gravar o áudio e ouvir para perceber a pronúncia dos fonemas.

6. **Jogo de memória digital**

- Relacionar imagens às palavras correspondentes, reforçando a associação entre fonema e grafema.

Essa integração permite desenvolver simultaneamente a alfabetização prevista na **EF02LP03** e as habilidades de reconhecimento de padrões e organização de informações propostas pela **BNCC da Computação**.

PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA		**GÊNEROS TEXTUAIS: Receitas**
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE HABILIDADE**

(EF12LP01) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.	Leitura escrita (compartilhada e autônomo) Protocolos de leitura. Leitura com precisão na decodificação de palavras de uso frequente de receitas e manuais de montagem. Leitura global por memorização.	Leitura com precisão na decodificação de palavras de uso frequente de receitas e manuais de montagem. Leitura global por memorização. Páginas: 27. É importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO.
EF02LP07). Escrever palavras, frases, textos curtos nas formas imprensa e cursiva.	**EIXO** Análise Linguística/ semiótica (alfabetização)	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais. Unidade 3- Cantando canções, Páginas: 55 até 84.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS		
habilidade pode orientar a leitura de duas maneiras: a) quando se trata de estudantes que estão em processo de construção do sistema, por meio da leitura colaborativa de textos conhecidos de memória, realizando ajuste do texto falado ao seu registro gráfico; b) quando se trata de estudantes que já compreenderam o sistema (o que pode ocorrer até o final do 2º ano) com precisão na decodificação. As habilidades de leitura de textos de tradição oral, como cantigas regionais e nacionais, poemas, parlendas, letras de músicas, entre		

outros textos cuja organização estrutural facilite a memorização, é importante para construção dessa habilidade.

aça-palavras de palavras conhecidas

- Utilize palavras trabalhadas em sala.
- Após encontrar cada palavra, o aluno faz a leitura em voz alta.

Jogo da memória (palavra x imagem)

- Cartões com imagens e cartões com palavras.
- Os alunos formam os pares lendo as palavras.

Varal de leitura

- Pendure cartões com palavras e pequenas frases.
- Cada criança escolhe um cartão, lê e explica o significado.

Ditado ilustrado

- Mostre figuras (bola, casa, gato, árvore).
- Os alunos escrevem o nome primeiro em letra de forma e depois em cursiva.

Copiando pequenos textos

- Utilize parlendas, quadrinhas ou pequenos poemas.
- Oriente a cópia em letra cursiva, observando tamanho, espaçamento e ligação entre as letras.

Bilhete para um colega

- Os alunos escrevem um pequeno bilhete (2 a 4 frases) em letra cursiva.
- Exemplo: "Bom dia! Espero que você tenha um ótimo dia."

Alfabeto móvel

- Apresente uma letra em diferentes grafias (imprensa maiúscula, imprensa minúscula, cursiva maiúscula e cursiva minúscula).
- Os alunos fazem a correspondência entre elas.

CAMPO DE ATUAÇÃO: ARTISTICO LITERARIO	**GENERO TEXTUAL: POEMA**	
HABILIDADE DA BNCC	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/ EIXOS**	**HABILIDADES DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF15LP18) Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.	Leitura/escuta (compartilhada e autônomo) Formação do leitor literário/Leitura multissemiótica. Leitura do Livro literário.	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais, na Unidade: 6-Um mundo de versos. Páginas: 143 até 200.

(EF12LP18) Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogos e fruição.	Apreciação estética/Estilo de Poemas.	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais, na Unidade: 6-Um mundo de versos. Páginas: 143 até 200.
(EF12LP19). Reconhecer, em textos versificados, rimas, sonoridades, jogos de palavras, palavras, expressões, comparações, relacionando-as com sensações e associações.	**EIXO:** Leitura/ escuta (compartilhada e autônoma) Formas de composição de textos poéticos. Conhecimento das diversas grafias do alfabeto de texto curtos.	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais Unidade 6-Um mundo de versos. Páginas: 143 até 200. É importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO.
(EF02LP29) Observar, em poemas visuais, o formato do texto na página, as ilustrações e outros efeitos	Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Formas de composição de textos poéticos visuais.	Essa habilidade se encontra no livro do Alfabetiza Mais Na Atividade permanente 1. Páginas:17. É importante seguir as orientações do livro do professor- Alfabetiza Mais TO.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS

A formulação da habilidade supõe tanto a formação de um repertório literário específico como a previsão de estratégias didáticas que progridam da leitura colaborativa para a autônoma. Atividades que favorecem o desenvolvimento dessa habilidade são, entre outras, a leitura colaborativa - para estudo dos textos e modalização de procedimentos e comportamentos leitores - a roda de leitores e o diário de leitura - para socialização de impressões sobre leituras realizadas.

Roda de leitura de poemas

- Leia poemas curtos e expressivos para a turma.
- Converse sobre o que mais chamou a atenção: rimas, sons, palavras engraçadas e sentimentos despertados.

Caça às rimas

- Entregue um poema e peça que os alunos circulem as palavras que rimam.
- Depois, leiam os pares de rimas em voz alta.

Complete a rima

- Escreva pequenos versos com a última palavra faltando.
- Os alunos escolhem uma palavra que complete a rima.

Exemplo:

O gato subiu no _____.

(telhado)

Varal de poesias

- Exponha diferentes poemas na sala.
- Cada aluno escolhe um para ler ou ouvir e comenta o que mais gostou.

Ilustrando poemas

- Após a leitura, os alunos desenham a cena imaginada.
- Compartilham o desenho e explicam a relação com o texto.

Brincadeira dos sons

- Diga uma palavra (ex.: *coração*).
- Os alunos sugerem outras que rimem (*balão, chão, pão*).

Recital de poesia

- Cada criança memoriza ou lê um poema curto para a turma.
- Trabalhe entonação, ritmo e expressividade.

Poema fatiado

- Recorte os versos de um poema.
- Em grupos, os alunos reorganizam a sequência correta.

Música e poesia

- Compare uma cantiga infantil com um poema.
- Identifique semelhanças como ritmo, repetição e rimas.

Criando versos coletivos

- O professor inicia um verso.
- Cada aluno contribui com uma palavra ou novo verso para formar um poema da turma.

Recursos sugeridos

- Parlendas;
- Cantigas populares;
- Quadrinhas;
- Poemas de autores como **Cecília Meireles**, **Vinicius de Moraes**, **José Paulo Paes** e **Elias José**.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO (BNCC Computação):

Pensamento Computacional

OBJETO DE CONHECIMENTO:

Sequências, padrões e algoritmos.

HABILIDADE (BNCC Computação):

Reconhecer padrões de repetição em sequências de sons, palavras e imagens, utilizando estratégias para identificar regularidades.

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE:

Os estudantes identificam padrões presentes em diferentes situações, como rimas, repetições e sequências, desenvolvendo o raciocínio lógico e o pensamento computacional por meio da observação, comparação e organização de informações.

Atividade desplugada

Jogo das rimas e padrões

- Leia um poema infantil para a turma.
- Os alunos identificam as palavras que rimam e organizam cartões formando pares de rimas.
- Em seguida, criam um novo padrão de rimas (por exemplo: AABB ou ABAB) utilizando outras palavras.

Habilidade computacional desenvolvida: reconhecimento de padrões.

Atividade plugada

Poema digital com destaque para as rimas

- Utilizando um computador ou tablet, os alunos digitam um poema em um editor de texto ou no ScratchJr.
- Em seguida, destacam com cores iguais as palavras que rimam ou utilizam blocos para criar uma sequência de leitura do poema.
- Ao final, apresentam o poema para a turma explicando o padrão de rimas encontrado.

Habilidade computacional desenvolvida: identificação de padrões e organização de informações em ambiente digital.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – ARTE VISUAIS		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF15AR05) Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.	Processos de criação Experimentação coletiva e colaborativa em diferentes espaços; sala de aula, pátio da escola, muros, praças, parques, e outros, na criação de desenho, pintura ou colagem, da temática abordada. Exposição e diálogo a partir de trabalhos realizados. Sistemas da linguagem	H5-Localizar informações explícitas em texto.

	Leitura de objetos artísticos e culturais: imagens do cotidiano.	

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Os trabalhos coletivos e colaborativos, o estudante possa aprender a dialogar sobre o processo de criação e negociar e justificar suas escolhas. O desafio para o estudante é desfrutar de novas percepções, elaborar novas formas de proposições estéticas e ser protagonista em sua singularidade, inclusive ao trabalhar no coletivo, quando deve assumir uma conduta de colaboração, ou seja, de fazer junto. É possível, por exemplo, planejar uma intervenção na escola ou na praça, dialogando com as pessoas que freqüenta m o espaço e buscando envolvê-las na criação. É o momento também de possibilitar a iniciação em reconhecer categorias dos sistemas das artes visuais pelos locais e profissionais da comunidade. É possível desmembrar esta habilidade em outras, progressivamente

mais complexas, ano a ano. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Arte da natureza (Land Art)

- Criar composições utilizando folhas, flores, galhos, sementes e pedras no pátio da escola.
- Registrar com fotografias.

Pintura colaborativa

- Em pequenos grupos, cada estudante contribui para uma única pintura, respeitando as ideias dos colegas.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo

Artes Visuais

Objeto de Conhecimento

Processos de criação

Atividades Desplugadas (sem tecnologia digital)

Atividade	Como desenvolver
Painel coletivo	Cada aluno produz uma parte da obra, formando um grande mural da turma.
Land Art	Criar obras utilizando folhas, pedras, galhos, flores e sementes no pátio da escola.
Mural da comunidade	Representar lugares importantes do bairro ou da escola em um painel coletivo.
Pintura em papel kraft	Produzir uma pintura colaborativa utilizando tinta, pincéis e esponjas.
Colagem artística	Utilizar revistas, jornais e materiais recicláveis para criar composições.
Esculturas com sucata	Construir animais, brinquedos ou personagens utilizando materiais reutilizáveis.
Circuito de técnicas	Organizar estações de desenho, pintura, modelagem, carimbos e colagem.

Grafismo indígena e africano	Explorar padrões gráficos inspirados nessas culturas, valorizando a diversidade cultural.
Mandalas naturais	Produzir mandalas com sementes, folhas e pedras.
Exposição artística	Organizar uma galeria na escola para apresentar os trabalhos.

