



ESTADO DO TOCANTINS
MUNICÍPIO DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS 2º BIMESTRE



ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS 2º ANO



EDUCAÇÃO MUNICIPAL



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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – LÍNGUA PORTUGUESA		
CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida Cotidiana		GÊNEROS TEXTUAIS: BILHETES/CARTAS
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 professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.	Compreensão em leitura com certa autonomia de bilhetes e cartas (digitais ou impressos) dentre outros. Identificação dos tipos e uso dos sinais de pontuação na leitura dos textos.	Localizar informações explícitas em textos curtos.
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS/ O QUE A HABILIDADE PROPÕE		
Comece a aula explicando o que é um bilhete. É um texto curto, geralmente informal, que tem como objetivo transmitir uma mensagem de forma direta e clara. Destaque suas características, como a brevidade, a linguagem simples e a estrutura básica (destinatário, saudação, corpo do texto e despedida). Apresente exemplos de bilhetes. Proponha atividades em que os alunos possam criar seus próprios bilhetes. Eles podem escrever bilhetes para amigos, familiares. A estrutura de um bilhete é bastante simples e direta. Aqui estão os elementos principais que compõem um bilhete: Destinatário: Indica para quem o bilhete é dirigido. Pode ser uma saudação simples, como "Para [nome]" ou "Oi, [nome]". Saudação: Uma breve saudação que pode variar de acordo com a relação entre o remetente e o destinatário, como "Olá", "Oi", "Querido(a)", etc. Corpo do texto: É a parte principal do bilhete, onde a mensagem é escrita. Deve ser clara e objetiva, transmitindo a informação ou o recado que se deseja passar. Despedida: Uma frase de encerramento, que pode ser algo como "Até logo", "Abraços", "Com carinho", etc. Assinatura: O nome do remetente, que pode ser escrito no final do bilhete. CARTA Apresentar a estrutura da carta e como utilizar o envelope.		



Cabeçalho: indica lugar e tempo da produção, destinatário e interpelação;

Corpo: desenvolvimento da mensagem;

Despedida: indica saudação e assinatura do remetente;

Estilo: informal ou formal, dependendo do destinatário;

Atividade Lúdica

Correio da sala

Cada aluno escreve um bilhete.

Coloque em uma “caixa de correio”.

Faça a entrega e leitura.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

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

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

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

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



Atividades Plugadas (com tecnologia)

Lista digital da turma. Objetivo: Produzir informações usando tecnologia. **Como fazer:** O professor abre **Word ou PowerPoint**. Os alunos ajudam a digitar: nome dos colegas, data de aniversário, fruta preferida.

Resultado: Criar uma **lista digital da turma** e projetar na data show.

Bilhete digital

Objetivo: Produzir e compartilhar mensagens.

Atividade: Cada aluno cria um pequeno **bilhete no computador ou tablet**.

Exemplo: *“Professor, hoje trouxe meu livro.”*

Depois o professor **projeta os bilhetes para a turma**.

Cartaz digital

Objetivo: Registrar informações.

Atividade: Criar um **cartaz digital** sobre: regras da sala, aniversariantes do mês, combinados da turma.

Pode usar: computador, tablete, projetor.

Atividades Desplugadas (sem tecnologia) Correio da sala

Objetivo: Produzir e compartilhar informações.

Como fazer: Criar uma **caixa de correio da turma**. Cada aluno escreve um **bilhete para um colega ou professor**.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Depois o professor faz a **entrega dos bilhetes**.

Mural de informações da turma

Atividade: Os alunos registram em papel: nome, idade, comida favorita.

Depois montam um **mural coletivo**.

Repórter da sala

Atividade:

Um aluno vira **repórter** e pergunta aos colegas: Qual sua brincadeira favorita? Qual seu animal preferido?

Depois registra em **cartaz ou caderno** e apresenta para a turma.

EIXO- Escrita (compartilha da e autônoma)

(EF02LP13) Planejar e produzir bilhetes e cartas em meio impresso e/ou digital, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto	Escrita compartilhada e autônoma.	Essa habilidade se encontra na unidade 04, na páginas: 101até 108. Do livro didático do Alfabetiza mais. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais.
	Planejamento, produção de cartas e bilhetes e/ou e-mails, dentre outros.	• Reconhecer a finalidade de um texto. • Escrever textos.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Leva para sala de aula vários bilhetes e coloque a disposição do estudante. Devem ser apresentadas as atividades que serão realizadas pelos alunos, levando em conta a proposta do estudo (escrita do bilhete) e os conhecimentos prévios dos alunos, com



o objetivo de desenvolver as habilidades e competências escritoras necessárias. As atividades que o professor poderá propor para os alunos são: 1. Escrita coletiva de um bilhete: os alunos ditam e a professora escreve. Juntos, vão debatendo e construindo a melhor forma de comunicar a mensagem do bilhete. Como primeira atividade para eles se acostumarem ao gênero, vamos escrever um bilhete aos pais, chamando a atenção para a importância de melhorar a leitura da turma do 2º ano. 2. Em duplas, eles também vão responder a um bilhete recebido. Entregarei a cada dupla um bilhete escrito por mim, e eles devem redigir a resposta. Desta vez, eles terão mais autonomia para tomar as decisões em um grupo pequeno, e minha parte será passar pelas duplas fazendo minhas intervenções em sua escrita e confrontar suas hipóteses.

Escrever bilhetes na Alfabetização envolve diferentes saberes, que vão além da compreensão das características do gênero e sua produção escrita, pois há também a construção da base alfabética. Por isso, as intervenções pontuais do professor em cima das produções das crianças são essenciais para o entendimento da escrita alfabética.

E - MAIL O e-mail (do inglês electronic mail) ou mensagem eletrônica é um gênero textual do meio eletrônico, veiculado via internet, muito utilizado na atualidade. Possui característica epistolar, uma vez que ocorre a partir da troca de mensagens entre os interlocutores.

Esse gênero substitui, em partes, as cartas, uma vez que estas são utilizadas atualmente em questões específicas e hoje é possível comunicar-se facilmente por meio da internet, além de receber as respostas em menos tempo.

Estrutura do e-mail:

- Assunto;
- Vocativo;
- Corpo do texto;
- Despedida;
- Assinatura.

EIXO- Oralidade

(EF12LP06) Planejar e produzir com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), 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	Produção de texto oral de cartas e bilhetes e/ou e-mails, dentre outros.	Essa habilidade se encontra na unidade 04, 06, 07. Do livro didático do Alfabetiza mais. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais. e-mails, dentre outros. Leitura de palavras
--	--	--



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

vídeo, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto/finalidade do texto.		
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
Trabalhar com bilhetes de forma oral pode ser uma excelente estratégia para desenvolver as habilidades de expressão e comunicação dos alunos. Peça aos alunos que leiam seus bilhetes em voz alta. Isso pode ajudar a melhorar a fluência e a entonação.		
EIXO- Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização)		
(EF02LP16) Identificar e reproduzir, em bilhetes recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros. músicas e seus efeitos de sentido	Forma de composição do texto - identificação e reprodução da formatação e diagramação de cartas e bilhetes e/ou e-mails.	• Reconhecer a finalidade de um texto. • Escrever palavras. • Escrever frases • Relacionar elementos sonoros das palavras com sua representação escrita. -Lendo e cantando. -Explorando letras de canções. -Os segredos das letras de canções. -Explorando versos, estrofes e rimas. -Revisão letras de canções. -Festival de canções.
(EF02LP11) Formar o aumentativo e o diminutivo de palavras com os sufixo-ão e -inho/-zinho.	Morfologia - aumentativo e diminutivo.	



