



PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 2º ano		Turno: (X) Manhã (X) Tarde () Noite () Intermediário () Integral	
Trimestre: (X) 1º () 2º () 3º		Semestre: (X) 1º () 2º	
Área de conhecimento: Códigos e Linguagens		Componente curricular/Unidade curricular: Artes	
Professor (a):			
Carga Horária Trimestral/Bimestral:			
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	• Contextos e práticas	EF15AR01-02/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"> • Aula expositiva e dialogada; • Realização de atividades e correção; • Utilização de ferramentas digitais. • Utilização do Material Didático complementar do PAES. • Realização de avaliações de múltipla escolha. • Atividade de leitura e fluência.
	• Elementos da linguagem	EF15AR02-02/ES Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.), diferenciando as formas figurativas e abstratas.	
	• Matrizes estéticas e culturais	EF15AR03-02/ES Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais (europeia, asiática, africana, afro-brasileira e indígena) das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, relacionando-as com as regionais, nacionais e internacionais.	
	• Materialidades	EF15AR04-02/ES Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia	



		etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais e percebendo a materialidade presente nas produções artísticas locais.	<ul style="list-style-type: none"> • Teste de Leitura em Fluência. • Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem. • Roda de conversa. • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Processos de criação 	<p>EF15AR05-02/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo, colaborativo e lúdico, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade, revisitando a produção artística local para se inspirar e construir soluções estéticas a partir dessas temáticas.</p> <p>EF15AR06 Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas da linguagem 	EF15AR07-02/ES Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), principalmente aqueles presentes nas distintas localidades.	
Dança	<ul style="list-style-type: none"> • Processos de criação 	EF15AR12-02/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, a partir da recriação das danças locais.	
Música	<ul style="list-style-type: none"> • Processos de criação 	EF15AR17-02/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias presentes no imaginário popular, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	
Teatro	<ul style="list-style-type: none"> • Processos de criação 	EF15AR20-02/ES Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo, lúdico e autoral em jogos, 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. Ademais, observar expressões teatrais em outras matrizes culturais, ampliando o seu repertório para novas criações e improvisações.	
Artes Integradas	• Matrizes estéticas Culturais	EF15AR24-02/ES Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais	
	• Patrimônio cultural	EF15AR25-02/ES Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a local, 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.



COMPETÊNCIAS DIGITAIS & METODOLOGIAS INOVADORAS (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)	
Recursos tecnológicos utilizados	Metodologias ativas aplicadas
<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: _____
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			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 2º ano		Turno: (X) Manhã (X) Tarde () Noite () Intermediário () Integral	
Trimestre: () 1º (X) 2º () 3º		Semestre: (X) 1º (X) 2º	
Área de conhecimento: Códigos e Linguagens		Componente curricular/Unidade curricular: Artes	
Professor (a):			
Carga Horária Trimestral/Bimestral:			
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
Artes Visuais	<ul style="list-style-type: none"> Processos de criação 	EF15AR05-02/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo, colaborativo e lúdico, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade, revisitando a produção artística local para se inspirar e construir soluções estéticas a partir dessas temáticas.	<ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva e dialogada; Realização de atividades e correção;
	<ul style="list-style-type: none"> Contexto e práticas 	EF15AR08-02/ES Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes na cultura local (danças tradicionais e contemporâneas), percebendo sua relação com outras produções artísticas e culturais de tempos e lugares distintos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.	<ul style="list-style-type: none"> Utilização de ferramentas digitais. Utilização do Material Didático complementar do PAES.
Dança	<ul style="list-style-type: none"> Elementos da linguagem 	EF15AR09-02/ES Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado. EF15AR10-02/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"> Realização de avaliações de múltipla escolha.
	<ul style="list-style-type: none"> Processos de criação 	EF15AR11-02/ES Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo, colaborativo e lúdico, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos	<ul style="list-style-type: none"> Atividade de leitura e fluência.