Atividades Plugadas (com tecnologia digital)

Atividade	Ferramenta sugerida
Desenho digital	Paint, Tux Paint, Canva ou aplicativos de desenho.
Galeria virtual	Fotografar as produções e criar uma exposição digital em slides.
Arte colaborativa online	Produzir desenhos em plataformas colaborativas ou em apresentações compartilhadas.
Fotografia artística	Registrar diferentes espaços da escola para inspirar produções artísticas.
Animação simples	Criar pequenas animações com ScratchJr ou aplicativos de stop motion.
Vídeo da exposição	Gravar vídeos apresentando as obras e explicando o processo de criação.
Livro digital de Arte	Produzir um e-book com fotos das produções e relatos dos estudantes.
Museu virtual	Realizar visitas virtuais a museus e produzir releituras das obras observadas.
Portfólio digital	Organizar os trabalhos dos alunos em uma apresentação ou pasta digital.
Podcast artístico	Gravar áudios contando como foi o processo de criação das obras.

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 - Criação, improvisação E composição de danças a partir de materiais diversos (tecidos, fitas, balões e outros) ampliando as possibilidades estéticas presentes no dançar.	H5-Localizar informações explícitas em texto.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A habilidade de criar e improvisar movimentos implica fazer e refazer múltiplas experimentações para utilizar e combinar os elementos estruturantes da dança, considerando a pluralidade e respeitando as diferenças. Nessas habilidades, o estudante também pode desenvolver improvisações à partir de gestos observados no cotidiano e pela exploração de movimentos corporais em um determinado espaço. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Dançando as emoções

- Representar emoções (alegria, medo, surpresa, tristeza) utilizando movimentos corporais e, depois, registrá-las em desenhos.

Teatro de sombras

- Construir personagens em papel e apresentar histórias utilizando luz e sombras.

Pintura inspirada em poemas

- Ler um poema e produzir uma obra artística inspirada em suas imagens e sentimentos.

Livro artístico coletivo

Cada grupo produz uma página utilizando diferentes linguagens: desenho, colagem, escrita e fotografia

UNIDADES TEMÁTICAS: MÚSICA		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(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 - Percussão corporal; Banda rítmica (instrumentos convencionais ou de materiais reutilizáveis).	H5-Localizar informações explícitas em texto. H6-Reconhecer a finalidade de um texto.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Na habilidade, experimentar, refere-se a fazer e refazer múltiplas possibilidades de sonorização corporal ou instrumental., o que propicia a elaboração de improvisações. É importante que o estudante seja encorajado para o fazer musical, de modo que o medo e a inibição sejam reduzidos. Da mesma forma, é fundamental reconhecer, respeitar e valorizar o fazer musical dos estudantes. É na vivência e no desenvolvimento de todo o percurso que se encontram os aprendizados sonoros. Aqui, não existe certo e errado, bonito ou feio, ter ou não ter talento ou dom. Recomenda-se o acesso aos diversos tipos de práticas com os elementos do som e da música, a percussão corporal, os instrumentos tradicionais e ou alternativos, gerando vivências musicais e ambientação para criação de improvisações e composições. Essa habilidade dialoga com (EF15AR15). Há, também, oportunidade de trabalho interdisciplinar com a habilidade (EF01LP19), de Língua Portuguesa, no que se refere a recitar textos ritmados. É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Orquestra corporal

- Produzir ritmos utilizando palmas, estalos, batidas nos pés e sons da boca.

Sonorização de histórias

- Cada grupo cria efeitos sonoros para acompanhar a leitura de uma história.

Construção de instrumentos

- Produzir chocalhos, tambores e reco-recos com materiais recicláveis.

Jogo do maestro

- Um aluno conduz o grupo indicando quando tocar forte, fraco, rápido ou devagar.

Paisagens sonoras

- Reproduzir sons da chuva, floresta, cidade ou fazenda utilizando o corpo e objetos.

Improvisação musical

- Criar pequenos ritmos e melodias livremente em grupo.
- **Cantigas com percussão corporal**

- Acompanhar músicas infantis com palmas e movimentos.

Descobrindo sons

- Explorar sons produzidos por objetos da sala (papel, garrafa, lápis, mesa, copo).

História musical

- Contar uma história acrescentando sons para representar personagens e ações.

Roda de ritmos

- Cada estudante cria um ritmo e o grupo o repete.

UNIDADES TEMÁTICAS: TEATRO		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF15AR21). Exercitar a imitação e o faz de conta, resinificando objetos e fatos e experimentando- se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva	Processos de criação Criação de histórias a partir de ações que realiza no cotidiano por meio dos jogos dramáticos infantis (brincar do faz de conta). Dramatização	H5-Localizar informações explícitas em texto. H6-Reconhecer a finalidade de um texto.
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
Nessas habilidades, o exercício com a imitação não se restringe apenas à construção externa de uma imagem ou pessoa, mas pretende que o estudante possa preencher o modelo imitado com novos significados, possibilitando retomar a vivência da Educação Infantil, onde		

o faz de conta, estruturado no brincar, possibilita espontânea e intuitivamente o simbolizar, imaginar e ressignificar objetos e fatos. Por meio da dramatização pode-se propor a experimentação de jogos que levem a diferentes formas de expressão, de entonação e timbre de voz, assim como de movimentos corporais expressivos para caracterizar diferentes personagens, levando a discussão sobre o respeito às diferenças e a diversidade de pessoas e situações. Essas habilidades dialogam com (EF15AR20),

(EF15AR22). É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano. DCT

Teatro das Emoções

- Cada grupo recebe uma emoção.
- Deve criar uma pequena cena que represente esse sentimento sem dizer seu nome.
- A turma identifica qual emoção foi apresentada.

Objetivo: Trabalhar expressão, empatia e comunicação não verbal.

História Congelada

- Conte uma história curta.
- Em determinados momentos, peça que os grupos representem a cena como uma fotografia viva.
- Depois, eles podem dar movimento e voz à cena.

Objetivo: Desenvolver criatividade e interpretação.

UNIDADES TEMÁTICAS: ARTES INTEGRADAS		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF15AR26). Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	Arte e tecnologia - Experimentar e reconhecer na criação artística modos de construção e solução estética de diferentes recursos digitais	H5-Localizar informações explícitas em texto. H6-Reconhecer a finalidade de um texto.
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
É importante considerar que a descoberta do universo tecnológico e dos recursos digitais está presente em todos os anos do Ensino Fundamental. As múltiplas experiências, individuais, coletivas e compartilhadas permitem explorar a potencialidade dos meios tecnológicos e digitais para a criação e interação em processos criativos com outras linguagens artísticas. Essa habilidade pode dialogar com as (EF15AR04) e (EF15AR23). É possível desmembrar essa habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano. **Caça Fotográfica Artística** • Os alunos utilizam celular ou tablet para fotografar: ○ formas geométricas;		

- cores;
- texturas;
- sombras;
- elementos da natureza.

- Depois, montam uma exposição digital.

Objetivo: Desenvolver o olhar artístico por meio da fotografia.

Selfie Criativa

- Os alunos produzem autorretratos utilizando acessórios confeccionados por eles (óculos, chapéus, máscaras).
- Em seguida, aplicam filtros ou molduras digitais.

Objetivo: Explorar identidade e edição de imagens.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – EDUCAÇÃO FISÍCA		
UNIDADES TEMÁTICAS: GINASTICA		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**

(EF12EF07). Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos, lançamentos dentre outros, acrobacias, com, em e sem materiais), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança. (EF12EF08). Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral. (EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limite do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Ginástica geral: acrobacias com, em e sem materiais, utilizando os elementos básicos corporais. Ex: rolamentos, estrelinha, ponte, vela, parada de mão e parada em três apoios, dentre outros.	H5-Localizar informações explícitas em texto. H6-Reconhecer a finalidade de um texto. H7-Inferir o assunto de um texto.

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

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

As acrobacias, utilizando os elementos básicos da ginástica geral, devem ser desenvolvidas de forma lúdica e gradual, levando em conta as características individuais dos estudantes e a segurança durante a execução. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Circuito da Ginástica

Monte estações com desafios:

- Caminhar sobre uma linha (equilíbrio);
- Saltar dentro de bambolês;
- Rolar no colchonete;
- Girar antes de acertar um alvo;
- Passar por baixo de uma corda.

Objetivo: Desenvolver equilíbrio, coordenação e agilidade.

2. Estátua do Equilíbrio

- Ao som de uma música, os alunos caminham livremente.
- Quando a música para, devem fazer uma posição de equilíbrio (em um pé, agachado, braços abertos etc.).
- Quem conseguir permanecer por mais tempo ganha um ponto.

Objetivo: Trabalhar equilíbrio e concentração

Jogo "Qual é o Movimento?"

- O professor descreve um movimento sem demonstrá-lo.
- Os alunos tentam descobrir e executá-lo.

Exemplo:

- "Fico parado em um pé sem cair." (Equilíbrio)
- "Dou uma volta no próprio corpo." (Giro)

Objetivo: Compreender as características dos movimentos.

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)

Jogo dos Erros

- Apresente uma sequência com um erro.
- Os alunos identificam e corrigem.

Labirinto de Papel

- Os estudantes desenham um caminho e escrevem os comandos para percorrê-lo.

Telefone sem Fio com Instruções

- Um aluno transmite uma sequência de comandos e o último executa.

Atividades Plugadas (com computador, tablet ou celular)

Histórias Digitais

- Criar histórias com imagens, áudio e animações.

7. Quiz Interativo

- Participar de jogos de perguntas e respostas em plataformas digitais.

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

UNIDADES TEMÁTICAS: NÚMEROS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA04) Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.	Composição e decomposição de números Naturais (até 1000).	Utilizar números naturais, envolvendo diferentes significados da multiplicação ou da divisão, na resolução de problemas. Reconhecer características do

		sistema de numeração decimal. Identificar composições ou decomposições de números naturais. Escrever números naturais de até 3 ordens em sua representação por algarismos ou em língua materna. OU Associar o registro numérico de números naturais de até 3 ordens ao registro em língua materna.
(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 terça parte).

(EF02MA02) Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 1000 unidades)	Obs: Reforçar essa habilidade que não foram desenvolvidas pelos alunos na prova SAETO. Leitura, escrita, comparação e ordenação de números de até três ordens pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e papel do zero).	Estimativa de quantidades em coleção. Contagem por agrupamento

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A habilidade **EF02MA04** da BNCC consiste em:

Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material manipulável, por meio de diferentes adições.

1-Material Dourado ou Blocos Base Dez

- Formar números com centenas, dezenas e unidades.
- Exemplo: representar o número **235** com 2 placas, 3 barras e 5 cubinhos.
- Pedir que os alunos registrem: **200 + 30 + 5 = 235**.