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EF02LP06) Perceber o princípio acrofônico que opera nos nomes das letras do alfabeto.	Conhecimento do alfabeto do português do Brasil.	Essa habilidade se encontra na unidade 06. do livro didático do Alfabetiza mais. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais. -Lendo poemas. -Os segredos dos poemas. -Explorando o mundo por meio de poemas. -Brincando com os sons dos poemas. -Palavras escondidas, palavras parecidas.
(EF02LP11) Formar o aumentativo e o diminutivo de palavras com os sufixo-ão e -inho/-zinho.	Morfologia - aumentativo e diminutivo.	
(EF02LP09) Planejamento, produção de cartas e bilhetes e/ou e-mails, dentre outros.	Pontuação - ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação em cartas e bilhetes e/ou e-mails.	
(EF02LP04) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.	Construção do sistema alfabético e da ortografia. Leitura e escrita de palavras com sílabas CV, V	

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Apresente as palavras que têm sílabas do tipo CV (consoante + vogal) e V (vogal) 1. Comece apresentando as sílabas CV e V de forma clara. Use cartões com letras e sílabas para que as crianças possam visualizar e manipular. 2. Proponha atividades de leitura onde as crianças possam identificar e ler palavras que contenham essas sílabas. Você pode usar livros ilustrados ou listas de palavras. 3. Incentive a escrita de palavras e pequenas frases utilizando as sílabas CV e V. Peça que as crianças criem desenhos para acompanhar suas escritas, tornando a atividade mais lúdica. 4. trabalhar com os estudantes através do nome da letra e o som. Porém, não esqueça de que é preciso ensinar palavras simples para seguir com as complexas. 5. Organizar fichas de leitura,



cruzadinhas, caça-palavras, alfabeto móvel etc. Ler banco de palavras e pequenos textos com palavras do contexto em estudo. Reconhecer a função dos sinais de pontuação e utilizá-los na produção escrita, a fim de garantir legibilidade e provocar os efeitos de sentido desejados. Considerar, ainda, que este é um momento propício à organização inicial desse saber, ou seja, pela análise de sentidos provocados na leitura de textos. -Treinar com os estudantes a leitura e pontuação por meio de frases escritas com as mesmas palavras, mudando só os sinais de pontuações.

Exemplo:

A Isadora escreveu o bilhete.

A Isadora escreveu o bilhete?

A Isadora escreveu o bilhete!

Ler as frases várias vezes de forma coletiva, compartilhada em grupo e se necessário individual até que todos consigam entender e expressar de acordo a entonação de cada sinal gráfico.

Leitura de história afro-brasileira

Atividade

- Ler uma história infantil com personagens negros ou que valorizem a cultura afro-brasileira.
- Depois conversar sobre:
 - quem são os personagens
 - o que aconteceu na história
 - o que aprendemos com ela.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

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

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

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Nesta habilidade temos a perspectiva de trazer um panorama sobre os cuidados com a



segurança ao usar dispositivos como celular, tablets, computadores dentre outros (roubo de dados em dispositivos físicos, rastros de dados online quando da utilização de jogos por exemplo etc.).

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Alfabeto móvel

Atividade

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

Desenvolve: reconhecimento das letras, formação de palavras.

Caça-letras na sala

Atividade

- Espalhar **cartões com letras** pela sala.
- O professor fala uma palavra.
- Os alunos procuram as letras para formar a palavra.

Alfabeto com objetos

Atividade

- Cada aluno diz um **objeto que começa com uma letra do alfabeto**.



Exemplo: A – avião, B – bola, C – casa.

Bingo do alfabeto

Atividade

- Cartelas com letras.
- O professor fala **palavras**.
- O aluno marca a **letra inicial** da palavra.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Alfabeto digital

Atividade

- No computador ou projetor, mostrar **letras do alfabeto com imagens**.
- Os alunos identificam a **letra inicial da palavra**.

Formando palavras no computador

Atividade

- Usar **Word ou PowerPoint**.
- Os alunos digitam palavras simples:
 - gato
 - bola
 - escola.

Complete a palavra



Atividade

- Mostrar no projetor:

C _ S A

Os alunos dizem qual letra falta.

Jogo digital de letras

Atividade

- Mostrar imagens no computador.
- Os alunos precisam dizer **qual letra inicia a palavra**.

Exemplo:

🍏 → A

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- reconhecer **as letras do alfabeto**
- relacionar **letra e som**
- formar **palavras simples**
- desenvolver **leitura e escrita inicial**.

CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida Cotidiana		GÊNEROS TEXTUAIS: HQs- história em quadrinhos	
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS		HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15LP14) Construir o sentido de história	EIXO: Leitura/escuta (compartilhada e		Essa habilidade se encontra na atp 04



em quadrinho e tirinhas, relacionando imagens e palavras e interpretando recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias)	autônoma Leitura de imagens em narrativas visuais de tirinhas e/ou história em quadrinhos (HQs). Relação de palavras e imagens. Interpretação de recursos gráficos (tipos de balões, de letras, onomatopeias).	do livro didático do Alfabetiza mais. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais. • Localizar informações explícitas em textos. • Reconhecer a finalidade de um texto. • Inferir o assunto de um texto.
---	--	---

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Trabalhar com alunos do 2º ano em leitura de imagens em tirinhas e histórias em quadrinhos (HQs).

1. Comece mostrando algumas tirinhas e HQs que sejam apropriadas para a idade. Escolha histórias com personagens cativantes e enredos simples.
2. Peça aos alunos que observem as imagens e descrevam o que veem. Pergunte como as imagens ajudam a contar a história. Isso estimula a interpretação visual e a observação.
3. Mostre como as palavras e as imagens se complementam. Por exemplo, leia uma tirinha em voz alta e peça que os alunos identifiquem como as imagens ilustram o que está sendo dito.
4. Explique os diferentes tipos de balões de fala e pensamento. Mostre exemplos e pergunte aos alunos o que cada tipo de balão indica sobre o que os personagens estão sentindo ou pensando.
5. Introduza os alunos a onomatopeias (palavras que imitam sons) e como elas são usadas nas HQs. Peça que eles criem suas próprias onomatopeias para sons que conhecem.
6. Proponha atividades em que os alunos possam criar suas próprias tirinhas. Eles podem desenhar os personagens, escrever diálogos e usar diferentes tipos de balões e onomatopeias.
7. Realize sessões de leitura em grupo, onde os alunos podem ler tirinhas juntos e discutir o que aprenderam sobre a relação entre texto e imagem.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

EIXO: CULTURA DIGITAL

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



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

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

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Sequência da história

Objetivo: compreender a organização da história.

Atividade

- O professor entrega **quadrinhos embaralhados** de uma pequena história.
- Os alunos organizam na **ordem correta**.

Depois discutem: início, meio, fim.

Complete os balões

Atividade

- Entregar uma **tirinha sem fala**.
- Os alunos criam o que os personagens estão dizendo.