		de dança apresentados nas manifestações locais. EF15AR12-02/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, a partir da recriação das danças locais.	<ul style="list-style-type: none"> • Teste de Leitura em Fluência.
Música	• Contexto e práticas	EF15AR13-02/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, com destaque para as manifestações musicais presentes na cultura local.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem. • Roda de conversa.
	• Elementos da linguagem	EF15AR14-02/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 baseadas em elementos da cultura local, execução e apreciação musical.	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
	• Materialidades	EF15AR15-02/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, principalmente aqueles que são utilizados na música regional.	
	• Notação musical	EF15AR16-02/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.	
	• Processos de criação	EF15AR17-02/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias presentes no imaginário popular, 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			
<ul style="list-style-type: none"> • 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)

Recursos tecnológicos utilizados	Metodologias ativas aplicadas
<p>(X) Ferramentas Google (X) Aplicativos (X) Projetor (X) Smart TV () Lousa interativa () Chromebook () Smartphone () Kit de Robótica () Kit de Arduino () Kit de produção e edição de vídeo () Impressora 3D () Máquina de corte a laser () Óculos VR</p>	<p>(X) Seminários e discussões (X) Estudo de casos () Pesquisa de campo (X) Aprendizagem baseada em projetos (X) Aprendizagem baseada em problemas () Aprendizagem entre pares e times (X) Rotação por estações (X) Sala de aula invertida (x) Ensino híbrido () Gamificação () Design Thinking () Cultura maker () Storytelling</p>



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

() Realidade aumentada

() Outro. Especifique: _____

() 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			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 2º ano		Turno: (X) Manhã (X) Tarde () Noite () Intermediário () Integral	
Trimestre: () 1º () 2º (X) 3º		Semestre: () 1º (X) 2º	
Área de conhecimento: Códigos e Linguagens		Componente curricular/Unidade curricular: Artes	
Professor (a):			
Carga Horária Trimestral/Bimestral:			
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
Artes Visuais	• Processos de criação	EF15AR06 Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.	• Aula expositiva e dialogada; • Realização de atividades e correção;
Dança	• Processos de criação	EF15AR11-02/ES Criar e improvisar movimentos dançados de modo individual, coletivo, colaborativo e lúdico, considerando os aspectos estruturais, dinâmicos e expressivos dos elementos constitutivos do movimento, com base nos códigos de dança apresentados nas manifestações locais.	• Utilização de ferramentas digitais. • Utilização do Material Didático complementar do PAES.
Música	• Processos de criação	EF15AR17-02/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias presentes no imaginário popular, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	• Realização de avaliações de múltipla escolha.
Teatro	• Contexto e práticas	EF15AR18-02/ES Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes nas manifestações artísticas e culturais locais, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	• Atividade de leitura e fluência.



	•Elementos da linguagem	EF15AR19-02/ES Descobrir teatralidades na vida cotidiana e nas peças teatrais locais, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.), percebendo os elementos do teatro em todos os lugares, envolvendo: as expressões de diferentes emoções, a caracterização de personagens, a influência do espaço na construção da situação narrada e a história que se quer contar.	<ul style="list-style-type: none"> • Teste de Leitura em Fluência. • 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	EF15AR20-02/ES Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo, lúdico e autoral em jogos, 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. Ademais, observar expressões teatrais em outras matrizes culturais, ampliando o seu repertório para novas criações e improvisações. EF15AR21-02/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. EF15AR22-02/ES Experimentar possibilidades criativas que levem a diferentes formas de expressão (entonação e timbre de voz e movimentos corporais expressivos) que caracterizem diferentes personagens, levantando a discussão sobre o respeito às diferenças e à diversidade de pessoas e situações, discutindo estereótipos.	
Artes Integradas	• Processo de criação	EF15AR23-02/ES Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas da cultura local.	
	•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.	
Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre			
<ul style="list-style-type: none"> • 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)

Recursos tecnológicos utilizados	Metodologias ativas aplicadas
<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 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 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: _____



() Outro. 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>>.