2. Jogo "Monte o Número"

- Disponibilize cartões com centenas, dezenas e unidades.
- Um aluno sorteia as cartas e monta o número.
- Os colegas escrevem diferentes decomposições:
  - 347 = 300 + 40 + 7
  - 347 = 200 + 100 + 40 + 7

3. Ábaco

- Representar números no ábaco.
- Alterar a quantidade de dezenas e centenas mantendo o mesmo valor.
- Relacionar a representação concreta com a escrita numérica.

4. Dinheiro de brinquedo

- Utilizar cédulas e moedas para formar valores.
- Exemplo:
  - R$ 156 = R$100 + R$50 + R$5 + R$1
  - Outra possibilidade: R$50 + R$50 + R$50 + R$5 + R$1.

5. Quebra-cabeça Numérico

- Entregar cartões separados:
  - Número: **482**
  - Decomposição: **400 + 80 + 2**
  - Representação em material dourado.
- Os alunos fazem as correspondências.

6. Jogo dos Dados

- Utilizar três dados (centena, dezena e unidade).

- Registrar o número formado e decompor de diferentes maneiras.

7. Trilha Matemática

- Em cada casa da trilha, um desafio:
  - Compor um número.
  - Decompor um número.
  - Descobrir o número a partir da decomposição.

8. Situações-problema

Exemplos:

- "Maria tem R$ 325. Como esse valor pode ser formado usando notas diferentes?"
- "Qual número é formado por 200 + 60 + 8?"

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.

A habilidade **EF02MA08** da BNCC corresponde a:

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

Sugestões pedagógicas

1. Jogo "Quem tem o dobro?"

- Distribua cartões com números de 1 a 30.
- O professor mostra um número e os alunos encontram quem possui o dobro ou o triplo.
- Faça o mesmo com metade e terça parte.

2. Material concreto

- Utilize tampinhas, palitos, blocos lógicos ou LEGO.
- Exemplo:
    - Monte 8 tampinhas.

- Pergunte:
  - Qual é o dobro?
  - Qual é a metade?
  - Qual é o triplo?
  - Se tivermos 12 tampinhas, qual é a terça parte?

3. Situações do cotidiano

Proponha problemas como:

- João tem 6 figurinhas. Seu irmão tem o dobro. Quantas figurinhas ele possui?
- Ana comprou 18 balas e dividiu igualmente entre 3 amigos. Quantas balas cada um recebeu?
- Pedro tem 12 carrinhos. Deu a metade ao primo. Com quantos ficou?

4. Jogo das cartas

- Cartões com números.
- Um aluno sorteia um número e outro responde:
  - Dobro;
  - Metade;
  - Triplo;
  - Terça parte (quando possível).

5. Dominó Matemático

Monte peças relacionando:

- 8 ↔ dobro = 16
- 18 ↔ terça parte = 6
- 10 ↔ metade = 5
- 7 ↔ triplo = 21

6. Desenhos e ilustrações

Apresente figuras:

🍎🍎🍎🍎

- Qual é o dobro de 4 maçãs?
- Desenhe a metade de 8 flores.
- Represente a terça parte de 12 bolas.

7. Oficina culinária

Utilize receitas simples para trabalhar quantidades.

Exemplo:

- Uma receita usa 6 colheres de farinha.

- Qual seria o dobro?
- E a metade?
- Se dividirmos em três partes iguais, quanto ficará para cada uma?

8. Produção de problemas

Em duplas, os alunos criam desafios envolvendo dobro, metade, triplo ou terça parte e trocam com outra dupla para resolver.

A habilidade **EF02MA02** da BNCC corresponde a:

Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 1.000 unidades).

Sugestões pedagógicas

1. Quantos objetos há no pote?

- Coloque um pote com tampinhas, feijões ou botões.
- Os alunos fazem uma estimativa da quantidade.
- Em seguida, contam os objetos e registram:
  - Estimativa;
  - Quantidade real;

- Diferença entre os valores.

2. Estimativa por agrupamentos

- Apresente uma coleção grande de objetos.
- Incentive os alunos a estimarem formando grupos de 10, 20 ou 50.
- Depois, realizem a contagem em conjunto para verificar a estimativa.

3. Jogo "Mais ou Menos?"

- Mostre rapidamente uma coleção de objetos.
- Os alunos registram quantos acreditam que há.
- Revele a quantidade correta e compare as respostas.

4. Estimando a sala de aula

Perguntas como:

- Quantos livros há na estante?
- Quantos lápis existem na caixa?
- Quantas cadeiras há na escola?

  Após as estimativas, realizem a contagem para conferir.

5. Caça às quantidades

- Distribua diferentes coleções (palitos, tampinhas, blocos, sementes).
- Cada grupo faz a estimativa e registra.
- Depois compara a estimativa com a quantidade real.

UNIDADES TEMÁTICAS: GEOMETRIA		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02MA14) Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando as com objetos do mundo físico.	Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera): reconhecimento e características.	2G1.2 Reconhecer/ nomear figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.
(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

apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.		com objetos do mundo físico. **Reconhecer/ nomear** figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo).

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
Explorar embalagens para identificar as figuras geométricas espaciais. Construir figuras espaciais com massa de modelar e varetas. • Representar as figuras espaciais através de desenhos como exemplo: chapéu do palhaço, bola, cones para sinalização do trânsito, dado e etc. • Explorar verbalmente as características faces e vértices. • Pesquisar em casa os objetos que tem formatos das figuras espaciais. Reconhecer e nomear as figuras geométricas planas. Identificar características básicas: lados, vértices e contorno. Relacionar figuras e objetos do dia adia. A habilidade **EF02MA14** da BNCC consiste em:

Reconhecer, nomear e comparar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera), relacionando-as com objetos do mundo físico.

Sugestões pedagógicas

1. Caixa das formas

- Leve objetos do cotidiano (dado, bola, lata, caixa de sapato, chapéu de festa, embalagem de creme dental).
- Os alunos identificam a figura geométrica correspondente.

2. Caça às formas na escola

- Organize uma exploração pela sala ou escola.
- Os estudantes registram objetos com formato de cubo, cilindro, esfera, cone, pirâmide e bloco retangular.

3. Sacola surpresa

- Coloque sólidos geométricos dentro de uma sacola.
- Sem olhar, o aluno toca um objeto, descreve suas características e tenta descobrir qual é.

4. Construção de sólidos

- Utilize massinha e palitos ou planificações em papel para montar cubos, pirâmides e blocos retangulares.

5. Jogo da classificação

- Misture figuras espaciais e objetos reais.
- Os alunos agrupam cada objeto conforme sua forma geométrica.

6. Bingo das formas

- Cada cartela contém figuras espaciais.
- O professor mostra um objeto (bola, lata, dado, cone de trânsito) e os alunos marcam a figura correspondente.

7. Modelagem com sucata

- Construção de robôs, casas ou brinquedos utilizando caixas, rolos de papel, potes e embalagens, identificando os sólidos utilizados.

8. Desafio "Quem sou eu?"

- O professor dá pistas:
  - "Tenho formato redondo e não possuo faces planas." (Esfera)
  - "Tenho duas bases circulares." (Cilindro)

- "Tenho seis faces quadradas." (Cubo)

A habilidade **EF02MA15** da BNCC consiste em:

Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos.

Sugestões pedagógicas

1. Caça às formas

- Os alunos procuram, na sala de aula ou na escola, objetos que tenham formato de círculo, quadrado, retângulo e triângulo.
- Em seguida, registram por meio de desenhos ou fotografias.

2. Bingo das figuras

- Entregue cartelas com figuras planas.
- O professor mostra uma figura ou diz seu nome, e os alunos marcam na cartela.

3. Tangram

- Utilize o tangram para montar diferentes imagens.

- Identifique e nomeie as figuras geométricas utilizadas.

4. Classificando figuras

- Distribua cartões com figuras em diferentes posições e tamanhos.
- Os alunos agrupam por semelhanças e justificam suas escolhas.

5. Arte com formas geométricas

- Produção de desenhos utilizando apenas círculos, quadrados, retângulos e triângulos.
- Ao final, cada aluno identifica as figuras presentes na produção.

6. Jogo da memória

- Confeccione pares com o nome da figura e sua representação.
- Os alunos fazem a associação correta.

7. Montagem com palitos

- Forme quadrados, retângulos e triângulos utilizando palitos de sorvete ou canudos.
- Compare a quantidade de lados e vértices de cada figura.

8. Figuras escondidas

- Apresente imagens do cotidiano (casas, brinquedos, placas, robôs).
- Os alunos identificam e pintam as figuras planas presentes na imagem.

UNIDADES TEMÁTICAS: GRANDEZAS E MEDIDAS		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(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.	HMTO71 – Reconhecer cédulas e moedas.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

- Trabalhar a conscientização do dinheiro através dos https://pt.slideshare.net/teamajormar/educaofinanceira-para-crianas-poupancinho.
- Propor atividades do dia-a-dia como: quanto custa o valor da entrada do cinema? de uma mochila?, quantas cédulas e moedas são necessárias para adquirir um brinquedo ?

Levar cédulas em papel para simular atividades contextualizadas de pagamento, troco e etc.

A habilidade **EF02MA20** da BNCC consiste em:

Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do Sistema Monetário Brasileiro para resolver situações cotidianas.

Sugestões pedagógicas

1. Mercadinho da sala

- Organize um mercadinho com embalagens e etiquetas de preços.
- Os alunos utilizam dinheiro de brinquedo para realizar compras, pagamentos e conferir o troco.

2. Jogo das equivalências

- Proponha desafios como:
  - Quantas moedas de R$ 0,50 formam R$ 1,00?
  - Uma nota de R$ 10,00 pode ser trocada por quais cédulas e moedas?
- Incentive diferentes formas de compor o mesmo valor.

3. Cofrinho matemático

- Cada aluno recebe moedas e cédulas de brinquedo.

- O professor informa um valor (ex.: R$ 18,00) e os alunos representam esse valor de maneiras diferentes.

4. Feira da Matemática

- Monte barracas com produtos e preços.
- Os estudantes simulam situações de compra e venda, calculando pagamentos e trocos.

5. Dominó do dinheiro

- Produza peças relacionando valores equivalentes.
- Exemplo:
  - R$ 2,00 ↔ duas moedas de R$ 1,00.
  - R$ 5,00 ↔ uma nota de R$ 5,00.

