



## 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> 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>Brincadeiras e Jogos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jogos Eletrônicos: História e evolução.</li> </ul>	EF67EF01/ES Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos atrelados as práticas corporais e de diferentes gêneros, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.  EF67EF02 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.	<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>
		EF67EF03-06/ES Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios que façam parte do contexto social dos estudantes, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, por meio de atividades lúdicas e criativas.  EF67EF04 Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola,	
<b>Esportes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esportes de Marca; Esportes de Precisão; Esportes de Invasão; Esportes Técnico-Combinatórios: Processos</li> </ul>		



	históricos; Jogos pré-desportivos; Táticas de jogo; Fundamentos técnicos; Regras.	usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	fluência.  ● 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.
		EF67EF05 Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	
		EF67EF06 Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).	
		EF67EF07 Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.	

**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 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>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
<b>TOTAL</b>	<b>30 PONTOS</b>

**REFERÊNCIAS**



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

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> 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ginástica de Condicionamento Físico. Noções básicas dos diversos tipos de ginásticas; Ginástica adaptada; Riscos e cuidados na prática de ginásticas.</li> </ul>	EF67EF08/ES Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática, evidenciando a importância do aprimoramento das capacidades físicas para realizar tarefas em situações do cotidiano.	<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>
		EF67EF09-06/ES Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde. Enfatizando processos que levem os estudantes a compreenderem a relação entre o exercício físico e a saúde, identificando as principais capacidades físicas e estruturas corporais envolvidas nesse processo.	
		EF67EF10 Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.	



<b>Lutas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutas do Brasil. Processos históricos; Gestos básicos; Jogos de oposição; Importância do oponente para a realização da luta.</li> </ul>	EF67EF14 Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	fluência.
		EF67EF15 Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teste de Leitura em Fluência.</li> </ul>
		EF67EF16 Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.</li> </ul>
		EF67EF17 Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roda de conversa.</li> <li>• Desenvolvimento de trabalho em grupo.</li> </ul>

**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>2º 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
<b>TOTAL</b>	<b>30 PONTOS</b>

**REFERÊNCIAS**



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

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> 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>Danças</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Danças urbanas.</li> <li>História das danças;</li> <li>Características e ritmo;</li> <li>Pequenas coreografias.</li> </ul>	EF67EF11-06/ES Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos), bem como capacidades físicas durante as práticas das danças, como a coordenação motora, o equilíbrio, a agilidade, a flexibilidade, entre outras. Promovendo aprendizagens sobre o percurso histórico das danças urbanas, partindo-se das suas modalidades originais. O estudo do elemento constituinte espaço possibilita interações com o componente curricular Geografia.	<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>
		EF67EF12 Planejar e utilizar estratégias para aprender elementos constitutivos das danças urbanas.	
		EF67EF13/ES Diferenciar as danças urbanas das demais manifestações da dança, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles	



		<p>por diferentes grupos sociais. Há, aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com o componente curricular da Arte, no que se refere à investigação de diferentes tipos de dança.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teste de Leitura em Fluência.</li> </ul>
<p><b>Práticas Corporais de Aventura</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Práticas Corporais de Aventura Urbanas. História e características; Informações conceituais, morais, corporais, culturais e sociais.</li> </ul>	<p>EF67EF18-06/ES Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, que sejam conhecidas ou praticadas pelos estudantes, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.</li> </ul>
		<p>EF67EF19 Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roda de conversa.</li> </ul>
		<p>EF67EF20/ES Executar práticas corporais de aventura urbanas, que sejam conhecidas ou praticadas pelos estudantes, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolvimento de trabalho em grupo.</li> </ul>
		<p>EF67EF21 Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.</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> </ul>			



- 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



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

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
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>>.