Desenvolve: criatividade, compreensão do contexto.



Criação de história em quadrinhos

Atividade

- Distribuir folha com **3 ou 4 quadrinhos vazios**.
- Os alunos desenham uma pequena história.
- Sugestões de tema: amizade, escola, meio ambiente.

Teatro do quadrinho

Atividade

- Escolher uma **história em quadrinhos simples**.
- Cada aluno representa um personagem.
- Eles dramatizam as falas.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Criar HQ digital

Atividade

- Usar computador ou tablet para criar quadrinhos.
- Pode usar **PowerPoint ou editor de imagem**.

Passos: inserir personagens, criar balões de fala, escrever as falas.

Completar HQ no projetor

Atividade

- Mostrar um quadrinho **sem texto no projetor**.



- Os alunos sugerem as falas.
- O professor digita na tela.

Leitura de HQ digital

Atividade

- Apresentar **tirinhas digitais**.
- Perguntar:
 - Quem são os personagens?
 - O que aconteceu na história?
 - Qual é a mensagem?

Produção coletiva de HQ

Atividade

- Cada aluno cria **um quadrinho da história**.
- O professor junta tudo em **uma história digital da turma**



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida cotidiana		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), (re) contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e histórias em quadrinhos, dentre outros gêneros do campo artístico-literária considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto.	EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma) Escrita em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor de tirinhas e/ou história em quadrinhos (HQs).	Essa habilidade se encontra na unidade 06 – Um mundo de versos, do livro didático do Alfabetiza mais. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais.
	Reconto de histórias.	
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
Sugestões para ajuda e os alunos do 2º ano do ensino fundamental a escrever histórias em quadrinhos: Escolha um tema simples: Comece com um tema que eles conhecem bem, como amizade, animais. Esses temas se torna mais fácil para eles se expressarem. Crie personagens; incentive os alunos a desenhar e nomear seus personagens. Eles podem ser humanos, animais ou até objetos que ganham vida! Estrutura Básica: Explique a estrutura de uma história início, meio e fim. Ajude-os a planejar o que acontece em cada parte. - Diálogos curtos: Ensine-os a escrever diálogos curtos e diretos. Isso ajuda a manter a história fluida e fácil de entender. -Desenhos e Balões de fala: Mostre como usar balões de fala para os diálogos e quadros para os cenas. Os desenhos devem complementar a história. - Use cores e criatividade: Incentive o uso de cores e diferentes estilos de desenho. Isso torna mais atraente e divertida. - Revise após terminar e peça aos alunos que leiam suas histórias em quadrinhos para a turma. Isso ajuda a desenvolver a confiança e a habilidade de contar histórias.		
CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida cotidiana		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

		REFERENCIA
(EF15LP12) Atribuir significado a aspectos não linguísticos (paralinguísticos) observados na fala, como direção do olhar, riso, gestos, movimentos da cabeça (de concordância ou discordância), expressão corporal, tom de voz.	EIXO: Oralidade Aspectos não linguísticos (paralinguísticos) no ato da fala.	Essa habilidade se encontra na unidade 06 – Um mundo de versos, do livro didático do Alfabetiza mais. Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais. Reconto Oral Após leitura de uma história: Pedir que os alunos recontem com suas palavras. Organizar começo, meio e fim. Incentivar uso de conectivos simples (depois, então, por fim).

CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida cotidiana		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF12LP11) Escrever, em colaboração com os colegas e com a ajuda do (a) professor (a), fotolegendas em notícias, manchetes e lides em notícias, álbum de fotos digital noticioso e notícias curtas para público infantil, digitais ou impressos, dentre outros gêneros do campo jornalístico, considerando a situação	EIXO: Escrita (compartilhada e autônoma) Escrita compartilhada de fotolegendas em álbum de fotos digital noticioso.	Escrever palavras. Escrever texto. Identificar a finalidade de textos de diferentes gêneros.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

comunicativa e o tema/assunto do texto.		
(EF02LP01) Utilizar, ao produzir o texto, grafia correta de palavras conhecidas ou com estruturas silábicas já dominadas, letras maiúsculas em início de frases e em substantivos próprios, segmentação entre as palavras, ponto final, ponto de interrogação e ponto de exclamação.	Construção do sistema alfabético/ Convenções da escrita (uso de letras maiúsculas em início de frases e substantivo próprio.	Essa habilidade se encontra na unidade 02, 08 –Seguir as orientações do livro didático do Alfabetiza mais.
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
Sugestões para ajuda e os alunos do 2º ano do ensino fundamental a escrever histórias em quadrinhos: Escolha um tema simples: Comece com um tema que eles conhecem bem, como amizade, animais. Esses temas se torna mais fácil para eles se expressarem. Crie personagens; incentive os alunos a desenhar e nomear seus personagens. Eles podem ser humanos, animais ou até objetos que ganham vida! Estrutura Básica: Explique a estrutura de uma história início, meio e fim. Ajude-os a planejar o que acontece em cada parte. - Diálogos curtos: Ensine-os a escrever diálogos curtos e diretos. Isso ajuda a manter a história fluida e fácil de entender. -Desenhos e Balões de fala: Mostre como usar balões de fala para os diálogos e quadros para os cenas. Os desenhos devem complementar a história. - Use cores e criatividade: Incentive o uso de cores e diferentes estilos de desenho. Isso torna mais atraente e divertida. - Revise após terminar e peça aos alunos que leiam suas histórias em quadrinhos para a turma. Isso ajuda a desenvolver a confiança e a habilidade de contar histórias.		



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

CAMPO DE ATUAÇÃO: Vida cotidiana		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF12LP14) Identificar e reproduzir, em fotolegendas de notícias, álbum de fotos digital noticioso, cartas de leitor (revista infantil), digitais ou impressos, a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros, inclusive em suas versões orais.	EIXO: Análise Linguística/ Semiótica (Alfabetização) Forma de composição do texto - identificação e reprodução de formatação e diagramação em fotolegendas em notícias, álbum de fotos digital noticioso.	Reconhecer a finalidade de um texto
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
FOTOLEGENDAS LEGENDA a função é comentar fato ou desenho e atrair a atenção do leitor, sem ser redundante. Textos sintéticos e diretos apresentados, geralmente, abaixo ou ao lado de fotos ou ilustrações. Informa quem ou o que está na foto, o que está fazendo, onde foi tirada. A leitura compartilhada é uma atividade que potencializa esse trabalho: Organizar TEXTOTECAS em caixas de leituras, colecionando várias imagens de fotos direcionadas ao público infantil. Explicar e fazer a leitura de imagem das fotos por meio das perguntas: O QUE, QUEM, ONDE, QUANDO, POR QUE E PARA QUÊ? O trabalho com a ortografia deve partir das necessidades dos estudantes apontadas nos ditados diagnósticos e nas produções textuais individuais, fazendo-se assim, um levantamento das necessidades de aprendizagem, para a seleção de objetivos da escola/professor e trabalho com os erros mais frequentes das turmas. Os conhecimentos sobre ortografia são diferentes daqueles relacionados à construção da base alfabética. Assim, convém que os objetivos estabeleçam, em ortografia, uma progressão que se inicie apenas após a compreensão alfabética. (DCT) Leitura com Entonação Escreva no quadro: Você vai à escola. Você vai à escola? Você vai à escola! Leia mudando a entonação. Pergunte:		



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

O que mudou? Qual está perguntando? Qual mostra surpresa?

