



## PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
<b>Escola:</b>			
<b>Etapa/modalidade de ensino:</b> Anos iniciais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 1º ano		<b>Turno:</b> ( X ) Manhã ( X ) Tarde ( ) Noite ( ) Intermediário ( ) Integral	
<b>Trimestre:</b> ( X ) 1º ( ) 2º ( ) 3º		<b>Semestre:</b> ( X ) 1º ( ) 2º	
<b>Área de conhecimento:</b> Códigos e Linguagens		<b>Componente curricular/Unidade curricular:</b> Artes	
<b>Professor (a):</b>			
<b>Carga Horária Trimestral/Bimestral:</b>			
SISTEMATIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS			
Campo Temático/Campo de Atuação/Unidade Temática/Categoria/Tema Gerador/Módulo	Objeto de conhecimento	Habilidades/Habilidades específicas dos itinerários formativos associadas aos eixos estruturantes	Estratégias de Ensino/Metodologias/Materiais de Apoio
<b>Artes Visuais</b>	Contextos e práticas	EF15AR01-01/ES Identificar e apreciar as primeiras manifestações das artes visuais de diferentes povos do Brasil, das Américas e do mundo e seus diálogos com a produção artística contemporânea, cultivando a percepção, o imaginário, a ludicidade, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula expositiva e dialogada;</li> <li>• Realização de atividades e correção;</li> <li>• Utilização de ferramentas digitais.</li> <li>• Utilização do Material Didático complementar do PAES.</li> <li>• Realização de avaliações de múltipla escolha.</li> <li>• Atividade de leitura e fluência.</li> </ul>
	• Elementos da linguagem	EF15AR02-01/ES Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais, tais como: o ponto, a linha, a cor e outros, presentes nas primeiras manifestações artísticas de diferentes locais.	
	• Matrizes estéticas e culturais	EF15AR03-01/ES Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais presentes nas primeiras formas de arte dos diferentes povos brasileiros das culturas locais, regionais e nacionais.	
	• Materialidades	EF15AR04-01/ES Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia	



**Prefeitura Municipal de Brejetuba**  
**Secretaria Municipal de Educação**

		etc.), incluindo a utilização de recursos presentes na natureza para a fabricação de tintas, produção de cerâmica e outros, fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Teste de Leitura em Fluência.</li><li>• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.</li><li>• Roda de conversa.</li><li>• Desenvolvimento de trabalho em grupo.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR05-01/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.  EF15AR06. Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas para alcançar sentidos plurais.	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sistemas da linguagem</li></ul>	EF15AR07-01/ES Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais pelos locais de produção de objetos artísticos, artesanais e profissionais da comunidade (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.)	
<b>Dança</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR12-01/ES Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.	
<b>Música</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR17-01/ES 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.	
<b>Teatro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR20-01/ES Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em jogos e improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais, observando expressões teatrais em outras matrizes culturais, ampliando o seu repertório e possibilitando novas criações e improvisações.	



<b>Artes Integradas</b>	• Matrizes estéticas Culturais	EF15AR24-01/ES Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais.	
	• Patrimônio cultural	EF15AR25-01/ES Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	

**Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre**

- TI01: Direito da criança e do Adolescente.
- TI02: Educação para o Trânsito.
- TI03: Educação Ambiental.
- TI04: Educação Alimentar e Nutricional.
- TI05: Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso.
- TI06: Educação em Direitos Humanos.
- TI07: Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.
- TI08: Saúde.
- TI09: Vida Familiar e Social.
- TI10: Educação para o Consumo.
- TI11: Educação Financeira e Fiscal.
- TI12: Trabalho, Ciência e Tecnologia.
- TI13: Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica.
- TI14: Trabalho e Relações de Poder.
- TI15: Ética e Cidadania.
- TI16: Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade.
- TI17: Povos e Comunidades Tradicionais.
- TI18: Educação Patrimonial.
- TI19: Diálogo intercultural e inter-religioso.