6. Resolução de problemas

Exemplos:

- Júlia comprou um brinquedo de **R$ 12,00** e pagou com uma nota de **R$ 20,00**. Quanto recebeu de troco?
- De quantas formas diferentes podemos formar **R$ 10,00**?

7. Encarte de supermercado

- Utilize folhetos de ofertas.

- Os alunos escolhem produtos dentro de um valor determinado, registrando quanto gastaram e quanto restou.

8. Bingo do Sistema Monetário

- As cartelas apresentam valores.
- O professor mostra combinações de moedas e cédulas, e os alunos identificam o valor correspondente.

SUGESTÕS PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

BNCC da Computação

- **Eixo:** Pensamento Computacional
- **Habilidades: EF02CO01** e **EF02CO02**

Atividades Desplugadas (sem uso de computador)

1. Mercadinho da Sala

Objetivo: Compor e decompor valores utilizando moedas e cédulas.

- Organize um mercadinho com embalagens e etiquetas de preços.
- Os alunos realizam compras utilizando dinheiro de brinquedo.

- Desafio: encontrar diferentes formas de pagar o mesmo produto.

Computação: Reconhecimento de padrões e resolução de problemas.

2. Algoritmo da Compra

Os alunos criam um passo a passo para realizar uma compra.

Exemplo:

1. Escolher o produto.
2. Verificar o preço.
3. Separar o dinheiro.
4. Conferir o valor.
5. Receber o troco.

Computação: Pensamento algorítmico.

3. Dominó das Equivalências

Monte peças como:

- R$10 ↔ duas notas de R$5

- R$4 ↔ quatro moedas de R$1
- R$2 ↔ uma nota de R$2

Os alunos relacionam valores equivalentes.

Computação: Comparação e reconhecimento de padrões.

4. Robô das Compras

Monte um percurso no chão.

Os colegas dão comandos:

- Avance 3 passos.
- Vire à direita.
- Pegue o produto.
- Vá ao caixa.
- Pague.
- Receba o troco.

Computação: Algoritmos e sequência lógica.

5. Organizando o Cofrinho

Misture moedas e cédulas.

Os alunos classificam:

- por valor;
- por tipo;
- do menor para o maior.

Depois registram os dados em uma tabela.

Atividades Plugadas (com uso de tecnologia)

1. Planilha Digital

Utilize Excel, LibreOffice Calc ou Google Planilhas.

Os alunos registram:

- Produto.
- Preço.
- Valor pago.

- Troco.

Depois analisam os resultados.

Computação: Organização e interpretação de dados.

2. Jogo Digital do Sistema Monetário

Utilize jogos educativos sobre dinheiro disponíveis em plataformas como:

- Escola Games;
- Matific;
- Wordwall.

Os alunos resolvem desafios envolvendo compras, pagamentos e troco.

Exploração de imagens digitais

Atividade

- Mostrar no computador ou projetor imagens de:
    - cubo

- pirâmide
- cilindro
- 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: 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 simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.	Variável categórica ou Qualitativa: são as características que não possuem valor quantitativo, mas, ao contrário, são definidas por várias categorias como: sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária, etc.	**Identificar** dados estatísticos dispostos em tabelas simples, em gráficos de colunas ou de barras simples. **Ler/ Identificar** OU **Comparar** dados estatísticos ou informações expressos em tabelas (simples ou de dupla entrada). **Ler/ Identificar** OU **Comparar** dados

		estatísticos expressos em gráficos (barras simples, colunas simples ou pictóricos).
(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.	Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de colunas.	**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).
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 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 (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Para a habilidade **EF02MA22**, as atividades lúdicas devem envolver a coleta, organização e interpretação de dados de forma divertida.

1. Pesquisa da Turma

Objetivo: Coletar e comparar dados.

- Cada aluno responde a uma pergunta (cor favorita, fruta preferida, animal favorito etc.).
- A turma organiza as respostas em uma tabela e monta um gráfico de colunas com blocos de montar ou papel colorido.
- Depois, respondem a perguntas sobre o gráfico.

2. Gráfico Humano

- Faça uma pergunta, por exemplo: **"Qual é sua brincadeira favorita?"**
- Os alunos ficam em filas, formando colunas conforme a resposta.
- A turma observa qual coluna ficou maior ou menor e faz comparações.

3. Jogo do Dado das Preferências

- Um dado com temas (animais, frutas, esportes, cores, brinquedos, alimentos).
- Ao lançar o dado, a turma faz uma pesquisa rápida sobre o tema sorteado.
- Os resultados são registrados em tabela e gráfico.

4. Bingo dos Gráficos

- Entregue cartelas com respostas (mais votado, menos votado, empate, diferença de 2, etc.).

- Mostre um gráfico e faça perguntas.
- Quem completar a cartela primeiro vence.

5. Detetive dos Dados

- Apresente um gráfico simples.
- Os alunos recebem cartões com perguntas, como:
  - Qual coluna é a maior?
  - Qual é a menor?
  - Quantos votos teve a fruta maçã?
  - Quantos alunos responderam à pesquisa?
- Ganha quem responder corretamente.

6. Corrida dos Gráficos

- Divida a turma em equipes.
- Cada equipe recebe cartões com dados.
- O desafio é montar corretamente uma tabela e um gráfico antes das outras equipes.

7. Caça ao Gráfico

- Espalhe gráficos pela sala.

- Cada grupo recebe perguntas e deve encontrar o gráfico que apresenta a resposta correta.

8. Loja dos Dados

- Monte uma "lojinha" com figuras de produtos.
- Cada aluno escolhe um item.
- A turma registra as escolhas em uma tabela e constrói um gráfico.
- Depois, compara os resultados e responde às perguntas propostas.

9. Pescaria Matemática. - Os peixes possuem perguntas sobre interpretação de gráficos. - Ao pescar um peixe, o aluno responde à questão observando um gráfico exposto.

10. Montando o Gráfico Gigante

- Em um painel, cada aluno cola um quadrado colorido representando sua resposta.
- Ao final, a turma interpreta coletivamente o gráfico, identificando:
  - Maior quantidade;
  - Menor quantidade;
  - Igualdades;
  - Diferenças entre as categorias.

A habilidade **EF02MA23** consiste em: **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.**

1. Repórter da Turma

- Os alunos recebem uma prancheta e entrevistam os colegas sobre um tema (fruta favorita, animal preferido, esporte favorito).
- Registram as respostas em uma lista e, depois, montam uma tabela e um gráfico de colunas.

2. Bingo das Preferências

- Cada aluno marca em uma cartela suas preferências.
- A turma faz a contagem das respostas e organiza os resultados em um gráfico coletivo.

3. Caça aos Dados

- Esconda figuras pela sala (animais, brinquedos, alimentos).
- Os grupos recolhem as figuras, classificam por categorias e registram as quantidades em uma tabela.

4. Mercadinho da Pesquisa

- Monte um mercadinho com embalagens ou figuras de produtos.
- Cada aluno escolhe um item.

- A turma registra as escolhas e constrói um gráfico para descobrir os produtos mais e menos escolhidos.

5. Desfile das Cores

- Cada criança escolhe uma cor de camiseta ou um cartão colorido.
- Os alunos se agrupam por cor e registram os dados em uma tabela e gráfico.

6. Corrida dos Gráficos

- Em equipes, os alunos recebem cartões com dados de uma pesquisa.
- O desafio é organizar primeiro a lista, preencher a tabela e construir corretamente o gráfico de colunas.

7. Jogo "Qual é a Categoria?"

- O professor apresenta diferentes figuras.
- As crianças classificam por categorias (animais, alimentos, brinquedos, meios de transporte) e fazem a contagem dos elementos.

8. Pesquisa na Escola

- Os grupos entrevistam outras turmas ou funcionários sobre um tema simples.
- De volta à sala, organizam os dados em listas, tabelas e gráficos e apresentam os resultados.

9. Gráfico Humano

- Faça uma pergunta (por exemplo: "Qual é sua fruta favorita?").
- Os alunos formam colunas de acordo com a resposta, criando um gráfico com o próprio corpo.
- Depois, registram esse gráfico no caderno.

10. Detetives da Pesquisa

- Cada grupo recebe um gráfico pronto.
- Devem responder perguntas como:
  - Qual categoria teve mais votos?
  - Qual teve menos?
  - Quantas pessoas participaram?
  - Qual é a diferença entre as categorias?

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

BNCC da Computação

Eixo: Pensamento Computacional

Habilidades da Computação:

- **EF02CO01** – Criar e comparar modelos, identificando padrões e atributos essenciais.
- **EF02CO02** – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica.

Atividades Desplugadas

1. Pesquisa da Turma

Faça uma pesquisa com perguntas como:

- Qual é a fruta favorita?
- Qual animal de estimação você tem?
- Qual brincadeira prefere?

Os alunos registram os dados em uma tabela e respondem:

- Qual foi a opção mais escolhida?
- Qual foi a menos escolhida?

- Quantos alunos escolheram cada opção?

Computação: Organização e comparação de dados.

2. Gráfico Humano

Cada aluno representa uma resposta ficando em uma coluna.

Depois a turma compara:

- Qual coluna ficou maior?
- Qual ficou menor?
- Quantos alunos há de diferença?

Computação: Reconhecimento de padrões.

3. Montando Tabelas

Entregue cartões com informações embaralhadas.

Os alunos organizam os dados em uma tabela de dupla entrada e fazem comparações.

4. Jogo dos Detetives

Apresente um gráfico impresso.

Os grupos respondem perguntas:

- Qual categoria tem mais votos?
- Quantos votos faltam para empatar?
- Qual a diferença entre as colunas?

5. Organizando Informações

Distribua figuras de frutas, animais ou brinquedos.

Os estudantes classificam os dados e montam uma tabela antes de construir o gráfico.

Computação: Classificação e organização de dados.

Atividades Plugadas

1. Gráfico Digital

Utilize **Google Planilhas**, **Excel** ou **LibreOffice Calc**.

Os alunos digitam os dados da pesquisa e observam a construção automática do gráfico de colunas.

2. Pesquisa no Google Forms

Crie um formulário simples.

Após as respostas da turma, o Forms gera gráficos automaticamente.

Os alunos interpretam os resultados.

3. Quiz Interativo

Utilize plataformas como:

- Kahoot
- Wordwall
- Quizizz

Perguntas sobre interpretação de tabelas e gráficos.

4. Construindo Gráficos no Canva

Os alunos produzem gráficos simples utilizando modelos prontos e apresentam as conclusões da pesquisa.