Atividade Lúdica “Caixa das Emoções”

O aluno sorteia uma emoção (alegria, surpresa, dúvida) e cria uma frase usando a pontuação adequada.

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

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR03) Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.	Matrizes estéticas e culturais Cores e formas presentes nas manifestações artísticas da cultura local e regional.	• Inferir o assunto de um texto.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

O desenvolvimento desta habilidade contribui para o estudante perceber a diversidade cultural na formação brasileira, presente na identidade cultural local.

Há aqui oportunidades para desenvolver senso de identidade individual e cultural e também valores como respeito às diferenças. É possível desmembrar esta habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

Integração cultural

Valorizar:

- Arte regional.
- Cultura popular.
- Arte indígena e afro-brasileira.
- Datas culturais (Dia da Consciência Negra, festas populares).

Socialização das produções

- Expor os trabalhos na sala.



- Roda de conversa sobre o processo.
- Incentivar o aluno a explicar suas escolhas

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Cultura Digital

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

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

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Desenho com formas

Atividade

- Os alunos criam desenhos usando **formas geométricas** (círculo, quadrado, triângulo).
- Depois apresentam a arte para a turma.

Trabalha criatividade e percepção visual.

Colagem criativa

Atividade

- Usar revistas, papéis coloridos e recortes.
- Criar uma **obra artística coletiva**.



Arte com elementos da natureza

Atividade

- Usar folhas, gravetos ou sementes.
- Criar **composições artísticas**.

Galeria de arte da turma

Atividade

- Expor os desenhos dos alunos na sala.
- Cada aluno explica sua obra.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Desenho digital

Atividade

- Usar computador ou tablet para desenhar.
- Pode usar ferramentas simples como **Paint ou editor de desenho**.

Galeria digital

Atividade

- Fotografar os desenhos dos alunos.
- Criar uma **apresentação digital da galeria de arte da turma**.

Arte com formas no computador



Atividade

- Usar **PowerPoint ou editor de imagens**.
- Criar desenhos usando formas digitais.

História ilustrada digital

Atividade

- Os alunos desenharam personagens.
- O professor monta uma **história digital com as imagens da turma**.

Objetivos pedagógicos: Essas atividades ajudam os alunos a: explorar diferentes formas de expressão artística, desenvolver criatividade e imaginação, usar tecnologias digitais para criar arte, compartilhar produções com os colegas

UNIDADES TEMÁTICAS: DANÇA		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR09) Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.	Elementos da linguagem Movimentos articulares: postura, alongamento e a percepção da diferença entre os corpos.	Inferir o assunto de um texto.
(EF15AR10) Experimentar diferentes formas de orientação no espaço (deslocamentos, planos, direções, caminhos etc.) e ritmos de movimento (lento, moderado e rápido) na construção do movimento dançado.	Experimentação do espaço do corpo e diferentes formas de deslocamento: espaço individual e espaço compartilhado	
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		



Nestas habilidades, espera-se que o estudante identifique as relações entre as partes do corpo (pés, dedos, mãos, quadris, cabeça etc) e destas com o todo corporal. A ênfase desta habilidade está em conhecer e experimentar os movimentos do seu próprio corpo e compreender possibilidade de criação de movimento dançado. É possível desmembrar esta habilidade em outras, progressivamente mais complexas, ano a ano.

Música e Ritmo: Use músicas variadas (regional, clássica, infantil) e peça para os alunos se moverem de formas diferentes: devagar, rápido, pulando, rodopiando, como um trem, como um gato, etc..

Dança das Estátuas/Congelamento:

Com música, os alunos dançam livremente. Quando a música para, eles congelam em uma pose. Explore poses diferentes: engraçadas, fortes, delicadas, inspiradas em animais ou objetos.

Amarelinha e suas adaptações regionais.

Realize rodas em que os alunos cantem as cantigas e brinquem ao mesmo tempo.

Apresente brincadeiras e cantigas de culturas indígenas, africanas e europeias, mostrando como essas influências moldaram o Brasil.

UNIDADES TEMÁTICAS: MÚSICA

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR14) Perceber e explorar os elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de jogos, brincadeiras, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musical.	Elementos da linguagem Canções de ritmos diversos: cantigas de roda, canções folclóricas, samba, forró, de matrizes indígenas e africanas e outras.	• Inferir o assunto de um texto.
(EF15AR15) Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	Materialidades Sons do cotidiano: corporais, ambientais e silêncio (pausa). Jogos rítmicos utilizando o corpo e, instrumentos musicais.	



ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Ao longo dos anos iniciais do Ensino Fundamental, o estudante começa a identificar e explorar os elementos do som por meio do exercício da escuta. Para o desenvolvimento desta habilidade é necessário que o estudante possa inventar e reinventar relações e sentidos com o sonoro e o musical, por meio de práticas lúdicas, sem a exigência da reprodução de modelos musicais

Escuta ativa (apreciação musical)

Exploração do ritmo

Exploração da voz

Instrumentos e sons alternativos

Criação musical

Avaliação formativa

Estratégias inclusivas

- Trabalhar em grupo.
- Permitir diferentes formas de participação.
- Valorizar produções espontâneas.
- Adaptar atividades conforme necessidade motora ou auditiva

UNIDADES TEMÁTICAS: TEATRO

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



(EF15AR19) Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).

Elementos da linguagem Brincadeiras infantis e suas possibilidades cênicas (brincadeiras tradicionais de diferentes culturas, com ênfase na cultura tocantinense).

- Ler palavras.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Percebe que, nas brincadeiras infantis é possível observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características) e narrativa(a ação, o que está acontecendo).

Apreciação teatral (antes da prática)

Apresente às crianças:

- Vídeos curtos de cenas teatrais infantis.
- Teatro de bonecos.
- Teatro de sombras.
- Pequenas encenações feitas pelo professor.

Perguntas mediadoras:

- O que os personagens estavam sentindo?
- Como o ator mostrou isso?
- O que chamou mais atenção: a voz, o gesto ou o cenário?

O objetivo é desenvolver o olhar sensível para o teatro.

Experimentação de elementos teatrais

Trabalhar de forma lúdica:



Expressão corporal

- Jogo da estátua com emoções (alegria, medo, surpresa).
- Caminhar como diferentes personagens (gigante, idoso, criança).

Expressão vocal

- Falar a mesma frase de maneiras diferentes (feliz, bravo, triste).
- Explorar volume (alto/baixo) e ritmo (rápido/devagar).

Expressão facial

- Brincadeira do espelho (em duplas).
- Representar sentimentos apenas com o rosto.

UNIDADES TEMÁTICAS: ARTES INTEGRADAS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF15AR24) Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	Matrizes estéticas e culturais Improvisação de danças e desenhos a partir da apreciação de canções folclóricas.	Inferir o assunto de um texto.
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Essa habilidade pressupõe a identificação das características das diferentes matrizes estéticas e culturais pelo experimentar as formas de expressão de cada cultura, desde os seus brinquedos, jogos, danças, brincadeiras, canções, e histórias típicas da região, permitindo que o estudante amplie o seu repertório.

