



## PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
<b>Escola:</b>			
<b>Etapa/modalidade de ensino:</b> Anos finais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 6º 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>	<ul style="list-style-type: none"><li>Contextos práticos</li></ul> e	<p>EF69AR01-06/ES Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais que identifiquem a formação do povo brasileiro, tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.</p> <p>EF69AR02-06/ES Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais nas obras da arte brasileira, contextualizando-os com estilos internacionais no tempo e no espaço.</p> <p>EF69AR03-06/ES Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc., principalmente na produção da arte brasileira.</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</li></ul>



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

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos da linguagem</li></ul>	EF69AR04 Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.	fluência. <ul style="list-style-type: none"><li>• Teste de Leitura em Fluência.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materialidades</li></ul>	EF69AR05-06/ES Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance, etc.), percebendo as potencialidades e possibilidades de cada meio, materiais e instrumentos utilizados por diferentes artistas brasileiros.	<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></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF69AR06-06/ES Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos presentes na arte brasileira, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, propiciando novos desafios e possibilidades na construção de uma narrativa própria.  EF69AR07-06/ES Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais, aprofundando a poética pessoal e ampliando o vocabulário próprio	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolvimento de trabalho em grupo.</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sistemas da linguagem</li></ul>	EF69AR08-06/ES Diferenciar as categorias artísticas, artesão, produtor cultural, curador, designer, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais, conhecendo a função de cada um desses agentes na elaboração de saraus, exposições, eventos culturais, etc.	



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

<b>Dança</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF69AR13-06/ES Investigar e vivenciar brincadeiras, jogos e danças coletivas, sobretudo as brasileiras, além de outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.	
<b>Música</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF69AR23-06/ES Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa. Além disso, estimular-se para um fazer musical espontâneo e autêntico, com respeito e valorização dos elementos que constituem a diversidade cultural brasileira	
<b>Teatro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF69AR29-06/ES Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, utilizando a capacidade de expressar e criar significados no plano sensorial corporal.	
<b>Artes Integradas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos e práticas</li></ul>	EF69AR32-07/ES Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas, valorizando a produção de arte em espaços públicos.	



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Matrizes estéticas e culturais</li></ul>	EF69AR33-06/ES Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.), percebendo e respeitando a diversidade étnica na formação do povo brasileiro.	
<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"/> Seminários e discussões <input checked="" type="checkbox"/> Estudo de casos	



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

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

### 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	1º 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 finais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 6º 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
<b>Artes Visuais</b>	• Processos de criação	EF69AR07-06/ES Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais, aprofundando a poética pessoal e ampliando o vocabulário próprio.	• Aula expositiva e dialogada; • Realização de atividades e correção; • Utilização de ferramentas digitais.
	• Contexto práticos e	EF69AR09-06/ES Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros e estrangeiros, em destaque para apreciação de grupos e dançarinos brasileiros nos diferentes contextos e épocas.	
<b>Dança</b>	• Elementos da linguagem	EF69AR10-06/ES Observar e explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando, criticamente, o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea, percebendo os significados desses elementos na dança brasileira.	• Utilização do Material Didático complementar do PAES. • Realização de avaliações de múltipla escolha. • Atividade de leitura e fluência.
		EF69AR11-06/ES Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos	



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

		que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado, ampliando seu próprio repertório.	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	<p>EF69AR12-06/ES Investigar e experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios, pesquisando, de maneira autônoma e /ou colaborativa, formas expressivas de dança.</p> <p>EF69AR13-06/ES Investigar e vivenciar brincadeiras, jogos e danças coletivas, sobretudo as brasileiras, além de outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.</p> <p>EF69AR14-06/ES Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica, investigando e analisando os elementos e espaços da dança brasileira.</p> <p>EF69AR15-06/ES Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos, apreciando estilos de danças brasileiras de diferentes épocas.</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>



<b>Música</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contexto e práticas</li></ul>	<p>EF69AR16-06/ES Analisar criticamente, por meio da apreciação musical, usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, principalmente no que diz respeito à diversidade musical brasileira, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.</p> <p>EF69AR17-06/ES Explorar e analisar, criticamente, diferentes meios e equipamentos culturais de circulação da música e do conhecimento musical produzido no Brasil.</p> <p>EF69AR18-06/ES Reconhecer e apreciar o papel de músicos e grupos de música brasileiros e estrangeiros que contribuíram para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais, evidenciando as transformações da música ao longo do tempo.</p> <p>EF69AR19-06/ES Identificar e analisar diferentes estilos musicais, a fim de ampliar o repertório, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elementos da linguagem</li></ul>	<p>EF69AR20-06/ES Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos naturais e tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais, ampliando a percepção dos parâmetros do som e os elementos básicos da música.</p>	