5. Apresentação Digital

Cada grupo elabora um slide com:

- tabela;
- gráfico;
- três conclusões sobre os dados coletados.

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – CIÊNCIAS		
UNIDADE TEMÁTICA: CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE -MATÉRIA E ENERGIA		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/ UNIDADE TEMÁTICA**	**HABILIDADE DA REFERENCIA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02CI02) Propor o uso de diferentes materiais para a construção de objetos de uso cotidiano, tendo em vista algumas propriedades desses materiais (flexibilidade, dureza, transparência etc.)	Propriedades e usos dos materiais: - Reutilização de materiais Produção industrial e manufaturada	(PORT - H06 Identificar o número de sílabas de uma palavra). (MAT - H12 Executar a medição de grandezas por meio de medidas convencionais ou não).

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

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

- Reconhecer que a resistência dos materiais é relacionada às suas características.

1. Apresentar utensílios domésticos utilizados cotidianamente, explorando algumas propriedades desses materiais (flexibilidad e, dureza, transparência, etc.) por exemplo: Colher de madeira e plástico. (PORT - H06 Identificar o número de sílabas de uma palavra).
2. Explorar imagens diversificadas de materiais reutilizáveis, como garrafas PET, copos plásticos e embalagens. (MAT - H12 Executar a medição de grandezas por meio de medidas convencionais ou não).
3. Elaborar listagem com os nomes dos materiais reutilizáveis explorados anteriormente, trabalhando a separação silábica das palavras listadas, enfatizando o número de sílabas e noções de quantidade. (PORT - H06 Identificar o número de sílabas de uma palavra).
4. Realizar experimentos que demonstram os efeitos da exposição à luz solar. (MAT - H12 Executar a medição de grandezas por meio de medidas. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

- Pesquisar objetos que eram utilizados antigamente para cozinhar, transportar plantar, obter informações, etc.
- Pesquisar sobre objetos manufaturados utilizados por povos tradicionais do estado.

Conhecer através de vídeos, documentários a produção a industrialização de materiais, como o vidro, o papel, utensílios domésticos, etc.

Realizar seminário expondo materiais industriais e manufaturados, relatando das diferenças, especialmente aqueles produzidos em sua região.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02CI02

1. Caixa Misteriosa dos Materiais

- Coloque dentro de uma caixa objetos de madeira, plástico, vidro, metal, tecido, borracha e papel.
- As crianças retiram um objeto, observam suas características e dizem para que ele pode ser utilizado.

2. Desafio do Construtor

- Entregue materiais diversos (papelão, palitos, canudos, tampinhas, barbante, EVA).
- Cada grupo deve construir um objeto (ponte, carrinho, porta-lápis) e explicar por que escolheu cada material.

3. Caça aos Materiais

- Os alunos percorrem a sala procurando objetos feitos de diferentes materiais.
- Depois, classificam em uma tabela: madeira, plástico, metal, vidro, tecido, papel etc.

4. Jogo "Qual Material é Melhor?"

- Apresente situações, por exemplo:
    - Fazer uma capa de chuva.
    - Construir uma janela.

  - Fabricar uma panela.
- As equipes escolhem o material mais adequado e justificam sua resposta.

5. Laboratório dos Cientistas

- Monte estações para testar propriedades dos materiais:
  - Flexibilidade (dobrar).
  - Transparência (passagem da luz).
  - Resistência (suportar peso).
  - Impermeabilidade (contato com água).
- Os alunos registram as descobertas.

6. Bingo dos Materiais

- As cartelas contêm nomes ou imagens de materiais.
- O professor descreve uma propriedade ("É transparente", "É flexível", "É muito resistente") e os alunos marcam a resposta correspondente.

7. Corrida da Separação

- Espalhe objetos pela sala.

- Em equipes, os alunos devem separar rapidamente os objetos conforme o material de que são feitos.

8. Memória das Propriedades

- Jogo da memória com pares:
  - Material × propriedade.
  - Exemplo: **Vidro** ↔ **Transparente**; **Borracha** ↔ **Flexível**; **Metal** ↔ **Resistente**.

9. Qual Afunda? Qual Flutua?

- Os alunos testam diferentes materiais em uma bacia com água.
- Antes do experimento, fazem hipóteses e, depois, discutem os resultados.

10. Sacola do Inventor

- Cada grupo recebe materiais variados e um desafio:
  - Construir um brinquedo.
  - Fazer uma embalagem.
  - Criar um suporte para um livro.
- Ao final, explicam por que escolheram aqueles materiais e quais propriedades foram importantes.

Essas atividades favorecem a investigação, a experimentação e a resolução de problemas, permitindo que os estudantes compreendam, de forma prática e divertida, que **cada material possui propriedades específicas que determinam seu uso no cotidiano**, em consonância com a habilidade **EF02CI02**.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional

Habilidades da Computação:

- **EF02CO01** – Criar e comparar modelos, identificando padrões e atributos essenciais.
- **EF02CO02** – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica.

Atividades Desplugadas

1. Explorando os materiais

- Disponibilize objetos de madeira, plástico, vidro, metal, papel, tecido e borracha.

Os alunos observam, tocam e classificam os materiais conforme suas propriedades (duro, flexível, transparente, impermeável, resistente).

Computação: Classificação e reconhecimento de padrões.

2. Qual material escolher?

Apresente desafios, por exemplo:

- Fazer um guarda-chuva.
- Construir uma garrafa.
- Produzir um cobertor.
- Fabricar uma panela.

Os alunos escolhem o material mais adequado e justificam a escolha.

Computação: Resolução de problemas e tomada de decisão.

3. Caixa Surpresa

Coloque diferentes materiais dentro de uma caixa.

Sem olhar, os alunos identificam o material pelo tato e descrevem suas características.

Computação: Comparação e identificação de atributos.

4. Algoritmo da Construção

Os estudantes elaboram um passo a passo para construir um objeto simples (porta-lápis, brinquedo ou barco).

Exemplo:

1. Escolher o objeto.
2. Selecionar os materiais.
3. Separar os materiais.
4. Montar.
5. Testar.
6. Avaliar.

Computação: Pensamento algorítmico.

5. Cientista Investigador

Realize testes simples para verificar:

- Qual material absorve água?
- Qual é mais resistente?
- Qual é transparente?

Os alunos registram os resultados em uma tabela.

Atividades Plugadas

1. Registro Digital

Utilize **Google Planilhas**, **Excel** ou **LibreOffice Calc**.

Os alunos registram:

- Material.
- Propriedades.
- Uso.
- Conclusão.

Depois organizam os dados em uma tabela.

2. Quiz Digital

Utilize **Wordwall**, **Kahoot** ou **Quizizz**.

Exemplos de perguntas:

- Qual material é mais indicado para fazer uma janela?
- Qual material é impermeável?
- Qual material é mais flexível?

3. Catálogo Digital

No **Canva** ou **PowerPoint**, os estudantes criam um catálogo com imagens de objetos e indicam o material utilizado e suas propriedades.

4. Caça aos Materiais

Utilize tablets ou celulares para fotografar objetos da escola feitos de diferentes materiais.

Depois organizem as imagens em categorias:

- Metal.
- Madeira.
- Plástico.
- Vidro.
- Papel.
- Tecido.

5. Apresentação Digital

Cada grupo apresenta um objeto construído e explica:

- qual material foi utilizado;
- quais propriedades esse material possui;
- por que ele foi escolhido.

UNIDADE TEMÁTICA: Ciência, Tecnologia e Sociedade **Vida e Evolução**		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS/ UNIDADE TEMÁTICA**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02CI04) Descrever características de plantas e animais (tamanho, forma, cor, fase da vida, local onde se desenvolvem etc.) que fazem parte de seu cotidiano e relacioná-las ao ambiente em que eles vivem.	Seres vivos no ambiente: - Animais do cerrado	Port. H05 identificar rimas. H06 identificar o número de sílabas de uma palavra. H13 reconhecer o gênero de um texto.
ORIENTAÇÕES PEDAGOGICAS		
Produção artística: Divida a turma em grupos e peça que criem representações de animais do Cerrado utilizando materiais como papel, tintas e colas, aplicando esponjas para imitar texturas, como a pelagem da onça ou as penas do tucano.		

Criação de painel: Após as atividades artísticas, reúna os alunos para montar um painel coletivo com as imagens e as representações dos animais, tornando o aprendizado visual.

Maquete do Cerrado: Outra opção é criar uma maquete do Cerrado usando materiais recicláveis, onde os alunos representem os animais no seu ambiente.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02CI04

1. Jogo "Quem Sou Eu?"

- Cada aluno recebe uma figura de um animal ou planta nas costas.
- Faz perguntas aos colegas para descobrir qual é o ser vivo.
- Depois, descreve suas características e o ambiente onde vive.

2. Bingo dos Animais e Plantas

- As cartelas contêm imagens de animais e plantas.
- O professor descreve as características (cor, tamanho, habitat, alimentação) e os alunos identificam a imagem correspondente.

3. Caça ao Tesouro da Natureza

- No pátio ou jardim da escola, os alunos procuram folhas, flores, sementes ou observam pequenos animais.

- Em seguida, registram suas características em uma ficha de observação.

4. Jogo da Classificação

- Disponibilize figuras de diferentes plantas e animais.
- As crianças classificam por categorias, como:
  - Terrestres e aquáticos;
  - Grandes e pequenos;
  - Com flores e sem flores;
  - Domésticos e silvestres.

5. Memória dos Habitats

- Produza cartas com imagens de animais e cartas com seus habitats.
- Os alunos formam os pares corretos e explicam por que aquele animal vive naquele ambiente.

6. Trilha dos Seres Vivos

- Monte um percurso com casas contendo desafios:
  - Imite um animal.
  - Cite uma característica de uma planta.
  - Diga onde determinado animal vive.

- Compare dois seres vivos.

7. Desfile dos Animais

- Cada criança representa um animal por meio de gestos e movimentos.
- Os colegas identificam o animal e descrevem suas principais características.

8. Quebra-Cabeça da Natureza

- Distribua quebra-cabeças de plantas e animais.
- Após montá-los, os alunos descrevem cor, tamanho, partes do corpo ou da planta e o ambiente onde vivem.

9. Detetives da Natureza

- Em grupos, os alunos recebem uma lupa e observam folhas, flores, cascas de árvores ou pequenos insetos.
- Depois, compartilham suas descobertas com a turma.