Esta habilidade, nos primeiros anos, se aproxima das atividades dos campos de experiências, traços, sons, cores e formas da Educação Infantil.

O acesso a essas diferentes manifestações lúdicas e ao meio de vídeos ou outras formas de pesquisa.

O foco principal é a **vivência e experimentação**, não o produto final.

Propor:

- Jogos corporais (movimentos livres e dirigidos).
- Exploração de sons com o corpo (palmas, pés, estalos).
- Uso de objetos para criação sonora.
- Expressão de emoções por meio do corpo.

Trabalho com o corpo e o espaço. Integração com música. Teatro e dramatização.

- Jogos de faz-de-conta.
- Pequenas cenas improvisadas.
- Representação de histórias conhecidas.
- Expressão facial e corporal para demonstrar emoções.

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

UNIDADES TEMÁTICAS: BRINCADEIRAS E JOGOS

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	Brincadeiras recreativas e de construção com bolas, arcos, cordas, bastões, garrafas e materiais recicláveis.	• Ler palavras. • Ler frases. • Inferir o assunto de um texto.
(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitários e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.	Atividades motoras ao ar livre, preservando o meio ambiente e espaços escolares.	
(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.		

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Os jogos recreativos e de construção podem ser realizados ao ar livre, aproveitando os espaços da escola e incentivando a preservação do meio ambiente. Neste processo, o uso de materiais recicláveis readquire vida nas mãos das crianças, que conseguem reconstruir suas histórias, transformando os resíduos da nossa própria cultura (FREIRE, 2009).

Nesta fase as atividades podem contar com habilidades motoras mais complexas, como por exemplo: correr e quicar uma bola, chutar uma bola a um alvo específico, etc.

Os estudantes são estimulados a conhecer as características das práticas, planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios que surgem.

Propor vivências variadas:



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

- Jogos de correr (pega-pega em variações).
- Jogos com bola (rolar, quicar, lançar).
- Jogos de circuito (pular, rastejar, equilibrar).
- Brincadeiras cooperativas.

O objetivo é ampliar repertório motor.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Cultura Digital

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Circuito de brincadeiras

Organizar estações com brincadeiras como:

- pular corda
- amarelinha
- corrida de saco.

Cada grupo passa por todas as estações.

Resgate de brincadeiras antigas

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

Criação de uma nova brincadeira



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

Sequência de movimentos

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

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Registro das brincadeiras

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

Mural digital

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

Apresentação das brincadeiras

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

Vídeo educativo

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



UNIDADES TEMÁTICAS: ESPORTES		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.	Esportes de precisão. Ex: iniciação ao boliche e bocha de forma lúdica, dentre outros esportes de precisão.	• Inferir o assunto de um texto
(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.		
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
Podem-se enfatizar as adaptações que estes esportes apresentam para a inclusão e participação de todos.		
Valorização das brincadeiras tradicionais		
Organize aulas com:		
• Amarelinha • Pega-pegas • Corre-cotia • Passa anel • Queimada adaptada • Cabo de guerra		
Explique a origem das brincadeiras sempre que possível, valorizando a cultura local e brasileira.		



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

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

UNIDADES TEMÁTICAS: NÚMEROS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(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).	Leitura, escrita, comparação e ordenação de números de até três ordens pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor e papel do zero).	2N1.1-Reconhecer o que os números naturais indicam em diferentes situações: quantidade, ordem, medida ou código de identificação. 2N1.2- Identificar a posição ordinal de um objeto ou termo em uma sequência (1º, 2º etc.).
(EF02MA03) Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos, por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros), para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”, indicando, quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos.	Composição e decomposição dos números naturais .	2N1.5- Ordenar números naturais, de até 3 ordens, com ou sem suporte da reta numérica. 2N1.8- Compor OU Decompor números naturais de até 3 ordens por meio de diferentes adições. 2N1.3- 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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EF02MA06) Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.	Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar).	2N2.1- Resolver problemas de adição ou de subtração, envolvendo números naturais de até 3 ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar ou retirar.
(EF02MA05) Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.	Construção de fatos fundamentais da adição e da subtração: são cálculos com números de um só algarismo que devem ser realizados mentalmente e sem o auxílio do algoritmo (conta armada).	2N1.7- Calcular o resultado de adições ou subtrações, envolvendo números naturais de até 3 ordens.
(EF02MA07) Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável.	Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação).	2N2.2- 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).
(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 significado de dobro, metade, triplo e terça parte.	
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		



Trabalhar os diferentes significados das operações. É importante que o aluno compreenda que adição e subtração não são apenas “contas”, mas situações do cotidiano.

+ Adição- Juntar, Acrescentar, Comparar (quanto a mais)

— Subtração- Retirar, separar, descobrir quanto falta, Comparar (quanto a menos)

Use exemplos concretos da realidade da turma.

Problemas contextualizados

Propor situações próximas ao cotidiano: Material escolar, Brinquedos, Aniversário, Lanche, Jogos

Exemplo: Maria tinha 23 figurinhas e ganhou mais 15. Quantas tem agora?

Sempre pedir que o aluno: Leia. Explique com suas palavras. Escolha a operação. Resolva.

Uso de material concreto

Utilizar: Tampinhas, Palitos, Material dourado, Fichas, Desenhos.

Propor atividades utilizando imagens que contemplem situações-problemas envolvendo a multiplicação por 2,3,4 e 5. Exemplo: (Lucas coleciona carrinhos, para organizar colocou 9 carrinhos em cada uma das 4 prateleiras de seu quarto. Quantos carrinhos estão na estante? Trabalhar a reta numérica organizada em escalas (2 em 2, 4 em 4, 5 em 5, 10 em 10, 20 em 20) para resolver e representar problemas associando o deslocamento à esquerda ao conceito de subtração e a direita ao conceito de adição.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO



Eixo: Pensamento Computacional.

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

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

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Sequência numérica no chão

Atividade

- Colocar cartões com números no chão (0 a 50).
- Os alunos organizam em ordem crescente ou decrescente.

Trabalha comparação e ordenação.

Quem tem o maior número?

Atividade



- Cada aluno recebe um cartão com número.
- Em duplas, comparam: maior, menor.

Linha numérica humana

Atividade

- Cada aluno recebe um número.
- A turma precisa organizar-se em fila na ordem correta.

Jogo da comparação

Atividade

- Mostrar dois números: 34 $\square$ 29

Os alunos completam com: maior, < menor, = igual.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Ordenando números no computador

Atividade

- Mostrar números misturados no PowerPoint ou projetor.
- Os alunos dizem a ordem correta.

Jogo digital de números

Atividade



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

No computador ou tablet, organizar números em ordem crescente.

Completar sequência

Atividade

Mostrar no projetor:

12 – 13 – 14 – ____ – ____

Os alunos completam.

Tabela de números

Atividade

Usar o computador para criar uma tabela numérica.

Os alunos identificam: maior número, menor número.

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a: ler e escrever números, comparar quantidades, ordenar números, organizar informações, desenvolver.

