



## PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
<b>Escola:</b>			
<b>Etapa/modalidade de ensino:</b> Anos iniciais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 4º 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> Educação Física	
<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
<b>Brincadeiras e Jogos</b>	<p><b>Brincadeiras e Jogos de matriz indígena, africana, europeia, entre outras:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• História dos jogos e brincadeiras populares e folclóricos;</li> <li>• Jogos de construção;</li> <li>• Jogos cooperativos;</li> <li>• Jogos populares;</li> <li>• Jogos de raciocínio;</li> <li>• Produção de brinquedos.</li> </ul>	<p>EF35EF01-04/ES Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena, africana, europeia, entre outras, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. É interessante que os estudantes sejam apresentados a conceitos sobre patrimônio cultural para que reconheçam e valorizem as aprendizagens sobre os jogos e brincadeiras, com exigências motoras mais complexas, que não fazem parte do seu cotidiano, aprofundando a aprendizagem sobre a cultura na qual as brincadeiras e jogos se originaram.</p> <p>EF35EF02-04/ES Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena, africana, europeia, entre outras. Propondo atividades menos familiares aos estudantes, que não necessariamente façam parte do cotidiano dos estudantes, além de explorar conhecimentos sobre o corpo explorando a complexidade das práticas e a progressão do desenvolvimento motor e cognitivo reconhecendo potenciais e limites corporais seus e de outros</p>	<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>



		<p>e, a partir daí, aja propondo estratégias para prática segura de todos.</p> <p>EF35EF03 Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p>EF35EF04 Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>	<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>
<p><b>Esportes</b></p>	<p><b>Esportes de campo e taco;</b>  <b>▪Esportes de rede/parede;</b>  <b>Esportes de invasão:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos com regras (compreensão, discussão e construção);</li> <li>• Jogos pré-desportivos.</li> </ul>	<p>EF35EF05-04/ES Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, por meio de atividades lúdicas e criativas. A experimentação dos esportes evidencia as capacidades físicas, como a força muscular, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação motora, e permitem discussões sobre a importância do seu desenvolvimento tanto para a aptidão física relacionada ao desempenho esportivo como para a saúde e qualidade de vida.</p>	
<p><b>Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre</b></p>			
<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> </ul>			



- 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>
<input 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 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, somativa 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,



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

atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa, seminários, inclusive as desenvolvidas através de APNP. Segundo a organização a seguir.

<b>ATIVIDADES</b>	<b>1º TRIMESTRE</b>
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS
PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES PERIÓDICAS TRIMESTRAL	5 PONTOS
PESQUISA E/OU ATIVIDADE INTRA, INTER OU TRANSDISCIPLINAR	5 PONTOS
TOTAL	30 PONTOS

**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> 4º 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> Educação Física	
<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
<b>Esportes</b>	<b>Esportes de campo e taco;</b> ▪ <b>Esportes de rede/parede;</b> ▪ <b>Esportes de invasão.</b>  • Jogos com regras (compreensão, discussão e construção);  • Jogos Pré-desportivos.	EF35EF06 Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	<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></ul>



<p style="text-align: center;"><b>Danças</b></p>	<p><b>Danças do Brasil e do Mundo; Danças de matrizes indígena, africana e europeia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;</li> <li>• Atividades rítmicas e expressivas;</li> <li>• Prática e benefícios da dança;</li> <li>• Possibilidades de criação de dança;</li> <li>• História das danças.</li> </ul>	<p>EF35EF09/ES Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena, africana e europeia, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem e seus impactos na cultura local, regional ou nacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade de leitura e fluência.</li> <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>
<p style="text-align: center;"><b>Lutas</b></p>	<p><b>Lutas do contexto comunitário e regional; Lutas de matriz indígena, africana, oriental, europeia entre outras.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos de oposição;</li> <li>• Atividades lúdicas: rapidez, agilidade, atenção, conquista de objeto e conquista de território.</li> </ul>	<p>EF35EF13/ES Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana explorando seus signos e filosofia.</p> <p>EF35EF14/ES Planejar e utilizar técnicas e estratégias básicas (desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa) das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.</p> <p>EF35EF15 Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas</p>	



		corporais.	
<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>	
<ul style="list-style-type: none"><li>( X ) Ferramentas Google</li><li>( X ) Aplicativos</li><li>( X ) Projetor</li><li>( X ) Smart TV</li><li>( ) Lousa interativa</li><li>( ) Chromebook</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>( X ) Seminários e discussões</li><li>( X ) Estudo de casos</li><li>( ) Pesquisa de campo</li><li>( X ) Aprendizagem baseada em projetos</li><li>( X ) Aprendizagem baseada em problemas</li><li>( ) Aprendizagem entre pares e times</li></ul>	



- ( ) 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: \_\_\_\_\_

- ( X ) Rotação por estações
- ( X ) Sala de aula invertida
- ( x ) Ensino híbrido
- ( ) Gamificação
- ( ) Design Thinking
- ( ) Cultura maker
- ( ) Storytelling
- ( ) Outra. Especifique: \_\_\_\_\_

### PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica, somativa 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, seminários, inclusive as desenvolvidas através de APNP. Segundo a organização a seguir.

ATIVIDADES	2º TRIMESTRE
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS
PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES PERIÓDICAS TRIMESTRAL	5 PONTOS
PESQUISA E/OU ATIVIDADE INTRA, INTER OU TRANSDISCIPLINAR	5 PONTOS
TOTAL	30 PONTOS

### 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> 4º 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> Educação Física	
<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>Ginásticas</b>	<b>Ginástica Geral;</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ginástica geral e rítmica (iniciação);</li><li>• Capacidades físicas: resistência, força, agilidade, flexibilidade, coordenação, equilíbrio;</li><li>• Lateralidade;</li></ul>	EF35EF07-04/ES Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano, por meio de atividades lúdicas e criativas e utilizando diferentes materiais e com movimentos de maior complexidade.	<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></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Orientação espacial;</li><li>• Propriocepção;</li><li>• Imagem corporal;</li><li>• Atividades circenses.</li></ul>	EF35EF08 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realização de avaliações de múltipla escolha.</li><li>• Atividade de leitura e fluência.</li><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>
<b>Danças</b>	<p><b>Danças do Brasil e do Mundo; ▪ Danças de matriz indígena, africana e europeia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;</li><li>• Atividades rítmicas e expressivas;</li><li>• Prática e benefícios da dança;</li><li>• Possibilidades de criação de dança;</li><li>• História das danças.</li></ul>	<p>EF35EF10/ES Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena, africana e europeia.</p> <p>EF35EF11/ES Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena, africana e europeia.</p> <p>EF35EF12 Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.</p>	



**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>
<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 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



- ( ) Máquina de corte a laser
- ( ) Óculos VR
- ( ) Realidade aumentada
- ( ) Outro. Especifique: \_\_\_\_\_

- ( ) Cultura maker
- ( ) Storytelling
- ( ) Outra. Especifique: \_\_\_\_\_

### PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica, somativa 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, seminários, inclusive as desenvolvidas através de APNP. Segundo a organização a seguir.

ATIVIDADES	3º TRIMESTRE
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA III	10 PONTOS
PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES PERIÓDICAS TRIMESTRAL	5 PONTOS
PESQUISA E/OU ATIVIDADE INTRA, INTER OU TRANSDISCIPLINAR	5 PONTOS
TOTAL	40 PONTOS

### 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>>.