10. Dominó dos Seres Vivos

- As peças relacionam imagens e características.
- Exemplo:
  - **Peixe → Vive na água**
  - **Cacto → Vive em locais secos**

- **Borboleta → Possui asas**

Árvore → Possui tronco

UNIDADE TEMÁTICA: **TERRA E UNIVERSO**		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(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: - Cuidados com a pele e exposição ao sol.	H18 Relacionar texto com ilustrações e outros recursos gráficos.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

- Reconhecer que a exposição à luz solar durante 15 minutos durante o dia favorece a saúde do ser humano. - Pesquisar os cuidados relativos à proteção da pele contra a radiação solar nas atividades diárias da família.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02CI08

1. Detetives do Sol ✷

- Leve os alunos ao pátio da escola.
- Eles tocam diferentes superfícies (areia, grama, cimento, metal, madeira) e observam quais estão mais quentes.

- Depois, registram suas descobertas em uma tabela.

2. Corrida do Calor

- Coloque ao sol objetos de materiais diferentes (metal, plástico, madeira, tecido e papel).
- Após alguns minutos, os alunos verificam qual esquentou mais e organizam um ranking do mais quente ao mais frio.

3. Experiência "Preto ou Branco?"

- Utilize duas folhas: uma preta e outra branca.
- Deixe-as expostas ao sol por alguns minutos.
- Os alunos tocam cuidadosamente as folhas e observam qual absorveu mais calor, discutindo o motivo.

4. Jogo da Reflexão

- Com espelhos, papel-alumínio, papel preto e cartolina branca, os alunos observam quais materiais refletem mais a luz.
- Podem direcionar a luz de uma lanterna para comparar os efeitos.

5. Trilha do Sol

- Monte um circuito com desafios:
    - Encontrar uma superfície quente.
    - Encontrar uma superfície que reflita a luz.

- Identificar um objeto claro e um escuro.
- Explicar qual aquece mais.

6. Bingo do Sol

- Cartelas com palavras e figuras: **metal, areia, água, solo, papel branco, papel preto, espelho**.
- O professor descreve uma característica ("Reflete bastante a luz", "Aquece rapidamente") e os alunos marcam a resposta.

7. Caça às Sombras

- Em diferentes horários, as crianças observam as sombras no pátio.
- Identificam locais com sol e sombra e comparam a temperatura desses espaços.

8. Laboratório do Cientista

- Em grupos, os alunos investigam materiais diferentes utilizando uma lanterna ou a luz do Sol.
- Registram quais refletem mais luz e quais absorvem mais calor.

9. Memória da Luz e do Calor

- Cartas com imagens de materiais e cartas com suas características.
- Exemplo:
  - Espelho → Reflete a luz.

- Papel preto → Absorve mais calor.
- Papel branco → Reflete mais luz.
- Metal → Aquece rapidamente.

10. Desafio do Inventor

- Cada grupo recebe a missão de criar:
  - Um chapéu para proteger do Sol.
  - Um abrigo para um brinquedo.
  - Um protetor para um copo de água.
- Devem escolher os materiais e explicar por que são os mais adequados para reduzir o aquecimento ou refletir a luz.

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 MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02GE10) Aplicar princípios de localização e posição de objetos (referenciais espaciais, como frente e atrás, esquerda e direita, em cima e embaixo, dentro e fora) por meio de representações espaciais da sala de aulae da escola.	Noções de lateralidade. Localização de diferentes objetos na sala de aula e na escola.	(HLP008). Identificar sílabas de uma palavra

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Essa habilidade contribui para o desenvolvimento das noções de literalidade e alfabetização cartográfica. O professor poderá iniciar fazendo os seguintes questionamentos: Onde está localizada a sala dos professores em relação à sala de aula? Em que posição a lixeira está na sala de aula? Em seguida o professor poderá propor a aprendizagem a partir da problematização de localização de objetos de maneira descontraída, mas que instigue os estudantes a encontrarem objetos a partir de referenciais espaciais. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02GE10

1. Caça ao Tesouro

- Esconda um objeto na sala.
- Dê pistas utilizando referências espaciais:
  - "Dê três passos para frente."
  - "Vire à esquerda."
  - "Olhe embaixo da mesa."
- O aluno que encontrar o objeto cria novas pistas para os colegas.

2. Circuito da Lateralidade

- Monte um percurso com cones, bambolês e cadeiras.
- Os alunos seguem comandos como:

- Pule dentro do bambolê.
- Passe por baixo da corda.
- Vire à direita.
- Caminhe para trás.

3. Robô Explorador

- Em duplas, um aluno é o "robô" e o outro é o "programador".
- O programador dá comandos de direção até o robô chegar ao destino.

4. Mapa da Sala

- Os alunos desenham um mapa simples da sala de aula.
- Depois, marcam a localização de objetos, como:
  - Porta;
  - Quadro;
  - Mesa do professor;
  - Lixeira;
  - Estante.

5. Jogo "Onde Está?"

- Esconda um brinquedo em diferentes lugares.
- As crianças respondem:
  - Está em cima da mesa?
  - Está atrás da cadeira?
  - Está dentro da caixa?

6. Amarelinha Espacial

- Em cada casa da amarelinha, coloque uma orientação:
  - Direita;
  - Esquerda;
  - Frente;
  - Atrás;
  - Em cima;
  - Embaixo.
- Ao chegar à casa, o aluno realiza a ação indicada.

7. Dança da Localização

- Enquanto a música toca, os alunos caminham pela sala.
- Quando a música parar, o professor dá um comando:

- Fique ao lado de uma cadeira.
- Atrás de um colega.
- Em frente ao quadro.
- Debaixo da mesa (quando possível e seguro).

8. Quebra-cabeça da Escola

- Monte um desenho da escola em peças.
- Após montar, os alunos identificam onde ficam os principais espaços (biblioteca, pátio, refeitório, secretaria).

9. Corrida das Pistas

- Em equipes, os alunos recebem cartões com orientações espaciais para encontrar um ponto específico da escola.
- Vence a equipe que seguir corretamente todas as pistas.

10. Maquete da Escola

- Utilizando caixas, blocos ou sucatas, os grupos constroem uma maquete da escola.
- Em seguida, respondem desafios como:
  - Onde fica a biblioteca em relação à sala?
  - O pátio está na frente ou atrás da secretaria?

- O banheiro fica à direita ou à esquerda da sala?

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

BNCC da Computação

Eixo: Pensamento Computacional

Habilidades da Computação:

- **EF02CO01** – Criar e comparar modelos, identificando padrões e atributos essenciais.
- **EF02CO02** – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica.

Atividades Desplugadas

1. Caça ao Tesouro

- Esconda um objeto na sala de aula.
- Os alunos seguem pistas utilizando comandos como: direita, esquerda, frente, atrás, em cima e embaixo.
- Ao final, descrevem o percurso realizado.

Computação: Sequência de comandos (algoritmo).

2. Robô da Sala

- Um aluno representa um robô e outro é o programador.
- O programador utiliza comandos como:

- Avance 2 passos.
- Vire à direita.
- Dê um passo para frente.

- O objetivo é chegar a um local determinado.

Computação: Pensamento algorítmico.

3. Mapa da Sala

- Os estudantes desenham a planta simples da sala de aula.
- Localizam carteiras, porta, janela, quadro e mesa do professor utilizando referências espaciais.

Computação: Representação de modelos.

4. Circuito de Orientação

- Monte um percurso com cones, cadeiras e bambolês.
- Os alunos percorrem seguindo instruções de localização.

Computação: Planejamento de trajetos.

5. Jogo "Onde Está?"

- Um objeto é colocado em diferentes posições.
- Os alunos descrevem sua localização:
  - Em cima da mesa.
  - Debaixo da cadeira.
  - Ao lado da porta.
  - Entre duas carteiras.

Atividades Plugadas

1. Bee-Bot ou Robô Educacional

- Programe o robô para percorrer um tapete representando a sala ou a escola.
- Os alunos criam sequências de comandos para chegar ao destino.

Computação: Programação por blocos e algoritmos.

2. ScratchJr

- Os estudantes programam um personagem para se deslocar até diferentes locais utilizando comandos de direção.

Computação: Sequência lógica e programação.

3. Google Maps ou Google Earth

- Localize a escola e observe seu entorno.
- Identifique ruas, praças e pontos de referência próximos.

Computação: Leitura e interpretação de representações espaciais.

4. Jogo Digital de Labirinto

- Utilize plataformas como **Wordwall**, **Escola Games** ou **LearningApps** com atividades de orientação espacial.
- Os alunos resolvem desafios seguindo caminhos e comandos.

UNIDADE TEMÁTICA: NATUREZA, AMBIENTE E QUALIDADE DE VIDA		
HABILIDADES DA BNCC/ DCT REFERENCIA	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02GE11) Reconhecer a importância do solo e da água para a vida, identificando seus diferentes usos (plantação e extração de materiais, entre outras possibilidades) e	Os usos dos recursos naturais: solo e água no campo e na cidade O que é solo? Tipo de solos do Tocantins;	H 18 Relacionar texto com ilustrações e

os impactos desses usos no cotidiano da cidade e do campo.	Uso do solo no Tocantins; A importância da água e do solo na vida cotidiana.	outros recursos gráficos.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

O estudo dos recursos naturais deve ser abordado desde cedo, para que os estudantes aprendam a praticar atitudes que contribuam para a formação de cidadãos responsáveis com meio ambiente. Pode-se iniciar a aula em roda de conversa utilizando perguntas para levantamento dos conhecimentos prévios dos estudantes para verificar o que já sabem sobre o assunto a ser abordado.

Questionar sobre a importância do solo e da água para vida na Terra. Colher amostras de solos variadas e comparar as diferentes texturas e cores e ao mesmo tempo explicar os tipos de solos existentes e quais os tipos predominam no Tocantins.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02GE11

1. Caça ao Tesouro da Natureza 🌱💧

- Esconda figuras de elementos relacionados ao solo e à água (árvore, rio, plantação, peixe, poço, horta).
- Os alunos encontram as figuras e explicam para que servem e por que são importantes.

2. Jogo "Água ou Solo?"

- Mostre imagens de diferentes atividades (plantar, pescar, construir casas, lavar roupas, fabricar tijolos).

- As crianças levantam uma placa indicando se a atividade depende da **água**, do **solo** ou de **ambos**.

3. Trilha Ambiental

- Monte um tabuleiro com desafios:
  - Cite um uso da água.
  - Diga por que o solo é importante.
  - Fale uma atitude para economizar água.
  - Explique como cuidar do solo.