<b>COMPETÊNCIAS DIGITAIS &amp; METODOLOGIAS INOVADORAS</b> (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)	
<b>Recursos tecnológicos utilizados</b>	<b>Metodologias ativas aplicadas</b>
<input checked="" type="checkbox"/> Ferramentas Google <input checked="" type="checkbox"/> Aplicativos <input checked="" type="checkbox"/> Projetor <input checked="" type="checkbox"/> Smart TV <input type="checkbox"/> Lousa interativa <input type="checkbox"/> Chromebook <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Kit de Robótica <input type="checkbox"/> Kit de Arduino <input type="checkbox"/> Kit de produção e edição de vídeo <input type="checkbox"/> Impressora 3D <input type="checkbox"/> Máquina de corte a laser <input type="checkbox"/> Óculos VR <input type="checkbox"/> Realidade aumentada <input type="checkbox"/> Outro. Especifique: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Seminários e discussões <input checked="" type="checkbox"/> Estudo de casos <input type="checkbox"/> Pesquisa de campo <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas <input type="checkbox"/> Aprendizagem entre pares e times <input checked="" type="checkbox"/> Rotação por estações <input checked="" type="checkbox"/> Sala de aula invertida <input checked="" type="checkbox"/> Ensino híbrido <input type="checkbox"/> Gamificação <input type="checkbox"/> Design Thinking <input type="checkbox"/> Cultura maker <input type="checkbox"/> Storytelling <input type="checkbox"/> Outra. Especifique: _____
<b>PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO</b>	
A avaliação será diagnóstica e formativa, de acordo com o que prevê a LDB e a Resolução do CEE. Como estratégias avaliativas serão utilizadas avaliação escrita, como questões discursivas e de múltipla escolha, simulados, exercícios de apoio e atividades de verificação da aprendizagem, ou seja, toda produção que o aluno desenvolve em sala de aula, e também fora dela: atividades de casa, exercícios, participação, atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa e outros.	
<b>REFERÊNCIAS</b>	
BRASIL. Ministério da Educação. <b>Base Nacional Comum Curricular -BNCC</b> , Brasília-DF, 2018. Disponível em: < <a href="http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio">http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio</a> >.	
SEDU. <b>Organizações curriculares: Anos iniciais do Ensino Fundamental. 2024.</b> Disponível em: < <a href="https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024">https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024</a> >.	



## PLANO DE ENSINO - 2024

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
<b>Escola:</b>			
<b>Etapa/modalidade de ensino:</b> Anos iniciais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 1º ano		<b>Turno:</b> ( X ) Manhã ( X ) Tarde ( ) Noite ( ) Intermediário ( ) Integral	
<b>Trimestre:</b> ( ) 1º ( X ) 2º ( ) 3º		<b>Semestre:</b> ( X ) 1º ( X ) 2º	
<b>Área de conhecimento:</b> Códigos e Linguagens		<b>Componente curricular/Unidade curricular:</b> Artes	
<b>Professor (a):</b>			
<b>Carga Horária Trimestral/Bimestral:</b>			
SISTEMATIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS			
Campo Temático/Campo de Atuação/Unidade Temática/Categoria/Tema Gerador/Módulo	Objeto de conhecimento	Habilidades/Habilidades específicas dos itinerários formativos associadas aos eixos estruturantes	Estratégias de Ensino/Methodologias/Materiais de Apoio
Artes Visuais	•Processos de criação	EF15AR05-01/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.	• Aula expositiva e dialogada;  • Realização de atividades e correção;  • Utilização de ferramentas digitais.
	•Contexto e práticas	EF15AR08-01/ES Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança, principalmente as danças primitivas de diferentes povos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.	
Dança	•Elementos da linguagem	EF15AR09-01/ES Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. Experimentar movimentos, junto a uma reflexão sobre eles, podendo ampliar a consciência em relação às conquistas com os novos movimentos, à diferença entre estes e os anteriores, à utilização de outras partes do corpo, à forma de se expressar e à possibilidade de criar movimentos novos de dança.	• Utilização do Material Didático complementar do PAES.  • Realização de avaliações de múltipla escolha.
		EF15AR10-01/ES 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.	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Processos de criação</li> </ul>	<p>EF15AR11-01/ES 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.</p> <p>EF15AR12-01/ES Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade de leitura e fluência.</li> <li>• Teste de Leitura em Fluência.</li> </ul>
<b>Música</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contexto e práticas</li> </ul>	<p>EF15AR13-01/ES Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana. Compreender e escutar de maneira crítica os elementos que compõem a paisagem sonora característica de cada ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.</li> <li>• Roda de conversa.</li> <li>• Desenvolvimento de trabalho em grupo.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos da linguagem</li> </ul>	<p>EF15AR14-01/ES 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. Estimular a compreender a escuta como elemento fundamental para o processo de musicalização.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materialidades</li> </ul>	<p>EF15AR15-01/ES 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.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Notação musical</li> </ul>	<p>EF15AR16-01/ES Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas, elementos visuais, desenhos, onomatopeias, jogos mnemônicos, etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.</p>	