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materialidades</li></ul>	EF69AR21-06/ES Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos característicos da cultura brasileira.	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Notação musical</li></ul>	EF69AR22-06-/ES Explorar e identificar diferentes formas de registro musical não convencional (como partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual e reconhecer os princípios da notação musical convencional.	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF69AR23-06/ES Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa. Além disso, estimular-se para um fazer musical espontâneo e autêntico, com respeito e valorização dos elementos que constituem a diversidade cultural brasileira.	
<b>Teatro</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Processos de criação</li></ul>	EF69AR28-06/ES Investigar e experimentar diferentes funções teatrais e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo, experimentando a construção de roteiros/cenas que tenham: enredo, história, conflito dramático, personagens, diálogo local e ações dramáticas definidas.	



<p><b>Artes Integradas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrimônio Cultural</li> </ul>	<p>EF69AR34-06/ES Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas, participando da identificação do que constitui o patrimônio material, imaterial, histórico, artístico e natural.</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> <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>			
<p><b>COMPETÊNCIAS DIGITAIS &amp; METODOLOGIAS INOVADORAS</b> (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)</p>			
<p><b>Recursos tecnológicos utilizados</b></p>		<p><b>Metodologias ativas aplicadas</b></p>	
<p>( X ) Ferramentas Google          ( X ) Aplicativos</p>		<p>( X ) Seminários e discussões          ( X ) Estudo de casos</p>	



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

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

### 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 finais do Ensino Fundamental			
<b>Turma:</b> 6º 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			
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>	•Processos de criação	EF69AR06-06/ES Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos presentes na arte brasileira, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais, propiciando novos desafios e possibilidades na construção de uma narrativa própria.	<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></ul>
<b>Dança</b>	•Processos de criação	EF69AR15-06/ES Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos, apreciando estilos de danças brasileiras de diferentes épocas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilização do Material Didático complementar do PAES.</li></ul>
<b>Música</b>	•Processos de criação	EF69AR23-06/ES Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa. Além disso, estimular-se	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realização de avaliações de múltipla escolha.</li><li>• Atividade de leitura e</li></ul>



		para um fazer musical espontâneo e autêntico, com respeito e valorização dos elementos que constituem a diversidade cultural brasileira.	fluência.  ● Teste de Leitura em Fluência.
<b>Teatro</b>	● Contexto e práticas	EF69AR24-06/ES Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro, além de pesquisar a formação do povo brasileiro na produção teatral.  EF69AR25-06/ES Identificar e analisar diferentes estilos cênicos (tragédia clássica, tragédia moderna, comédia clássica, comédia moderna, entre outros), a fim de ampliar o repertório, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética teatral, principalmente a brasileira.	● 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	EF69AR26-06/ES Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurinos, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários, percebendo as características desses elementos na produção teatral brasileira de diferentes épocas	
	● Processos de criação	EF69AR27-06/ES Pesquisar e criar formas de dramaturgia e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo, pesquisando nas salas de aula, na escola ou em ambientes externos a possibilidade de espaços físicos em espaços cênicos.  EF69AR28-06/ES Investigar e experimentar diferentes funções teatrais e discutir os limites e desafios do trabalho artístico coletivo e colaborativo, experimentando a construção de roteiros/cenas que tenham: enredo, história, conflito dramático, personagens, diálogo local e	



		<p>ações dramáticas definidas.</p> <p>EF69AR29-06/ES Experimentar a gestualidade e as construções corporais e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, utilizando a capacidade de expressar e criar significados no plano sensório-corporal.</p> <p>EF69AR30-06/ES Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com figurinos e adereços), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.</p>	
<b>Artes Integradas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arte e tecnologia</li></ul>	<p>EF69AR35-06/ES Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável, utilizando recursos tecnológicos para ressignificar a arte brasileira.</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 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, 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.

<b>ATIVIDADES</b>	<b>3º TRIMESTRE</b>
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS



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

	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>>.