



PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 3º 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/Metodologias/Materiais de Apoio
Artes Visuais	•Contextos práticas	EF15AR01-03/ES Identificar e apreciar criticamente as formas distintas das artes visuais, enfatizando a produção artística moderna brasileira como propositora da independência cultural do país e cultivando a percepção, o imaginário, 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	EF15AR02-03/ES Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.), identificando-os e percebendo-os nas manifestações artísticas visuais estudadas como elementos que caracterizam visualmente essas obras.	
	•Matrizes estéticas e culturais	EF15AR03-03/ES Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas do modernismo brasileiro presentes nas culturas locais, regionais e nacionais.	
	•Materialidades	EF15AR04-03/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.	
	•Processos de criação	EF15AR05-03/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. EF15AR06-03/ES Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais, ampliando a percepção da multiplicidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.	<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.
	•Sistemas da linguagem	EF15AR07-03/ES Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), destacando a presenças dos museus de arte moderna em diferentes capitais do Brasil.	
Dança	•Processos de criação	EF15AR12-03/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.	
Música	•Processos de criação	EF15AR17-03/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias presentes na tradição oral brasileira, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo	
Teatro	•Processos de criação	EF15AR20-03/ES Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em jogos de 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.	



Artes Integradas	•Matrizes estéticas Culturais	EF15AR24-03/ES Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais que compõem a identidade brasileira.	
	•Patrimônio cultural	EF15AR25-03/ES Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, em especial o patrimônio arquitetônico modernista brasileiro, a dança popular brasileira, a música popular brasileira, o cinema brasileiro e as encenações típicas do teatro brasileiro, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.	
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 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: 3º 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	• Processos de criação	EF15AR05-03/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.	<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.
	• Contexto e práticas	EF15AR08-03/ES Experimentar e apreciar criticamente as formas distintas de manifestações da dança popular brasileira, presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.	
	• Elementos da linguagem	EF15AR09-03/ES Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal, na construção do movimento dançado. EF15AR10-03/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	
	• Processos de criação	EF15AR11-03/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. Ademais, ampliar o repertório corporal nos processos criativos e de improvisação, não repetindo movimentos pré-estabelecidos por coreografias prontas. EF15AR12-03/ES Discutir, com respeito e sem preconceito, as experiências	



		<p>peçoais e coletivas em dança vivenciadas na escola, como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios.</p>	
Música	• Contexto e práticas	EF15AR13-03/ES Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, destacando o cenário musical brasileiro, reconhecendo os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.	<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.
	• Elementos da linguagem	EF15AR14-03/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, valendo-se de elementos e formas presentes na música popular brasileira, execução e apreciação musical.	
	• Materialidades	EF15AR15-03/ES Explorar fontes sonoras diversas 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 presentes na música popular brasileira (violão, reco-reco, pandeiro, cavaquinho, etc.).	
	• Notação musical	EF15AR16-03/ES Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.	
	• Processos de criação	EF15AR17-03/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias presentes na tradição oral brasileira, 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
<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 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



() 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: 3º 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	<ul style="list-style-type: none">• Processos de criação	EF15AR05-03/ES Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade. EF15AR06-03/ES Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais, ampliando a percepção da multiplicidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.	<ul style="list-style-type: none">• Aula expositiva e dialogada;• Realização de atividades e correção;• Utilização de ferramentas digitais.
Dança	<ul style="list-style-type: none">• Processos de criação	EF15AR11-03/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. Ademais, ampliar o repertório corporal nos processos criativos e de improvisação, não repetindo movimentos pré-estabelecidos por coreografias prontas.	<ul style="list-style-type: none">• Utilização do Material Didático complementar do PAES.• Realização de avaliações de múltipla escolha.
Música	<ul style="list-style-type: none">• Processos de criação	EF15AR17-03/ES Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias presentes na tradição oral brasileira, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo.	<ul style="list-style-type: none">• Atividade de leitura e fluência.



Teatro	•Contexto e práticas	EF15AR18-03/ES Reconhecer e apreciar criticamente formas distintas de manifestações do teatro popular brasileiro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	• Teste de Leitura em Fluência.
	• Elementos da linguagem	EF15AR19-03/ES Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.) e percebendo os elementos do teatro em todos os lugares: 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.	• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem. • Roda de conversa.
	• Processos de criação	EF15AR20-03/ES Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em jogos de 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. EF15AR21-03/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 (obras de arte ou imagens da cultura visual), textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva. EF15AR22-03/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, à diversidade de pessoas e situações e discutindo estereótipos.	• Desenvolvimento de trabalho em grupo.



Artes Integradas	• Processos de criação	EF15AR23-03/ES Reconhecer e experimentar criticamente, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas, partindo do conhecimento já adquirido em arte nas quatro linguagens estudadas.	
	• Arte e tecnologia	EF15AR26-03/ES Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística, envolvendo os conhecimentos acerca de arte já adquiridos.	

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
<p>(X) Ferramentas Google (X) Aplicativos (X) Projetor (X) Smart TV () Lousa interativa () Chromebook () Smartphone () Kit de Robótica () Kit de Arduíno () Kit de produção e edição de vídeo () Impressora 3D () Máquina de corte a laser () Óculos VR () Realidade aumentada () Outro. Especifique: _____</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 () Outra. Especifique: _____</p>
PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO	
<p>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.</p>	
REFERÊNCIAS	
<p>BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular -BNCC, Brasília-DF, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>.</p>	
<p>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>.</p>	