UNIDADES TEMÁTICAS: GEOMETRIA

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA13) Esboçar roteiros a ser seguidos ou plantas de ambientes familiares, assinalando entradas, saídas e alguns pontos de referência.	Esboço de roteiros e de plantas simples.	2G2.1- Descrever OU Esboçar o deslocamento de pessoas e/ou objetos em representações bidimensionais (mapas, croquis etc.) ou plantas de ambientes, de acordo com condições dadas.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(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 apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geométricos	Figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo): reconhecimento e características.	2G1.3- Reconhecer/ nomear figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo).

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Contextualizar com a turma sobre o espaço da sala de aula e sua residência, deixando-os espaços sobre a casa onde moram, as figuras que se parecem com ela e como elas são vistas de fora e de cima, qual a forma podem ter. Peça que falem como são as divisões internas das casas, preparando-os para representar através de desenhos em planta baixa.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: pensamento computacional

OBJETO DE CONHECIMENTO: Modelagem de objetos.

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

EXPLICAÇÃO DA HABILIDADE: Um modelo é construído ao se identificar características essenciais de objetos. Modelos são importantes para classificar objetos e a escolha das características define os agrupamentos.

EXEMPLOS: O professor pode distribuir um conjunto de imagens de veículos como motos, bicicletas, automóveis, trens, aviões, caminhões, helicópteros, jet-skis, barcos a vela, lanchas etc., e solicitar que os alunos agrupem as imagens dos veículos que voam ou



que possuem rodas, ou ainda os que possuem motor, entre outras características. Chamar a atenção de que diferentes características podem gerar diferentes agrupamentos.

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Caça às formas na sala

Atividade

- Os alunos procuram objetos da sala que tenham formas geométricas.

Exemplo: dado → **cubo**, lata → **cilindro**, bola → **esfera**

Montagem de sólidos

Atividade

- Construir sólidos com:
- massinha
- palitos e massinha
- caixas.

Jogo da classificação

Atividade

- Cartões com imagens de sólidos geométricos.
- Os alunos classificam por características:
- tem faces planas
- tem superfície curva.



Caixa surpresa

Atividade

- Colocar objetos dentro de uma caixa.
- O aluno toca no objeto e tenta adivinhar qual sólido representa.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

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: GRANDEZAS E MEDIDAS

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/EIXO	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02MA16) Estimar, medir e comparar comprimentos de lados de salas (incluindo contorno) e de polígonos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro) e instrumentos adequados.	Medida de comprimento: unidades não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro).	2M1.4- Reconhecer unidades de medida e/ou instrumentos utilizados para medir comprimento, tempo, massa ou capacidade.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(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	2M2.3-Resolver problemas que envolvam moedas e/ou cédulas do sistema monetário brasileiro.
---	--	--

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Medição de objetos com diferentes unidades de medidas de comprimento (régua, fita métrica). Promover atividades onde os estudantes identifique e diferencie as moedas e cédulas utilizadas no sistema monetário brasileiro. Sugestões de atividades:

Jogo de Mercado: Os alunos serão divididos em grupos e receberão uma quantia em dinheiro de brinquedo. Cada grupo terá que “comprar” e “vender” produtos fictícios, utilizando as moedas e cédulas. Isso permitirá que eles pratiquem a troca e entendam o valor do dinheiro.

2. Criação de um Cartaz: Os alunos poderão criar um cartaz ilustrativo sobre as diferentes formas de dinheiro, incluindo desenhos de moedas e cédulas, e suas funções. Isso ajudará na fixação do conteúdo de forma criativa.

3. Discussão em Grupo: Após as atividades práticas, os alunos se reunirão para discutir o que aprenderam sobre o sistema monetário e como ele afeta suas vidas diárias. Essa troca de ideias enriquecerá a compreensão do tema. Retirado do site:

<https://www.planejamentosdeaula.com/glossario/plano-de-aula-sistema-monetario-2-ano/#gsc.tab=0> acesso 17 de março de 2025.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO



Eixo: Pensamento Computacional.

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

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

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Pesquisa na turma

Atividade

- Perguntar: **qual fruta preferida da turma?**
- Cada aluno escolhe uma opção.
- O professor registra no quadro e cria um **gráfico simples**.

Desenvolve coleta e organização de dados.

Gráfico humano



Atividade

- Perguntar: **qual esporte preferido?**
- Cada grupo fica em uma fila representando uma opção.
- Comparar qual tem **mais ou menos alunos**.

Tabela com objetos

Atividade

- Contar objetos da sala (lápiz, borracha, livros).
- Organizar em tabela simples.

Cartaz de dados

Atividade

- Em grupos, os alunos criam **cartazes com gráficos de colunas usando desenhos**.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Gráfico no computador

Atividade

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

Pesquisa digital

Atividade



- Usar computador ou projetor para registrar as respostas da turma.
- Mostrar o gráfico formado.

Leitura de gráfico digital

Atividade

- Mostrar gráficos simples no projetor.
- Perguntar:
 - qual tem mais?
 - qual tem menos?

Apresentação de dados

Atividade

- Os alunos ajudam a montar **slides com tabelas e gráficos da turma**.

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a: coletar dados, organizar informações, interpretar gráficos e tabelas, desenvolver pensamento lógico e computacional, usar tecnologia para representar informações



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. Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de colunas.	2E1.2- Ler/ Identificar OU Comparar dados estatísticos ou informações expressos em tabelas (simples ou de dupla entrada).
(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.		2E2.1- 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 brinquedos, frutas e outros e construir gráficos com os dados coletados pelos estudantes. Exploração concreta (antes do registro). Inicie com objetos reais: Caixa (bloco retangular), Dado (cubo), Bola (esfera), Lata (cilindro). Permita que os alunos: Toquem, observem, compare, rolem os objetos. Perguntas mediadoras: Esse objeto rola? Ele tem pontas? Tem partes planas? Parece com qual figura?		



Observação das características Trabalhar de forma simples: Quantas faces? Tem vértices (pontinhas)? É arredondado? Rola ou não rola?

Use linguagem acessível ao 2º ano.

Comparação entre sólidos. Propor atividades como: Classificar objetos (rola / não rola). Separar por formato. Jogo “Quem sou eu?” (Descrição da figura para adivinhar). Bingo das formas espaciais.

Relação com o cotidiano. Solicitar que tragam exemplos de casa: Caixa de sapato, Bola, Lata, Caixa de leite. Fazer painel com fotos ou desenhos.

Construção de modelos. Montagem com massinha. Construção com palitos e massinha. Dobradura de sólidos simples. Montagem com caixas recicláveis.

Registro no caderno. Após vivência concreta: Desenhar as figuras. Escrever o nome. Relacionar figura e objeto. Completar frases: “A bola parece uma _____.”

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 (iterações definidas) com base em instruções preestabelecidas ou criadas, analisando como a precisão da instrução impacta na execução do algoritmo.

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



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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Pesquisa da turma

Atividade

- Fazer perguntas como:
 - cor favorita
 - fruta preferida
 - animal preferido.

Os alunos escolhem uma opção e o professor registra no quadro.

Trabalha **variável qualitativa (categoria)**.

Gráfico humano

Atividade

- Criar grupos na sala conforme as respostas:

Exemplo:

- quem gosta de **maçã**
- quem gosta de **banana**
- quem gosta de **laranja**.



Comparar qual grupo tem mais ou menos alunos.

Classificação de objetos

Atividade

- Separar objetos por categorias:
- cor
- tipo
- tamanho.