	•Processos de criação	EF15AR17-01/ES 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.	
--	-----------------------	---	--

**Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre**

- TI01: Direito da criança e do Adolescente.
- TI02: Educação para o Trânsito.
- TI03: Educação Ambiental.
- TI04: Educação Alimentar e Nutricional.
- TI05: Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso.
- TI06: Educação em Direitos Humanos.
- TI07: Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.
- TI08: Saúde.
- TI09: Vida Familiar e Social.
- TI10: Educação para o Consumo.
- TI11: Educação Financeira e Fiscal.
- TI12: Trabalho, Ciência e Tecnologia.
- TI13: Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica.
- TI14: Trabalho e Relações de Poder.
- TI15: Ética e Cidadania.
- TI16: Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade.
- TI17: Povos e Comunidades Tradicionais.
- TI18: Educação Patrimonial.
- TI19: Diálogo intercultural e inter-religioso.

**COMPETÊNCIAS DIGITAIS & METODOLOGIAS INOVADORAS** (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)

<b>Recursos tecnológicos utilizados</b>	<b>Metodologias ativas aplicadas</b>
( X ) Ferramentas Google ( X ) Aplicativos ( X ) Projetor ( X ) Smart TV ( ) Lousa interativa	( X ) Seminários e discussões ( X ) Estudo de casos ( ) Pesquisa de campo ( X ) Aprendizagem baseada em projetos ( X ) Aprendizagem baseada em problemas



- Chromebook
- Smartphone
- Kit de Robótica
- Kit de Arduino
- Kit de produção e edição de vídeo
- Impressora 3D
- Máquina de corte a laser
- Óculos VR
- Realidade aumentada
- Outro. Especifique: \_\_\_\_\_

- Aprendizagem entre pares e times
- Rotação por estações
- Sala de aula invertida
- Ensino híbrido
- Gamificação
- Design Thinking
- Cultura maker
- Storytelling
- Outra. Especifique: \_\_\_\_\_

### PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica e formativa, de acordo com o que prevê a LDB e a Resolução do CEE. Como estratégias avaliativas serão utilizadas avaliação escrita, como questões discursivas e de múltipla escolha, simulados, exercícios de apoio e atividades de verificação da aprendizagem, ou seja, toda produção que o aluno desenvolve em sala de aula, e também fora dela: atividades de casa, exercícios, participação, atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa e outros.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular -BNCC**, Brasília-DF, 2018. Disponível em:  
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>.

SEDU. **Organizações curriculares: Anos iniciais do Ensino Fundamental. 2024.** Disponível em:  
<<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024>>.



## PLANO DE ENSINO - 2024

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
<b>Escola:</b>			
<b>Etapa/modalidade de ensino:</b> Anos iniciais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 1º ano		<b>Turno:</b> ( X ) Manhã ( X ) Tarde ( ) Noite ( ) Intermediário ( ) Integral	
<b>Trimestre:</b> ( ) 1º ( ) 2º ( X ) 3º		<b>Semestre:</b> ( ) 1º ( X ) 2º	
<b>Área de conhecimento:</b> Códigos e Linguagens		<b>Componente curricular/Unidade curricular:</b> Artes	
<b>Professor (a):</b>			
<b>Carga Horária Trimestral/Bimestral:</b>			
SISTEMATIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS			
<b>Campo Temático/Campo de Atuação/Unidade Temática/Categoria/Tema Gerador/Módulo</b>	<b>Objeto de conhecimento</b>	<b>Habilidades/Habilidades específicas dos itinerários formativos associadas aos eixos estruturantes</b>	<b>Estratégias de Ensino/Methodologias/Materiais de Apoio</b>
<b>Artes Visuais</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR06 Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas para alcançar sentidos plurais.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula expositiva e dialogada;</li><li>• Realização de atividades e correção;</li></ul>
<b>Dança</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR11-01/ES 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.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilização de ferramentas digitais.</li></ul>
<b>Música</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF15AR17-01/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilização do Material</li></ul>



		corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	Didático complementar do PAES.
<b>Teatro</b>	• Contexto e práticas	EF15AR18-01/ES Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro, dando destaque às primeiras manifestações teatrais, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	• Realização de avaliações de múltipla escolha.
	• Elementos da linguagem	EF15AR19-01/ES Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.), por meio de jogos de improvisação e soluções que estimulem a percepção de elementos do teatro em todos os lugares, incluindo na vida cotidiana.	• Atividade de leitura e fluência. • Teste de Leitura em Fluência.
	• Processos de criação	EF15AR20-01/ES Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em jogos e improvisações teatrais e processos narrativos criativos em teatro, explorando desde a teatralidade dos gestos e das ações do cotidiano até elementos de diferentes matrizes estéticas e culturais, observando expressões teatrais em outras matrizes culturais, ampliando o seu repertório e possibilitando novas criações e improvisações.  EF15AR21-01/ES Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva, objetivando provocar a pesquisa e a investigação para expressar-se com ludicidade na improvisação teatral.  EF15AR22 Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.	• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem. • Roda de conversa. • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
	• Processos de criação	EF15AR23-01/ES Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas, identificando elementos específicos das quatro	



<b>Artes Integradas</b>		linguagens que dialogam com os mesmos assuntos.	
	• Arte e tecnologia	EF15AR26 Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, etc.) nos processos de criação artística.	
<b>Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• TI01: Direito da criança e do Adolescente.</li> <li>• TI02: Educação para o Trânsito.</li> <li>• TI03: Educação Ambiental.</li> <li>• TI04: Educação Alimentar e Nutricional.</li> <li>• TI05: Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso.</li> <li>• TI06: Educação em Direitos Humanos.</li> <li>• TI07: Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.</li> <li>• TI08: Saúde.</li> <li>• TI09: Vida Familiar e Social.</li> <li>• TI10: Educação para o Consumo.</li> <li>• TI11: Educação Financeira e Fiscal.</li> <li>• TI12: Trabalho, Ciência e Tecnologia.</li> <li>• TI13: Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica.</li> <li>• TI14: Trabalho e Relações de Poder.</li> <li>• TI15: Ética e Cidadania.</li> <li>• TI16: Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade.</li> <li>• TI17: Povos e Comunidades Tradicionais.</li> <li>• TI18: Educação Patrimonial.</li> <li>• TI19: Diálogo intercultural e inter-religioso.</li> </ul>			
<b>COMPETÊNCIAS DIGITAIS &amp; METODOLOGIAS INOVADORAS</b> (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)			
<b>Recursos tecnológicos utilizados</b>		<b>Metodologias ativas aplicadas</b>	
<input checked="" type="checkbox"/> Ferramentas Google <input checked="" type="checkbox"/> Aplicativos <input checked="" type="checkbox"/> Projetor <input checked="" type="checkbox"/> Smart TV		<input checked="" type="checkbox"/> Seminários e discussões <input checked="" type="checkbox"/> Estudo de casos <input type="checkbox"/> Pesquisa de campo <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos	



<input type="checkbox"/> Lousa interativa <input type="checkbox"/> Chromebook <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Kit de Robótica <input type="checkbox"/> Kit de Arduíno <input type="checkbox"/> Kit de produção e edição de vídeo <input type="checkbox"/> Impressora 3D <input type="checkbox"/> Máquina de corte a laser <input type="checkbox"/> Óculos VR <input type="checkbox"/> Realidade aumentada <input type="checkbox"/> Outro. Especifique: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas <input type="checkbox"/> Aprendizagem entre pares e times <input checked="" type="checkbox"/> Rotação por estações <input checked="" type="checkbox"/> Sala de aula invertida <input checked="" type="checkbox"/> Ensino híbrido <input type="checkbox"/> Gamificação <input type="checkbox"/> Design Thinking <input type="checkbox"/> Cultura maker <input type="checkbox"/> Storytelling <input type="checkbox"/> Outra. Especifique: _____
---	---

#### PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica e formativa, de acordo com o que prevê a LDB e a Resolução do CEE. Como estratégias avaliativas serão utilizadas avaliação escrita, como questões discursivas e de múltipla escolha, simulados, exercícios de apoio e atividades de verificação da aprendizagem, ou seja, toda produção que o aluno desenvolve em sala de aula, e também fora dela: atividades de casa, exercícios, participação, atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa e outros.

#### REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular -BNCC**, Brasília-DF, 2018. Disponível em:  
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>.

SEDU. **Organizações curriculares: Anos iniciais do Ensino Fundamental. 2024.** Disponível em:  
<<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024>>.