4. Mini Horta na Escola

- Os alunos plantam sementes em vasos ou canteiros.
- Durante o crescimento das plantas, observam a importância da água e do solo para o desenvolvimento dos vegetais.

5. Corrida da Economia de Água

- Em equipes, os alunos recebem cartões com situações do cotidiano.
- Devem separar em dois grupos:
  - **Economiza água.**
  - **Desperdiça água.**

- Depois, discutem formas de evitar o desperdício.

6. Memória dos Recursos Naturais

- Cartas com imagens e funções.
- Exemplo:
  - Água ↔ Beber.
  - Solo ↔ Plantar.
  - Rio ↔ Pesca.
  - Terra ↔ Cultivo de alimentos.

7. Teatro "Guardiões da Natureza"

- Os grupos dramatizam situações como:
  - Desperdício de água.
  - Plantio de árvores.
  - Poluição de rios.
  - Cuidados com o solo.

8. Experiência: Solo Saudável

- Compare dois recipientes:

- Um com terra coberta por grama ou folhas.
- Outro apenas com terra.

- Despeje água nos dois e observe como a cobertura vegetal ajuda a proteger o solo.

9. Bingo Ambiental

- Cartelas com imagens relacionadas ao tema:
  - Rio.
  - Horta.
  - Chuva.
  - Solo.
  - Fazenda.
  - Poço.
  - Árvore.
- O professor descreve a função de cada elemento e os alunos identificam a imagem correspondente.

10. Missão dos Protetores da Natureza

- Cada equipe recebe um desafio:
  - Criar um cartaz sobre economia de água.
  - Fazer uma campanha para cuidar do solo.

- Produzir desenhos mostrando boas práticas ambientais.

- Ao final, apresentam suas ideias para a turma.

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**
(EF02HI06) Identificar e organizar, temporalmente, fatos da vida cotidiana, usando noções relacionadas ao tempo (antes, durante, ao mesmo tempo e depois).	O tempo como medida. Os povos indígenas no Tocantins e seu modo de vida; História dos quilombolas no Tocantins; Convivendo na escola; Interpretação histórica dos fatos (roda de leitura); História da escola; História do Bairro; Escolas de antigamente.	HLP021. Localizar informação explícita. HLP023. Inferir informações em textos.

(EF02HI07) Identificar e utilizar diferentes marcadores do tempo presentes na comunidade, como relógio e calendário.	Marcadores temporais.	H5-Localizar informações explícitas em texto. H6-Reconhecer a finalidade de um texto. H7-Inferir o assunto de um texto.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

A habilidade consiste em sequenciar fatos cotidianos de forma cronológica, aplicando palavras e expressões temporais (antes, durante, ao mesmo tempo e depois) o que permite desenvolver a compreensão da temporalidade linear. Pode ser desenvolvida por meio de jogos, narrações orais feitas pelos estudantes sobre seu dia a dia, cenas ilustradas do cotidiano que devem ser colocadas em uma linha do tempo etc., além disso, é possível complementar a habilidade

Atividades lúdicas para a habilidade EF02HI06

1. Sequência de Figuras

- Entregue cartões ilustrando ações do cotidiano (acordar, escovar os dentes, tomar café, ir à escola).
- Os alunos organizam as imagens na ordem correta e utilizam as palavras **antes**, **depois** e **durante** para contar a sequência.

2. Linha do Tempo da Minha Rotina

- Cada criança desenha quatro momentos do seu dia.
- Depois, organiza os desenhos em uma linha do tempo e apresenta aos colegas.

3. Corrida da Sequência

- Em equipes, os alunos recebem cartões com cenas embaralhadas de uma história.
- Vence quem conseguir colocá-las na ordem cronológica primeiro.

4. Teatro do Antes e Depois

- Os grupos dramatizam uma ação simples (plantar uma semente, preparar um lanche ou escovar os dentes).
- A turma identifica o que aconteceu antes, durante e depois.

5. Jogo da Memória Temporal

- Cartas com imagens de acontecimentos e cartas com expressões:
  - Antes
  - Durante
  - Depois
  - Ao mesmo tempo
- Os alunos formam os pares corretos e explicam suas escolhas.

6. Relógio das Histórias

- Sentados em roda, um aluno inicia uma história.
- O colega continua utilizando uma expressão temporal ("Depois...", "Enquanto isso...", "Ao mesmo tempo...").
- A história segue até todos participarem.

7. Caixinha das Memórias

- Cada aluno leva uma foto ou faz um desenho de um momento importante da sua vida.
- Em grupo, organizam as imagens em ordem cronológica e contam suas histórias.

8. Bingo das Sequências

- As cartelas apresentam sequências de ações.
- O professor descreve uma situação e os alunos marcam a sequência correspondente.

9. Trilha do Tempo

- Monte um tabuleiro com desafios:
    - Conte o que você faz antes de dormir.
    - O que acontece durante uma aula?
    - O que você faz depois do recreio?

- Cite duas ações que podem acontecer ao mesmo tempo.

10. Quebra-Cabeça da História

- Divida uma história conhecida em quatro ou cinco cenas.
- Os grupos montam a sequência correta e recontam a narrativa utilizando marcadores temporais.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02HI07

1. Bingo do Tempo 🕒

- As cartelas contêm horas, dias da semana e meses do ano.
- O professor faz perguntas como:
  - "Qual é o primeiro dia da semana?"
  - "Em que mês comemoramos o Natal?"
  - "Que horas começa a aula?"
- Os alunos marcam as respostas na cartela.

2. Relógio Humano

- Faça um relógio gigante no chão com fita adesiva.
- Dois alunos representam os ponteiros.

- O professor diz uma hora e os alunos posicionam os ponteiros corretamente.

3. Calendário Gigante

- Monte um calendário em cartolina.
- As crianças marcam:
  - aniversários;
  - feriados;
  - passeios;
  - datas comemorativas;
  - eventos da escola.

4. Corrida do Calendário

- Em equipes, os alunos recebem cartões com datas.
- O desafio é localizar rapidamente o dia e o mês corretos em um calendário.

5. Jogo "Que Horas São?"

- Distribua relógios de papel com ponteiros móveis.

- O professor diz uma hora e os alunos montam o relógio correspondente.

6. Caça aos Marcadores do Tempo

- Os alunos procuram pela escola objetos relacionados ao tempo, como:
  - relógio;
  - calendário;
  - agenda;
  - quadro de horários.
- Depois, explicam para que serve cada um.

7. Dominó das Horas

- As peças unem relógios analógicos, digitais e horários escritos por extenso.
- Exemplo:
  - **8h00 ↔ oito horas**
  - **15h00 ↔ três horas da tarde**

8. Minha Rotina

- Cada aluno recebe figuras das atividades do dia (acordar, tomar café, ir à escola, brincar, dormir).

- Organiza as imagens em ordem e associa um horário aproximado para cada ação.

9. Trilha do Tempo

- Monte um tabuleiro com desafios como:
  - Qual é o dia de hoje?
  - Quantos dias tem uma semana?
  - Mostre no relógio 9 horas.
  - Em que mês estamos?

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional

Habilidades Computação:

- **EF02CO01** – Criar e comparar modelos, identificando padrões e atributos essenciais.
- **EF02CO02** – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica.

ATIVIDADE DESPLUGADAS

Linha do Tempo Pessoal

- Cada estudante desenha uma linha do tempo com momentos do seu dia ou de sua vida.
- Em seguida, apresenta aos colegas utilizando marcadores temporais.

Computação: Organização de informações em sequência.

Jogo "O que vem depois?"

- O professor conta uma história e interrompe a narrativa.
- Os alunos organizam cartões com as cenas na ordem correta.

Computação: Reconhecimento de padrões e sequência lógica.

Algoritmo da Rotina

Os alunos elaboram um passo a passo para uma atividade cotidiana.

Exemplo:

1. Acordar.

2. Escovar os dentes.
3. Tomar café.
4. Vestir o uniforme.
5. Ir para a escola.

Computação: Pensamento algorítmico.

Teatro da Sequência

- Em grupos, os alunos dramatizam uma rotina.
- A turma identifica o que aconteceu **antes**, **durante** e **depois**.

Atividades Plugadas

1. ScratchJr

- Os alunos programam um personagem para realizar uma sequência de ações (acordar, caminhar, estudar, brincar).
- Organizam os comandos na ordem correta.

Computação: Programação e sequenciamento.

2. Linha do Tempo Digital

- Utilize **Canva**, **PowerPoint** ou **Google Apresentações**.
- Os estudantes criam uma linha do tempo ilustrada com imagens e legendas.

3. Quiz Interativo

- Utilize **Wordwall**, **Kahoot** ou **Quizizz**.
- Proponha desafios para ordenar acontecimentos e identificar o que ocorre antes ou depois.

4. História Digital

- Os alunos produzem uma história com imagens no **Canva** ou **Book Creator**, organizando os acontecimentos em sequência cronológica.

5. Organizando Fotos

- Utilizando tablets ou computadores, os estudantes recebem fotos embaralhadas de uma atividade (plantar uma semente, preparar um sanduíche etc.).
- Devem arrastá-las para colocá-las na ordem correta.

Computação: Organização de dados e reconhecimento de padrões.

UNIDADE TEMÁTICA: AS FORMAS DE REGISTRAR AS EXPERIÊNCIAS DA COMUNIDADE		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02HI08) Compilar histórias da família e/ou da comunidade registradas em diferentes fontes.	As fontes: relatos orais, objetos, imagens (pinturas, fotografias, vídeos), músicas, escrita, tecnologias digitais de informação e comunicação e inscrições nas paredes, ruas e espaços sociais. Brincadeiras, músicas e brinquedos que contam as histórias da comunidade.	H5-Localizar informações explícitas em texto. H6-Reconhecer a finalidade de um texto. H7-Inferir o assunto de um texto.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Estimular o estudante a imaginar como era medido o tempo antes da invenção do relógio. O movimento do sol observado pela sombra ou luz projetada no pátio da escola ou na sala de aula permite ao estudante visualizar e medir a passagem do tempo. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02HI08

1. Baú das Memórias 🎁

- Leve uma caixa com objetos antigos (telefone, ferro de passar, fotografias, brinquedos, moedas).
- Os alunos observam os objetos e levantam hipóteses sobre sua história e utilização.

2. Detetives da História

- Cada criança leva uma fotografia, objeto ou lembrança de casa.
- Em roda, conta a história relacionada ao item e explica por que ele é importante para sua família.

3. Entrevista com os Avós

- Os alunos elaboram perguntas simples para entrevistar um familiar ou vizinho mais velho.
- Depois, compartilham com a turma as histórias descobertas.

4. Álbum da Turma

- Cada aluno monta uma página com desenho ou fotografia de sua família, acompanhada de uma pequena história.
- Todas as páginas formam um álbum coletivo da turma.

5. Jogo "De Quem é Essa História?"

- O professor lê pequenas histórias enviadas pelas famílias, sem identificar o autor.
- Os colegas tentam descobrir a quem pertence cada relato.

6. Linha do Tempo da Família

- Os alunos organizam fotos ou desenhos de acontecimentos importantes (nascimento, aniversário, primeiro dia de aula, viagens).
- Em seguida, apresentam a sequência para a turma.

7. Caça às Fontes Históricas

- Espalhe pela sala imagens de fotografias, cartas, jornais, objetos antigos e documentos.
- As crianças procuram esses materiais e identificam quais são fontes históricas.

8. Teatro das Memórias

- Em grupos, os alunos dramatizam uma história contada por um familiar ou um fato importante da comunidade.

9. Museu da Sala

- Organize uma exposição com objetos, fotografias, cartas, receitas antigas e outros registros trazidos pelos alunos.
- Cada criança explica a origem e a importância do material apresentado.

10. Dominó das Fontes Históricas

- As peças relacionam a fonte histórica ao seu significado.
- Exemplos:

- Fotografia → Registra um momento.
- Carta → Comunica acontecimentos.
- Objeto antigo → Conta parte da história.
- Jornal → Registra fatos da época.

UNIDADE TEMÁTICA: O TRABALHO E A SUSTENTABILIDADE NA COMUNIDADE		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02HI09) Identificar objetos e documentos pessoais que remetam à própria experiência no âmbito da família e/ou da comunidade, discutindo as razões pelas quais alguns objetos são preservados e outros são descartados.	Objetos, brinquedos e documentos do passado; Objetos, brinquedos e documentos atuais; A escola no passado; Observação de fotos: características das famílias.	H6-Reconhecer a finalidade de um texto. H7-Inferir o assunto de um texto.
(EF02HI10) Identificar diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que vive seus significados, suas especificidades e importância.	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.	
(EF02HI11) Identificar impactos no ambiente causados pelas diferentes formas de trabalho existentes na comunidade em que viver.	A sobrevivência e a relação com a natureza; O trabalho e os impactos no ambiente; Cuidados com o meio ambiente.	

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Estimular o estudante a criar hipóteses com as quais serão avaliados aspectos diversos, como validade e/ou temporalidade do objeto e do documento, informações neles contidas e até mesmo seu significado afetivo enquanto memória pessoal, familiar ou coletiva. (DCT) Documento Curricular do Tocantins.

Estimular o estudante a criar hipóteses com as quais serão avaliados aspectos diversos, como validade e/ou temporalidade do objeto e do documento, informações neles contidas e até mesmo seu significado afetivo enquanto memória pessoal, familiar ou coletiva.

Prever atividades que propiciem ao estudante planejar e realizar pesquisa sobre diferentes formas de trabalho existentes na comunidade, incluindo o informal e as novas formas de trabalho.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02HI09

1. Baú do Tesouro da Família 🎁

- Coloque em uma caixa fotografias, brinquedos antigos, cartas, certidões, moedas e outros objetos.
- Os alunos observam os itens e conversam sobre quais devem ser preservados e por quê.

2. Museu da Sala

- Cada criança leva um objeto ou documento importante de sua família (ou uma fotografia).
- Os alunos organizam uma exposição e apresentam a história do item aos colegas.

3. Detetives dos Objetos

- O professor apresenta um objeto antigo.
- Os alunos investigam:
  - O que é?
  - Para que servia?
  - Quem o utilizava?
  - Por que ainda foi guardado?

Atividades lúdicas para a habilidade EF02HI10

1. Jogo "Quem Sou Eu?" 👮‍♂️💉

- Cada aluno recebe uma figura de uma profissão colada nas costas.

- Faz perguntas aos colegas até descobrir qual profissão representa.
- Depois, explica qual é a função desse profissional.

2. Bingo das Profissões

- As cartelas contêm imagens de profissões.
- O professor descreve as funções ("Cuida da saúde das pessoas", "Ensina os alunos", "Apaga incêndios"), e os alunos marcam a profissão correspondente.

3. Baú das Profissões

- Coloque em uma caixa objetos ou ferramentas (estetoscópio de brinquedo, pincel, capacete, colher de pedreiro, livro, apito).
- Os alunos retiram um objeto e dizem a qual profissão ele pertence.

Atividades lúdicas para a habilidade EF02HI11

1. Detetives do Meio Ambiente 🌳

- Apresente imagens de diferentes locais (praça, fazenda, construção, fábrica, rio).
- Os alunos observam e identificam quais mudanças foram causadas pelo trabalho das pessoas.

2. Jogo "Impactou ou Preservou?"

- Mostre cartões com situações, como:
  - Plantar árvores.
  - Jogar lixo no rio.
  - Reciclar materiais.
  - Derrubar árvores.
- As crianças levantam placas de **"Preservou"** ou **"Impactou"** e justificam suas respostas.

3. Trilha da Sustentabilidade

- Monte um tabuleiro com desafios:
  - Cite um trabalho que ajuda a preservar a natureza.
  - Diga um impacto causado por uma construção.
  - Como podemos cuidar do meio ambiente?
  - Qual profissão contribui para a limpeza da cidade?

ANOS INICIAIS: –1 (2º ANO) – ENSINO RELIGIOSO		
UNIDADE TEMÁTICA: Manifestações Religiosas		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	**OBJETOS DE CONHECIMENTOS**	**HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA**
(EF02ER06) Exemplificar alimentos considerados sagrados por diferentes culturas, tradições e expressões religiosas.	Alimentos Sagrados.	– Ler palavras. – Escrever palavras. – Ler frases.
(EF02ER07) Identificar significados atribuídos a alimentos em diferentes manifestações e tradições religiosas.		
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
É importante buscar a integração dos componentes curriculares e, nessa perspectiva, pode-se trabalhar com as habilidades: (EF15AR01), (EF03GE02), (EF03LP13). O professor pode iniciar a aula projetando imagens de diferentes espaços e territórios religiosos de diferentes tradições e movimentos religiosos pelo mundo e conversar sobre a importância de respeitar a religião de cada um. Realizar leitura de imagem com os estudantes e explicar sobre o significado de cada imagem. Pedir que os estudantes e família pesquisem, em seus lugares de vivência, diferentes espaços e territórios religiosos de diferentes tradições e movimentos, observando marcas de contribuição de grupos de diferentes origens. Registrem os espaços e territórios com fotos e tragam para serem projetados		

na sala de aula. Produzir um diário contando suas experiências com a pesquisa e, em uma roda de conversa, cada um lê suas anotações para a turma. Faz-se necessário que o professor direcione a discussão sobre o respeito à religião de cada um.

Atividade lúdica: “O Prato das Tradições”

Objetivo: Conhecer diferentes alimentos que possuem ბნიშვნელოados culturais ou religiosos, valorizando a diversidade e o respeito às diferentes tradições.

Materiais:

- Figuras ou cartões com imagens de alimentos, como pão, arroz, uva, peixe, milho, mel, tâmaras etc.;
- Um cartaz grande com o desenho de um prato;
- Cartões com nomes de diferentes culturas e tradições.

Como realizar:

1. **Roda de conversa:** Mostre as imagens dos alimentos e pergunte:
    - Quais vocês conhecem?
    - Quais costumam comer em casa?
    - Será que algum desses alimentos possui um significado especial para algum povo ou tradição?

2. **Jogo da associação:** Espalhe os cartões com alimentos e apresente, de forma simples e respeitosa, alguns exemplos de seus significados em diferentes tradições.
3. **Monte o prato:** Cada criança escolhe um cartão de alimento e o coloca no **"Prato das Tradições"**. Ao colocar, o aluno pode dizer algo simples sobre ele, por exemplo:
   "O pão pode ter um significado especial em algumas tradições religiosas."
4. **Finalização:** Converse com a turma sobre a importância de **respeitar os costumes e as tradições das diferentes pessoas e grupos**.

Sugestão de atividade complementar: os alunos podem desenhar um alimento que consideram importante em sua família e compartilhar sua história com a turma.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples

Habilidade: EF02CO02 – Criar e simular algoritmos representados em linguagem oral, escrita ou pictográfica, construídos como sequências com repetições simples, com base em instruções preestabelecidas ou criadas.

Atividade Desplugada – "Organizando os alimentos"

Objetivo: Desenvolver pensamento computacional, classificação e respeito à diversidade.

Como fazer:

- Entregar aos alunos cartões com imagens de diferentes alimentos.
- Pedir que organizem os cartões em grupos, seguindo critérios definidos pela turma: frutas, cereais, alimentos de festas, alimentos presentes em tradições culturais/religiosas etc.
- Em seguida, os alunos criam uma **sequência de comandos** para organizar os cartões: “pegue”, “compare”, “separe” e “coloque”.
- Conversar sobre como diferentes povos podem atribuir significados especiais a determinados alimentos.

Habilidade de informática trabalhada: classificação, sequência lógica, algoritmos e pensamento computacional.

Atividade Plugada – “Alimentos pelo mundo”

Objetivo: Utilizar recursos digitais para pesquisar, selecionar e apresentar informações.

Como fazer:

1. Em duplas, os alunos utilizam computador ou tablet.
2. Pesquisam, com orientação do professor, imagens de alimentos relacionados a diferentes culturas e tradições.
3. Escolhem **2 ou 3 alimentos**.

4. Utilizam um editor de apresentação, desenho ou mural digital para montar uma página contendo:
    - nome do alimento;
    - imagem;
    - cultura/tradição em que aparece;
    - uma frase sobre sua importância.
5. As duplas apresentam suas produções para a turma.

Habilidades de informática trabalhadas: pesquisa orientada, uso do mouse e teclado, inserção de imagens, produção digital e comunicação.

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.

Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN-ERER / Parecer CNE/CP nº 3/2004 e Resolução CNE/CP nº 1/2004): Política Nacional de Equidade, Educação para as Relações Étnico-Raciais e Educação Escolar Quilombola (Pneerq - 2024):

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular Computação (Complemento à BNCC). Brasília: MEC, 2022.