Cartaz de categorias

Atividade

- Fazer um cartaz com tabela simples:

Os alunos registram os dados.

Animal preferido	Quantidade
------------------	------------

Cachorro	
----------	--

Gato	
------	--

Pássaro	
---------	--

Os alunos registram os dados.



Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Gráfico digital

Atividade

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

Mural digital

Atividade

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

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – CIÊNCIAS		
UNIDADE TEMÁTICA: Ciência, Tecnologia e Sociedade Terra e Universo		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS/ UNIDADE TEMÁTICA	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02CI07) Descrever as posições do Sol em diversos horários do dia e associá-las ao tamanho da sombra projetada. (Possíveis articulações com as habilidades EF01MA19, EF02HI07 e EF02LP22)	Movimento aparente do Sol no céu: - Rotação	Ler palavras. Ler frases.
(EF02CI08) Comparar o efeito da radiação solar (aquecimento e reflexão) em diferentes tipos de superfície (água, areia, solo, superfícies escura, clara e metálica etc.). (Possíveis articulações com a habilidade EF02LP22)	O Sol como fonte de luz e calor: - Ação dos raios solares em diferentes meios.	
ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS		
-Identificar o sol como fonte de luz e calor para o planeta e importância para os seres vivos. - Observar e registrar as sombras produzidas pelo Sol, em diferentes horários do dia. - Associar a quantidade de horas ao período diurno e noturno. - Investigar países que apresentam luminosidade maior que o Brasil, para perceber as possíveis diferenças entre os períodos iluminados de acordo com a sua localização no planeta. - Realizar experimentos para perceber o efeito da incidência dos raios solares sobre superfícies dos materiais, percebendo que o aquecimento da luz em determinado local provoca mudança de cor, de temperatura, forma, etc. - Fazer desenhos dos experimentos realizados.		
SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO		



Eixo: Pensamento Computacional.

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

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

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Observação do Sol

Atividade

- Observar o Sol em diferentes horários do dia.
- Registrar no caderno: manhã, meio-dia, tarde.

Identificar o movimento aparente do Sol.

Relógio de sombra

Atividade: Colocar um objeto no pátio da escola. Observar e marcar a posição da sombra ao longo do dia.



Movimento da Terra

Atividade: Um aluno representa o **Sol** e outro a **Terra**. O aluno (Terra) gira mostrando como ocorre **dia e noite**.

Sequência do dia

Atividade: Cartões com imagens: nascer do sol, meio-dia, pôr do sol, noite. Os alunos organizam na **ordem correta**.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Vídeo educativo

Atividade: Assistir a um vídeo sobre **rotação da Terra e movimento do Sol**. Conversar sobre o que observaram.

Simulação digital

Atividade: Usar animações mostrando a **Terra girando em torno de si mesma**.

Registro digital

Atividade

- Fotografar as sombras no pátio em diferentes horários.
- Montar um **slide mostrando as mudanças**.

Linha do tempo digital

Atividade

- Criar no computador uma sequência com: manhã, tarde, noite.



Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- compreender **dia e noite**
- observar fenômenos naturais
- identificar **padrões ao longo do tempo**
- registrar informações usando **tecnologia**
- desenvolver **pensamento científico e computacional**.

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

UNIDADE TEMÁTICA: CONEXÕES E ESCALAS.

HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02GE05) Analisar mudanças e permanências, comparando imagens de um mesmo lugar em diferentes tempos.	Mudanças e permanências. Análise de fotografias do passado e atual. Análise de objetos do passado e atual	Ler palavras. Ler frases.

.ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Nesta habilidade, espera-se que os estudantes possam reconhecer identificar e listar, por meio de imagens das cidades, bairros e até mesmo da escola, em diferentes épocas, as mudanças e permanências que o tempo trouxe às paisagens, identificando quais alterações foram feitas, o seu porquê e quais fatores contribuíram para essa mudança? Professor, é possível fazer um resgate histórico do lugar de vivência dos estudantes através de fotografias, entrevistas com os moradores para que os conheçam a história do lugar aonde vivem.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.



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

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

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Comparando fotografias

Atividade

- Mostrar fotos antigas e atuais da cidade ou da escola.
- Os alunos identificam: o que mudou, o que permaneceu.

Objeto antigo e atual

Atividade

- Levar objetos do passado e do presente.

Exemplo:



- telefone antigo e celular
- máquina de escrever e computador.

Os alunos comparam as diferenças.

Linha do tempo

Atividade

- Organizar imagens em ordem: passado, presente.

Desenho comparativo

Atividade

- Os alunos desenharam: como era um objeto antigamente, como é hoje.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Álbum digital do passado e presente

Atividade

- Mostrar imagens antigas e atuais no computador.
- Os alunos identificam as mudanças.

Slide comparativo

Atividade

- Criar no **PowerPoint** dois slides: passado, presente.



Pesquisa de imagens

Atividade

- Pesquisar imagens antigas da cidade ou da escola.
- Comparar com imagens atuais.

Mural digital

Atividade

- Criar um mural digital com: fotos antigas, fotos atuais, comentários dos alunos.

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- compreender **mudanças ao longo do tempo**
- comparar passado e presente
- observar permanências
- organizar informações
- usar tecnologia para **registrar e analisar dados**.

UNIDADE TEMÁTICA: MUNDO E TRABALHO

(EF02GE06) Relacionar o dia e a noite a diferentes tipos de atividades sociais (horário escolar comercial, sono etc).

Tipos de trabalho em lugares e tempos diferentes. Quais atividades realizadas no período da manhã? Quais atividades realizadas no período da tarde? E à noite o que fazemos? Identificar e diferenciar o horário de trabalho e descanso.

- Ler palavras.
- Ler frases.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

(EF02GE07) Descrever as atividades extrativas (minerais, agropecuárias e industriais) de diferentes lugares, identificando os impactos ambientais.

A origem de diferentes produtos do cotidiano dos estudantes. Produtos de origem animal. Produtos de origem vegetal. Produtos de origem mineral. O trabalho no campo. Agricultura familiar. Agronegócio (noções). O trabalho na cidade. A importância da natureza como fonte de sustentação para realização de diversas atividades.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Sondar os estudantes sobre o que entendem por trabalho, que tipo de trabalho seus familiares desenvolvem. Pesquisar sobre as diferenças entre trabalhos diurnos trabalhos noturnos ressaltar que esta habilidade atende às competências específicas de Ciências Humanas para o Ensino Fundamental, onde indica a necessidade dos estudantes compreenderem os eventos cotidianos e as variações de seus significados no tempo e no espaço.

O professor poderá iniciar essa temática apresentando para os estudantes a origem de alguns produtos do cotidiano deles que são extraídos da natureza como os alimentos (arroz, feijão, trigo, frutas e vegetais) e também o consumo de água que é um recurso de origem mineral. Além disso, pode impactos ambientais decorrentes dessas atividades



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
(EF02HI04) Selecionar e compreender o significado de objetos e documentos pessoais como fontes de memórias e histórias nos âmbitos pessoal, familiar, escolar e comunitário.	A noção do “Eu” e do “Outro”: registros de experiências pessoais e da comunidade no tempo e no espaço. Selecionar implica em fazer escolhas de acordo com certos critérios. Neste caso, a escolha se dará pela percepção do sentido dos objetos e documentos pessoais como forma de resgatar histórias e memórias em diversos âmbitos da vida do estudante. A história dos documentos. Documentos pessoais.	Ler palavras. Ler frases.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Envolver a família e a escola para reunir documentos e objetos que permitam formar um acervo de fontes que dará subsídios para trabalhar esta e outras habilidades (como as EF02HI05 e EF02HI09). Os documentos podem ser: carteira de vacinação, certidão de nascimento, carteira de identidade, carteira de trabalho, boletim escolar, jornais e revista antigos, diário de classe, cartão postal, fotografias antigas etc. entre os objetos, podem estar lampião, telefone de discar, ferro de passar roupa a carvão, pilão, tacho de fazer doces etc. a atividade desenvolve as habilidades de identificar, examinar, coletar, organizar e selecionar o material.

Produções em sala

Desenho da própria família. Entrevista com um familiar. Construção de árvore genealógica simples. Painel “As famílias da nossa turma”.

Observação: Realizar as atividades do livro didático semanalmente.



SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Pensamento Computacional.

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

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

Objeto de conhecimento: Algoritmos com repetições simples.

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

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)

Linha do tempo da minha vida

Atividade

- Cada aluno desenha momentos importantes: nascimento, primeiro dia na escola, um momento especial.

Trabalha registro de experiências pessoais.



Quem sou eu?

Atividade

- Os alunos fazem um cartaz com: nome, idade, família, o que gostam de fazer.

Depois apresentam para a turma.

História da comunidade

Atividade

- Conversar sobre: como era o bairro antigamente, como é hoje.

Registrar em cartaz coletivo.

Escolhendo memórias

Atividade

- Cada aluno traz **3 fotos ou desenhos de momentos importantes**.
- Explica **por que escolheu essas imagens**.

Trabalha a ideia de **selecionar com critérios**.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Álbum digital “Minha história”

Atividade

- Criar no computador ou tablet um **álbum digital** com fotos e desenhos da vida do aluno.



Apresentação digital

Atividade

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

Entrevista digital

Atividade

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

Mural digital da turma

Atividade

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

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

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



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ANOS INICIAIS: – CICLO ALFA 1 (2º ANO) – ENSINO RELIGIOSO		
UNIDADE TEMÁTICA: Identidade e Alteridade		
HABILIDADES DA BNCC / DCT	OBJETOS DE CONHECIMENTOS	HABILIDADE DA MATRIZ DE REFERENCIA
(EF02ER03) Identificar as diferentes formas de registro das memórias pessoais, familiares e escolares (fotos, músicas, narrativas, álbuns...).	Memórias e Símbolos.	Ler palavras. Ler frases.
(EF02ER04) Identificar os símbolos presentes nos variados espaços de convivência.	Símbolos e gestos são importantes para as pessoas.	Ler palavras. Ler frases.
	Símbolos e gestos e seus significados.	Ler palavras. Ler frases.

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS
Para o alcance dessa habilidade, o professor poderá fazer a exposição de imagens, fotografias que mostrem o estudante no seu convívio (familiar e social). Envolver a família e a escola para reunir relatos, registros e objetos que identifiquem a vida familiar e social do estudante e sua família. É importante buscar a integração dos componentes curriculares, nessa perspectiva, pode-se trabalhar com as habilidades: (EF02LP24), (EF15AR03), (EF15AR24), (EF12EF01), (EF02HI04). Produzir um texto coletivo com as falas dos estudantes. Apresentar várias imagens das diferentes formas de registro das memórias e em seguida pedir que realizem uma pesquisa em casa com os pais sobre os registros de memórias que eles têm e pedir que os estudantes levem para a sala. Realizar uma exposição com as diferentes formas de registro das memórias que os estudantes trouxeram de casa. Realizar uma excursão nos vários espaços de convivência na escola e em seu entorno, observando os símbolos presentes nesses espaços e o que significam. Conversar com pessoas ligadas a esses lugares e registrar em fotos, na sala, pedir que os estudantes desenhem o que viram e escrevam palavras ou frases sobre a pesquisa realizada. Em seguida, montar um painel com as fotos e a produção dos estudantes. (DCT) Trabalhar símbolos e celebrações



Explorar:

- Símbolos religiosos (com respeito e explicação).
- Festas culturais com origem religiosa (Natal, Páscoa, Festa Junina).
- Lugares de celebração (igreja, mesquita, terreiro, templo).

Atividades práticas

- Painel “Respeito às diferenças”.
- Desenho sobre uma celebração conhecida.
- Produção de regras de convivência.
- História infantil que trabalhe tolerância.

SUGESTÕES PEDAGÓGICAS BNCC DA COMPUTAÇÃO

Eixo: Cultura Digital

Objeto de conhecimento: Instrução de máquina

Habilidade: EF02CO03 Identificar que máquinas diferentes executam conjuntos próprios de instruções e que podem ser usadas para definir algoritmos.

Explicação da habilidade: Para compreender o funcionamento dos computadores, é importante entender que uma máquina disponibiliza um conjunto de instruções (as operações) que, se realizadas em uma dada sequência (algoritmo), produzem algum resultado.

Exemplo: Nesta etapa, o aluno poderia começar a identificar que alguns conjuntos de instruções bem definidos (operações aritméticas simples de uma calculadora, operações de dobradura etc.) podem ser usados em sequências bem definidas para produzir coisas (o cálculo de uma expressão simples, um origami etc.).

Atividades DESPLUGADAS (sem tecnologia)



Símbolos da família

Atividade

- Conversar com os alunos sobre **símbolos importantes em suas famílias ou comunidades**.
Exemplos:
- fotos antigas
- objetos de lembrança
- símbolos culturais ou religiosos.

Os alunos desenham um símbolo importante para eles.

Caixa das memórias

Atividade

- Cada aluno traz um objeto ou desenho que represente **uma memória importante**.
- Compartilha a história com a turma.

Painel de símbolos

Atividade

- Criar um cartaz coletivo com **símbolos da comunidade e da escola**.

Exemplo:

- bandeira
- escudo da escola
- símbolos culturais.



História das memórias

Atividade

- Os alunos desenham uma **memória especial** (aniversário, festa, momento em família) e contam a história para a turma.

Atividades PLUGADAS (com tecnologia)

Álbum digital de memórias

Atividade

- Criar um **álbum digital da turma** com fotos ou desenhos de memórias importantes.

Apresentação de símbolos

Atividade

- Mostrar no projetor **símbolos culturais e religiosos**.
- Conversar sobre o significado de cada um.

Desenho digital de símbolos

Atividade

- Os alunos usam um programa simples de desenho para criar **um símbolo que represente sua história ou família**.

Mural digital da turma

Atividade

- Criar um mural com:



- fotos
- desenhos
- símbolos importantes para os alunos.

Objetivos pedagógicos

Essas atividades ajudam os alunos a:

- reconhecer **memórias e símbolos culturais**
- valorizar diferentes tradições
- expressar experiências pessoais
- registrar informações
- utilizar tecnologias para **representar e compartilhar memórias**.

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.

BRASIL. Ministério da Educação. **Computação na Educação Básica: Complemento à Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/escolas-conectadas/BNCCComputaoCompletoDiagramado.pdf>.



ESTADO DO TOCANTINS
PREFEITURA DE PORTO NACIONAL
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO