

			Apresentação de filmes e slides sobre a diversidade dos estilos e gêneros musicais existentes no Brasil e em nossa comunidade;
	<b>Elementos da Linguagem</b> - Canções de ritmos diversos: samba, rock, valsa, forró, indígenas, africanas e outras	<b>(EF15AR14)</b> 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, execução e apreciação musical.	Contextualização da habilidade prevendo o trabalho com formas e gêneros musicais locais;  Identificação e exploração dos elementos do som por meio do exercício da escuta;  Desenvolvimento da habilidade de inventar, reinventar relações e sentidos com o sonoro e musical, por meio de práticas lúdicas, sem a exigência da reprodução de modelos musicais;  Apresentação de letras de músicas para que sejam aprendidas e cantadas pelos alunos;
	<b>Materialidades</b> - Sons do cotidiano: corporais, ambientais, digitais e silêncio (pausa) - Jogos rítmicos utilizando o corpo e instrumentos musicais	<b>(EF15AR15)</b> Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados.	Desenvolvimento da habilidade de inventar, reinventar relações e sentidos com o sonoro e musical, por meio de práticas lúdicas, sem a exigência da reprodução de modelos musicais;
	<b>Contextos e Práticas</b> - Teatralidades na literatura infantil e na cultura popular presentes no contexto da	<b>(EF15AR18)</b> Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro presentes em diferentes contextos, aprendendo a ver e a ouvir	Observação de expressões do cotidiano, que abrirá espaço para a apreciação de produções teatrais infantis;

<b>Teatro</b>	comunidade e de diferentes culturas	histórias dramatizadas e cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório ficcional.	Promoção de eventos na escola para apreciação de histórias dramatizadas para mediar os diálogos sobre a percepção individual, e do jogo de faz de conta para o jogo teatral;
	<b>Elementos da Linguagem</b> - Brincadeiras infantis, contação de histórias e suas possibilidades cênicas (brincadeiras tradicionais de diferentes culturas com ênfase na cultura Baiana)	<b>(EF15AR19)</b> Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).	Investigação e observação com o pressuposto do exercício de perceber que, nas brincadeiras infantis é possível observar e identificar elementos básicos do teatro: espaço (local onde ocorre a cena observada), personagem (a pessoa e suas características).

<b>3ª Unidade</b>			
<b>Unidade Temática</b>	<b>Unidade Temática</b>	<b>Unidade Temática</b>	<b>Unidade Temática</b>
<b>Artes Integradas</b>	<b>Processos de Criação</b> - Contextualizar as temáticas abordadas, dialogando com as linguagens artísticas (visuais, sonoras, cênicas e coreográficas)	<b>(EF15AR23)</b> Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. <b>(EF15AR24)</b> Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais, valorizando o patrimônio artístico e cultural do lugar onde vive, da sua região e nacionalidade.	Exploração das possibilidades de criação com as diversas linguagens da arte, utilizando os recursos áudio visuais percebendo os elementos e recursos processuais específicos de cada linguagem na realização de um projeto;
	<b>Matrizes Estéticas e Culturais</b> - Os movimentos da cultura - Capoeira, reisado	<b>(EF15AR25BA)</b> Realizar rodas de capoeira, dança e outras atividades rítmicas e expressivas culturais locais,	Realização de mostras de diferentes movimentos realizados na comunidade e convidar

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Danças dramáticas</li> <li>- Corpo em movimento</li> </ul>	regionais e nacionais em suas diversas possibilidades.	<p>representações destas culturas para se apresentarem no pátio da escola;</p> <p>Criação de grupos de capoeira ou reisado com ensaios frequentes na escola para apresentações em diversos momentos da escola e comunidade;</p>
	<p><b>Arte e Tecnologia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentar e reconhecer na criação artística modos de construção e solução estética de diferentes recursos digitais</li> </ul>	<b>(EF15AR26)</b> Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística.	<p>Realização de experiências individuais, coletivas e compartilhadas, que permitem explorar a potencialidade dos meios tecnológicos e digitais para a criação e interação em processos criativos com outras linguagens artísticas;</p> <p>Exibição de vídeo explicativo sobre confecção de câmera fotográfica de brinquedo;</p> <p>Realização de oficina de câmera fotográfica;</p> <p>Utilização do aparelho celular para execução de vídeos pela escola, crianças, etc.</p>

**12.3.5. 5º ano**

<b>Ano de Escolarização</b>	5º ano
-----------------------------	--------

Componente Curricular

Arte

1ª Unidade

Unidade Temática	Unidade Temática	Unidade Temática	Unidade Temática
Artes Visuais	<b>Contextos e Práticas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Arte do presente</li><li>- Arte contemporânea</li><li>- Brincar e criar arte contemporânea</li></ul>	<b>(EF15AR01)</b> Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, a partir de seu contexto artístico cultural e suas manifestações local, regional e nacional, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.  <b>(EF15AR02)</b> Explorar e reconhecer elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, cor, espaço, movimento etc.).	Mobilização e sensibilização dos alunos para investigar sobre a confecção de artesanato em nossa cidade (bordados, crochês, objetos feitos de palha, objetos feitos de barro e em madeira, instrumentos musicais do reisado e da capoeira) juntamente com suas mulheres e homens artistas;  Realização de pesquisa sobre a origem histórica desses artesanatos e a influência deles para a construção da economia e cultura local;  Realização de atividades artísticas em cartolina utilizando diversos materiais e promover exposição na sala de aula;
	<b>Elementos da Linguagem</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Arte que tem tecnologia</li><li>- Arte e robôs</li><li>- Criar pinturas robóticas</li></ul>	<b>(EF15AR02BA)</b> Analisar, interpretar, debater, distinguir e elaborar elementos constitutivos das artes visuais urbanas presentes nas manifestações artísticas que utilizam tecnologias contemporâneas, de objetos culturais e de imagens do cotidiano escolar.	Apresentação aos alunos vídeos sobre as artes visuais contemporâneas e promover debates sobre a influência histórica, social e econômica deles em nível regional e nacional;

		<p>Exibição para os alunos de mostras de pinturas robóticas e promover o debate acerca da arte como algo especificamente humano ou pode ser produto de um robô;</p> <p>Realização de passeios para visitação a locais onde tenham artesanato local ou residências em que há artesanatos de nossa cidade;</p>
<p><b>Matrizes Estéticas e Culturais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenho com luz</li> <li>- Criar light <i>paintings</i></li> <li>- Vídeo e arte: videoarte</li> </ul>	<p><b>(EF15AR03)</b> Reconhecer e analisar a influência de distintas matrizes estéticas e culturais das artes visuais nas manifestações artísticas das culturas locais, regionais e nacionais.</p> <p><b>(EF15AR04)</b> 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.</p>	<p>Exibição de vídeos informativos slides, gravuras mostrando aos alunos, sobre o que são as light <i>paintings</i>, seu funcionamento e as técnicas utilizadas nelas e alguns lugares em que elas estão dispostas pelo mundo;</p>
<p><b>Materialidades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Luz e arte</li> <li>- Arte e luz</li> </ul>	<p><b>(EF15AR05)</b> Experimentar a criação em artes visuais de modo individual, coletivo e colaborativo, explorando diferentes espaços da escola e da comunidade.</p>	<p>Realização de momentos de criação individual através de pinturas, desenhos, recortes e colagens;</p>
<p><b>Processos de Criação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Criando personagens e histórias</li> </ul>	<p><b>(EF15AR06)</b> Dialogar sobre a sua criação e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais.</p>	<p>Apresentação de textos informativos e slides aos alunos sobre as artes visuais contemporâneas e promover debates sobre a influência histórica,</p>

		<b>(EF15AR05BA)</b> Dialogar sobre a criação pessoal e as dos colegas, para alcançar sentidos plurais, ampliando a percepção da multiplicidade de significados atribuíveis às manifestações artísticas.	social e econômica deles em nível regional e nacional;
	<b>Sistema de Linguagens</b> - Arte contemporânea - Por que será que a imaginação transforma o mundo?	<b>(EF15AR07)</b> Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).  <b>(EF15AR01CTEBA)</b> Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.), destacando a presença dos museus de arte em Caetité.  <b>(EF15AR07)</b> Reconhecer algumas categorias do sistema das artes visuais (museus, galerias, instituições, artistas, artesãos, curadores etc.).	Exibição de algumas mostras de arte contemporânea com bolinhas, enfatizando para a figura de Yayoi Kusama e fazendo releitura da obra de arte <i>Butterfly</i> utilizando materiais variados;  Apresentação aos alunos através de livros, recortes ou slides mostras de arte que fazem uso da tecnologia como principal recurso;
	<b>Contextos e Práticas</b> - Criar videodanças	<b>(EF15AR08)</b> Experimentar e apreciar formas distintas de manifestações da dança presentes em diferentes contextos, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório corporal.	Exibição aos alunos de aplicativos de fácil manuseio no celular ou programas de computador para a construção de uma videodança e dar suporte para o manuseio desses aplicativos utilizando ferramentas da internet;
<b>Dança</b>	<b>Elementos da Linguagem</b> - O dia a dia tem dança	<b>(EF15AR09)</b> Estabelecer relações entre as partes do corpo e destas com o todo corporal na construção do movimento dançado.	Promoção de rodas de conversa com os alunos para refletirem sobre situações de dança em nosso cotidiano;

	<b>Matrizes culturais e estéticas</b> - Videodança	<b>(EF15AR10)</b> 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.	Exibição de vídeos sobre a videodança para discussão do tema pela turma;
	<b>Processos de Criação</b> - Festas tradicionais - Cultura local  <b>Patrimônio Cultural</b> - Reisado - Festas comemorativas	<b>(EF15AR25)</b> Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.  <b>(EF15AR08BA)</b> Conscientizar-se da função dinâmica do corpo, do gesto e do movimento como uma manifestação pessoal e cultural, promovendo o autoconhecimento.  <b>(EF15AR02CTEBA)</b> Vivenciar, contextualizar e executar os passos do reisado local reconhecendo o reisado como um movimento de voz das comunidades rurais e das suas expressões religiosas e artísticas.	Mobilização da turma para pesquisar sobre os passos de danças do reisado de nossa cidade e seus significados;  Realização de momentos de apresentação nas ocasiões das comemorações festivas da escola;  Apresentação de terno de reis da cidade ou o grupo das ciganas no pátio da escola para apreciação da comunidade escolar;  Mobilização dos alunos para criação de grupo de terno de reis entre eles.

2ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas

<p style="text-align: center;"><b>Música</b></p>	<p><b>Contextos e práticas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A música, a dança e os efeitos especiais</li> <li>- Os sons e a criação da música</li> </ul> <p><b>Elementos da Linguagem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Histórias e tecnologias na música</li> <li>- Os sons e seus parâmetros</li> <li>- Mundo sonoro e musical</li> </ul> <p><b>Materialidades e tecnologias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Música futurista</li> <li>- Construir ruídos, inventar novas sonoridades</li> </ul>	<p><b>(EF15AR13)</b> Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo e analisando os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial, aqueles da vida cotidiana.</p> <p><b>(EF15AR14)</b> 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, execução e apreciação musical.</p> <p><b>(EF15AR13BA)</b> Empregar, ilustrar e contextualizar os usos e as funções da música em diversos contextos de circulação, em especial aqueles da vida cotidiana.</p> <p><b>(EF15AR14BA)</b> Explorar as propriedades do som que influenciam as dimensões emocionais e espirituais.</p> <p><b>(EF15AR15)</b> Explorar fontes sonoras diversas, como as existentes no próprio corpo (palmas, voz, percussão corporal), na natureza e em objetos</p>	<p>Exibição de técnicas variadas de produção de som (de instrumentos musicais convencionais e não-convencionais – latas, tampas, garrafas de vidro ou de metal, colheres etc.);</p> <p>Apreciação e manuseio dos instrumentos utilizados na capoeira e a função de cada um na construção do som;</p> <p>Apresentação aos alunos dos instrumentos utilizados no reisado local e a função de cada um na construção do som e na melodia;</p> <p>Apresentação de filme com a temática futurista para apreciação dos alunos;</p> <p>Confecção de instrumentos musicais a partir de sucatas e deixar os alunos produzirem seus próprios sons ou ritmos;</p>
--	--	--	---

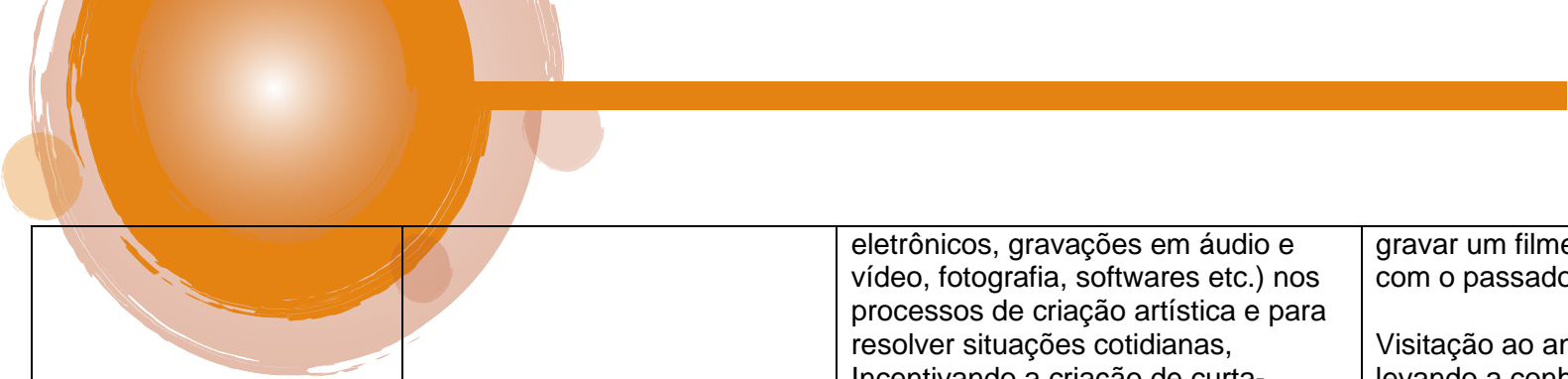


		cotidianos, reconhecendo os elementos constitutivos da música e as características de instrumentos musicais variados	
	<b>Notação e registro Musical</b> - Fazer o jogo de grave, médio e agudo	<b>(EF15AR16)</b> Explorar diferentes formas de registro musical não convencional (representação gráfica de sons, partituras criativas etc.), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual, e reconhecer a notação musical convencional.	Realização de momentos de escuta de sons, incentivando os alunos a perceberem os sons do ambiente (buzinas, máquinas trabalhando, cantarolar dos pássaros, movimentos das mãos e pés, barulho da chuva etc.);
	<b>Processos de Criação</b> - A linguagem da música - Estudar ritmo e pulso	<b>(EF15AR17)</b> Experimentar improvisações, composições e sonorização de histórias, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos musicais convencionais ou não convencionais, de modo individual, coletivo e colaborativo, percebendo-se em espaço e tempo musical e corporal.	Promoção de momentos de construção pelo aluno de paródias;  Apresentação das paródias para a comunidade escolar nos eventos festivos;
<b>Teatro</b>	<b>Matrizes Estéticas e culturais</b> - Brincar com a música das palavras - Experimentações na música	<b>(EF15AR12BA)</b> Identificar e apreciar criticamente diversas formas e gêneros de expressão musical, reconhecendo os estilos musicais brasileiros, tais como: músicas africanas, congo, reggae, hip hop, forró, MPB, samba, gospel, músicas indígenas, sertanejo, entre outros.  <b>(EF15AR15BA)</b> Experimentar improvisações e composições de diversos gêneros musicais de	Apresentação de poemas aos alunos e promover discussões sobre a existência ou não de rimas em músicas;  Criação de músicas pelos alunos observando a rima e favorecer um momento para apresentação à turma;

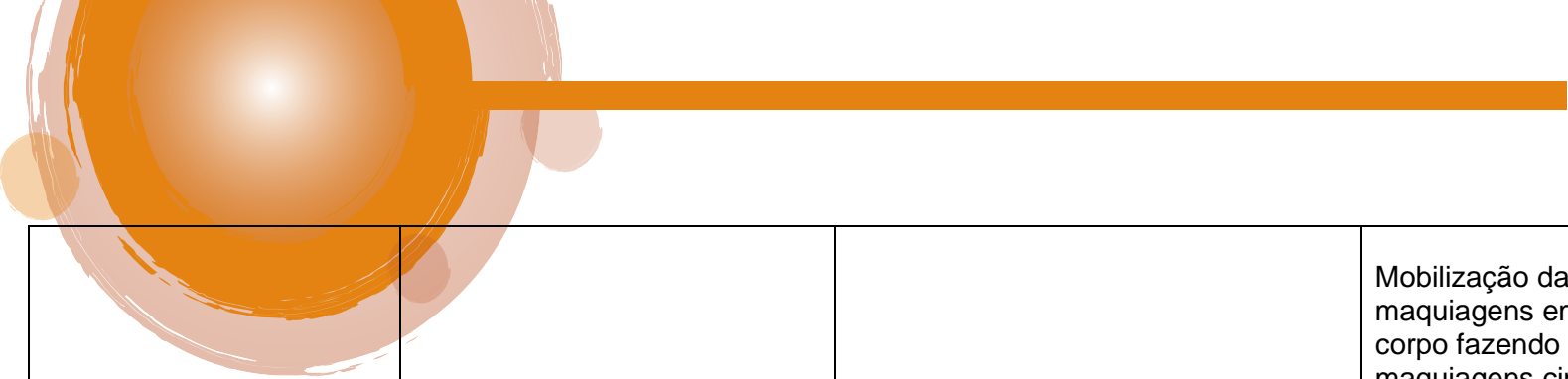
		<p>modo individual, coletivo e colaborativo.</p> <p><b>(EF15AR03CTEBA)</b> Conhecer, identificar, interpretar e produzir elementos constitutivos de instrumentos musicais locais e regionais, a exemplo daqueles utilizados no reisado (a sanfona, o tambor, a zabumba, a viola, a rabeca, o ganzá, pandeiros, pífanos e maracás), no contexto sociocultural, local, regional e nacional.</p>	
	<p><b>Contextos e práticas</b> - Música, forma e expressão</p> <p><b>Elementos da Linguagem</b> - Multissons - Improvisação com sons e temas; - Construindo sonoridades: microfone de contato (captador sonoro)</p>	<p><b>(EF15AR18)</b> Reconhecer e apreciar formas distintas de manifestações do teatro 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.</p> <p><b>(EF15AR19)</b> Descobrir teatralidades na vida cotidiana, identificando elementos teatrais (variadas entonações de voz, diferentes fisicalidades, diversidade de personagens e narrativas etc.).</p> <p><b>(EF15AR18BA)</b> Aplicar, experimentar,</p>	<p>Apresentação aos alunos a função de um compositor no processo de construção da música, bem como o papel do vocalista;</p> <p>Mobilização e Incentivo às pesquisas sobre artistas nacionais, regionais e locais, promovendo debates sobre a contribuição deles para a economia, cultura e entretenimento da nossa sociedade;</p> <p>Promoção de momentos de escuta de musicais onde a encenação é parte fundamental para a compreensão da mensagem a ser transmitida;</p> <p>Apresentação de vídeo instrucional sobre confecção de microfone de brinquedo;</p>

		<p>articular e formular os diferentes elementos constitutivos do teatro, relacionando-os com suas utilizações e funções no cotidiano.</p>	<p>Confecção de microfone utilizando sucata e material reciclável;</p>
	<p><b>Processos de Criação</b>  - A música, a dança e os efeitos especiais  - Festival Cine em um Minuto  - Sapatos para dançar</p>	<p><b>(EF15AR20)</b> Experimentar o trabalho colaborativo, coletivo e autoral em 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.</p> <p><b>(EF15AR21)</b> Exercitar a imitação e o faz de conta, ressignificando objetos e fatos e experimentando-se no lugar do outro, ao compor e encenar acontecimentos cênicos, por meio de músicas, imagens, textos ou outros pontos de partida, de forma intencional e reflexiva.</p> <p><b>(EF15AR22)</b> Experimentar possibilidades criativas de movimento e de voz na criação de um personagem teatral, discutindo estereótipos.</p>	<p>Criação de grupo de teatro na escola para se apresentarem nas datas comemorativas e festividades;</p> <p>Articulação da turma para convidar o grupo de teatro da cidade (Casa Anísio Teixeira) para uma apresentação no pátio da escola;</p> <p>Visitação dos alunos à Casa Anísio Teixeira para assistirem uma peça teatral;</p> <p>Apresentação de teatro com os próprios alunos como linguagem para consciência, utilização e construção corporal e vocal;</p> <p>Realização de pesquisa e produção de máscara, vestuário, objeto de cena, iluminação, sonoridade, cenografia e maquiagem;</p> <p>Realização de pesquisa sobre os tipos de sapatos utilizados nas diferentes apresentações e musicais.</p>

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Artes Integradas</b>	<p><b>Processos de Criação</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vamos inventar mundos, seres e aventuras?</li> <li>- Imagem em movimento</li> </ul> <p><b>Matrizes Estéticas e culturais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dança e música no cinema</li> <li>- Jogar com trilhas sonoras</li> <li>- Dançar e filmar</li> <li>- Criar efeitos sonoros</li> <li>- Efeitos especiais</li> <li>- Criar maquiagens cinematográficas</li> </ul> <p><b>Artes e Tecnologia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construindo engenhocas: taumatópio</li> <li>- Zootrópio</li> <li>- O cinema: arte de muitas linguagens</li> <li>- Criar o cineclube da turma</li> </ul> <p><b>Cinema: Fábrica de Sonhos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventores de mundos</li> <li>- Filmes em cartaz</li> <li>- Os seres fantásticos do cinema</li> <li>- Brincar de repensar?</li> <li>- A música, a dança e os efeitos especiais</li> </ul>	<p><b>(EF15AR23)</b> Reconhecer e experimentar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.</p> <p><b>(EF15AR21BA)</b> Estruturar, relacionar, interpretar, organizar e produzir projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas, valorizando os elementos e recursos processuais específicos de cada uma das linguagens na cultura local, regional e nacional.</p> <p><b>(EF15AR24)</b> Caracterizar e experimentar brinquedos, brincadeiras, jogos, danças, canções e histórias de diferentes matrizes estéticas e culturais, valorizando o patrimônio artístico e cultural do lugar onde vive, da sua região e nacionalidade.</p> <p><b>(EF15AR26)</b> Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística e para resolver situações cotidianas.</p> <p><b>(EF15AR26)*</b> Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos</p>	<p>Promoção de diálogos com a turma sobre a origem do cinema e sua repercussão na vida social, histórica e cultural da sociedade;</p> <p>Incentivo aos alunos a investigarem sobre filmes existentes em nossa região baiana, o impacto desses filmes na vida dos nossos moradores, e a repercussão que eles tiveram no Brasil;</p> <p>Realização de diálogo com a turma sobre os filmes em cartaz atualmente (sua direção, seus temas, sua indicação de idade, duração, seu público-alvo);</p> <p>Realização de roda de conversa com a turma sobre o processo de execução de um filme e o processo de obtenção de imagens através de livros, textos informativos impressos, slides ou entrevistas em áudio;</p> <p>Execução de pesquisa sobre o filme Abril Despedaçado gravado em nossa cidade (atores, cenários, tema do filme, indicação de idade, quando foi lançado);</p> <p>Exibição de documentário para conhecer as diferentes formas de se</p>



		<p>eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística e para resolver situações cotidianas, Incentivando a criação de curta-metragem como meio de conhecer o mundo do cinema e suas fantasias.</p>	<p>gravar um filme, fazendo diálogos com o passado e o presente;</p> <p>Visitação ao antigo cinema da cidade, levando a conhecer os instrumentos daquela época e o local onde os filmes eram exibidos, estimulando o aluno a diferenciar os processos de exibição atuais com as de épocas passadas;</p> <p>Apresentação de slides de um taumatópio e orientar os alunos na construção;</p> <p>Realização de diálogos com a turma sobre a importância da dança e dos efeitos visuais na construção de um filme;</p> <p>Exibição de trilhas sonoras de filmes conhecidos por eles, explorando sua sonoridade, tema e melodia;</p> <p>Mobilização da turma a fazer filmes de curta-metragem incluindo passos de dança nela, utilizando aplicativos de celular para isso;</p> <p>Exibição para a turma de vídeos sobre a importância das maquiagens cinematográficas na construção de um filme mostrando <i>making-offs</i> de filmes famosos como <i>Malévola</i> e <i>O Máscara</i>;</p>
--	--	---	--



			Mobilização da turma na criação de maquiagens em seus rostos e em seu corpo fazendo uma releitura de maquiagens cinematográficas de alguns personagens famosos do mundo artístico: Batman, Hulk, Malévola, O Máscara entre outros.
--	--	--	--

## 12.4. EDUCAÇÃO FÍSICA

### 12.4.1. 1º ano e 2º ano

<b>Ano de Escolarização</b>	1º ano e 2º ano
<b>Componente Curricular</b>	Educação Física

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Possibilidades do movimentar-se</b>	<b>Corpo e movimento</b> - Reconhecimento do próprio corpo - Movimentar-se na escola - O brincar na escola - Brincadeiras cooperativas - Músicas de ciranda de roda	<p><b>(EF12EF01BA)</b> Experimentar e fruir as qualidades do movimento a partir da manipulação de objetos e suas possibilidades expressivas.</p> <p><b>(EF12EF02)</b> Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p><b>(EF12EF01CTEBA)</b> Explorar diferentes posturas corporais, como: sentar-se em diferentes inclinações, deitar-se em diferentes posições, ficar ereto apoiando na planta dos pés com e sem ajuda.</p>	<p>Identificação do conhecimento prévio dos alunos, explorando a oralidade com utilização de imagens;</p> <p>Exploração de diferentes posturas corporais como: sentar-se em diferentes inclinações;</p> <p>Vivência de músicas que instigam movimentos simultâneos como: pular, agachar, rodopiar, entre outras ações;</p> <p>Sugere-se que o professor crie circuitos com diferentes obstáculos;</p> <p>Construção de diferentes objetos a partir de materiais como sucata, tecido ou caixa de papelão;</p>

			<p>Sugere-se que o professor trabalhe com a música “desengonçada” da cantora (Bia Dedran);</p> <p>Brincadeiras de imitação;</p>
<p><b>Jogos e brincadeiras</b></p>	<p><b>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jogos de salão e tabuleiro</li> <li>- Brincadeiras e jogos populares do Brasil e região</li> <li>- Brincadeiras e jogos de matriz indígenas e africanas das comunidades quilombolas ou indígenas que estejam inseridos</li> <li>- Jogos e brincadeiras adaptados</li> </ul>	<p><b>(EF12EF03)</b> Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p><b>(EF12EF04)</b> Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p><b>(EF12EF05)</b> Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p>	<p>O professor poderá fazer uso de adaptações de regras, criando e recriando com uso de espaços e materiais disponíveis;</p> <p>Vivências de brincadeiras e jogos de imitação, roda, mímica, faz de conta, amarelinha, corda e elástico;</p> <p>Sugere-se o uso de jogos de memória e de coordenação motora fina;</p> <p>Sugere-se trabalhar com jogos de dominó e dama;</p> <p>Pesquisa e vivência de brincadeiras e jogos populares das diferentes regiões do Brasil;</p> <p>Vivência de brincadeiras e jogos adaptados como cabra cega, e brincadeiras sem o movimento das pernas;</p> <p>Registrar através de desenhos ou colagem as brincadeiras da família.</p>



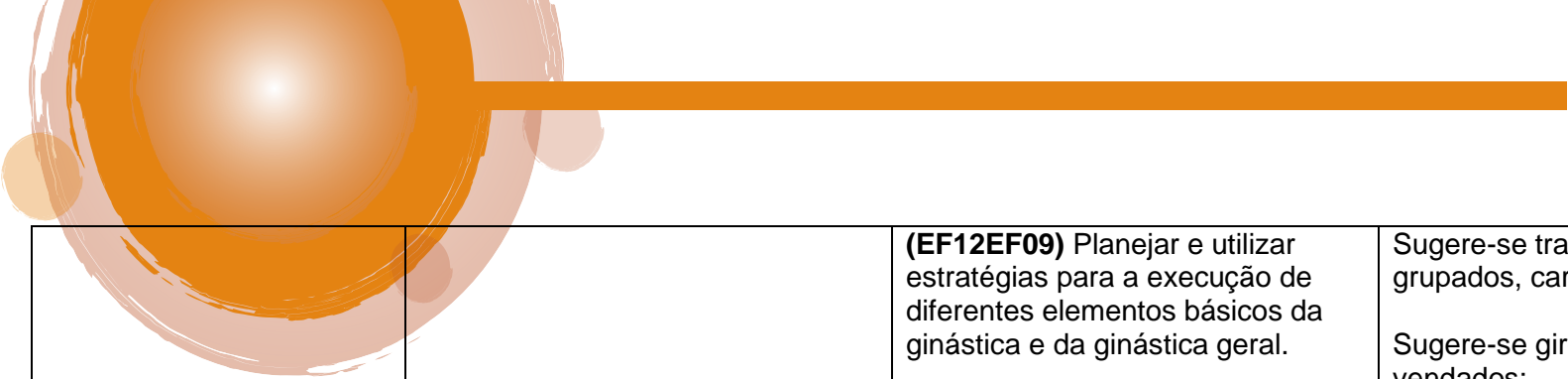
### 2ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Danças	<p><b>Danças do contexto comunitário e regional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Danças indígenas</li> <li>- Danças africanas e da diáspora</li> <li>- Danças regionais</li> <li>- Elementos da dança: ritmo, gestos e espaço</li> <li>- As danças da nossa região</li> </ul>	<p><b>(EF12EF12)</b> Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de limite corporal.</p> <p><b>(EF12EF13)</b> Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p> <p><b>(EF12EF02CTEBA)</b> Vivenciar a dança contemporânea, refletindo sobre algumas características do nosso tempo como as dualidades entre pessoal e coletivo, ação e emoção, efemeridade e permanência.</p>	<p>Exibição de vídeo de dança;</p> <p>Vivência de brincadeiras cantadas: dança das cadeiras, boneco de lata, estátua;</p> <p>Experimentar em T, V e retângulo em danças ao som de cantigas populares;</p> <p>Experimentação de diversos tipos de danças: forró, pau de fita, xaxado, coco e carimbó;</p> <p>Mostra de dança entre a turma ou com toda a escola, buscando promover a troca de experiências;</p> <p>Danças circulares.</p>

### 3ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Capoeira	<p><b>Capoeira no contexto comunitário e regional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrumentação da capoeira</li> </ul>	<p><b>(EF12EF14BA)</b> Experimentar e fruir as musicalidades e</p>	<p>Roda de conversa explorando o conhecimento prévio do aluno;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A música da capoeira</li> <li>- Capoeira de Angola</li> <li>- Capoeira do Brasil</li> <li>- Movimentos da capoeira</li> </ul>	<p>fundamentos da capoeira, dos instrumentos e dos cânticos.</p> <p><b>(EF12EF03CTEBA)</b> Fornecer informações sobre a história da capoeira nos seus aspectos socio-político-culturais e econômicos, descrevendo os elementos que a define como (ginástica).</p>	<p>Exposição de vídeos e imagens sobre a capoeira;</p> <p>Utilização de vídeos e imagens de instrumentos musicais: berimbau e pandeiro;</p> <p>Roda de capoeira, canto e palmas;</p> <p>Pesquisa sobre capoeira;</p> <p>Diferença entre capoeira regional e capoeira de Angola;</p> <p>Experimentação de diversos golpes de capoeira: ginga, benção, meia lua de frente, martelo de chão, rabo de arraia, esquivas, negativas, meia lua de compasso;</p> <p>Musicalização, toques de berimbau;</p> <p>Roda de capoeira para que o aluno tenha liberdade de expressar sem se preocupar com obrigatoriedade préestabelecida;</p>
<p><b>Ginástica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A ginástica e as diferenças individuais</li> <li>- O circo na escola</li> <li>- Os elementos básicos da ginástica: saltos e giros</li> <li>- Ginástica de condicionamento físico</li> <li>- Ginástica de conscientização corporal</li> </ul>	<p><b>(EF12EF08)</b> Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrio, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p>	<p>Vivências de movimentos de ginástica expressivos com e sem implementos, piruetas, rolamentos, paradas de mão, ponte;</p> <p>Atividades circenses, dentre outras, com execução de sequências de movimentos individuais e coletivos;</p>



		<p><b>(EF12EF09)</b> Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.</p> <p><b>(EF12EF10)</b> Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de limite corporal.</p> <p><b>(EF12EF11)</b> Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.</p>	<p>Sugere-se trabalhar com saltos grupados, carpado e estendido;</p> <p>Sugere-se giros com os olhos vendados;</p> <p>Sugere-se giros por meio de brincadeiras em dupla e em grupos;</p> <p>Saltos que imitam animais;</p> <p>Atividades com corda: pula corda, corda vida, cabo de força;</p> <p>Festival de ginástica.</p>
--	--	---	--

12.4.2. 3º ano ao 5º ano

<b>Ano de Escolarização</b>	3º ano ao 5º ano
<b>Componente Curricular</b>	Educação Física

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Possibilidades do movimentar-se	<b>Corpo e movimento</b> - Movimentos livres - Desafios físicos e cooperativos - Consciência corporal	<b>(EF12EF01BA)</b> Experimentar e fruir as qualidades do movimento a partir da manipulação de objetos e suas possibilidades expressivas.  <b>(EF12EF02BA)</b> Compreender a capacidade, a estrutura, o funcionamento do corpo e os elementos que compõem o seu movimento.	Construção de círculo para desenvolvimento de uma dinâmica com música buscando desenvolvimento da consciência corporal dos estudantes como a respiração consciente, a percepção dos gestos, o equilíbrio, a coordenação dos membros e a noção espacial;  Vivências de dinâmicas com contatos físicos ou não, podendo vendar os olhos para ampliar alguns sentidos, utilizar movimentos de bater as mãos e os pés. O professor deve executar comando e direcionamentos com objetivo central na consciência corporal;  Realização de momentos de alongamentos, aquecimento e relaxamento;
Dança	Danças do Brasil e do mundo	<b>(EF35EF11)</b> Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e	Roda de saberes sobre os elementos históricos e práticas das

	<p><b>Danças de matriz indígena e africana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Danças do Brasil e do mundo</li> <li>- Danças de matriz indígena e africana (origens, saberes e práticas locais, passos, variações rítmicas gerais)</li> <li>- Danças contemporâneas</li> <li>- Danças regionais</li> <li>- Tipos de dança</li> </ul>	<p>do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p> <p><b>(EF35EF12)</b> 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 e africana.</p> <p><b>(EF35EF13)</b> Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.</p> <p><b>(EF35EF14)</b> 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>	<p>danças indígenas, africanas e da diáspora, regionais e contemporâneas;</p> <p>Exposição de vídeos de vivências de danças indígenas, africanas e da diáspora, regionais e contemporâneas;</p> <p>Vivências práticas de elementos que constituem algumas danças indígenas e africanas;</p> <p>Pesquisa e vivência de danças da cultura regional, quadrilha, xaxado, coco;</p> <p>Organização da turma em grupos para participação demonstrativa de danças desenvolvidas nas aulas em uma mostra de dança, entre a turma ou com toda a escola;</p>
<p><b>Capoeira</b></p>	<p><b>Capoeira, história e cultura: o ritual, malícia, a dança, a teatralização, o jogo, a luta, o canto, o toque dos instrumentos e a ética da capoeira</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- História da capoeira</li> <li>- Estilos de capoeira</li> <li>- A música de capoeira</li> </ul>	<p><b>(EF35EF18BA)</b> Experimentar, fruir e recriar as musicalidades e fundamentos da capoeira, dos instrumentos, dos cânticos e das ladainhas, conhecendo a origem dessa cultura.</p> <p><b>(EF35EF19BA)</b> Compreender a capoeira como patrimônio</p>	<p>Aula expositiva utilizando fotografias e vídeos sobre a capoeira na história afro-brasileira e sua importância no fortalecimento da história do povo negro do Brasil;</p> <p>Roda de saberes e vivências sobre os elementos práticos da capoeira e</p>

	<p>- A dinâmica da roda de capoeira (rituais, saberes e variações)</p>	<p>imaterial, que constitui a cultura e história afro-brasileira.</p> <p><b>(EF35EF20BA)</b> Identificar as origens, contextos e significado histórico-social da capoeira na Bahia e no Brasil e seu papel na luta e resistência dos povos negros.</p> <p><b>(EF35EF04CTEBA)</b> Compreender os elementos constitutivos da capoeira Angola e regional, e associando aos grupos de capoeira existentes no município.</p>	<p>seus significados para seus grupos de origem;</p> <p>Construção de jogos e brincadeiras trazendo os elementos práticos da capoeira;</p> <p>Características entre capoeira de Angola e capoeira regional e seus contextos históricos;</p> <p>Intercâmbio dos estudantes com os grupos de capoeira regional do município de Caetité ou em vídeo, conhecendo um pouco da história desses grupos.</p>
--	--	---	--

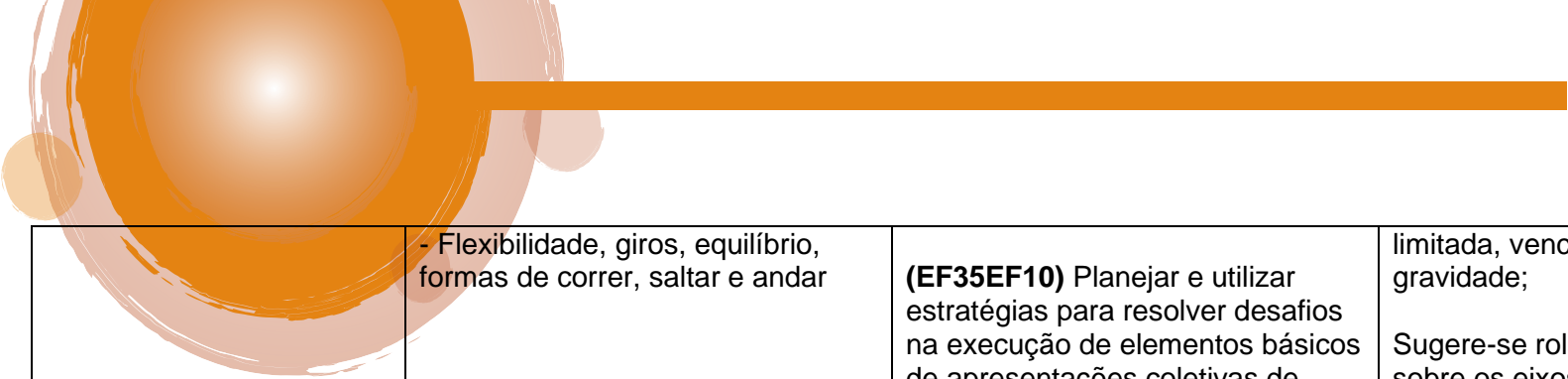
2ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<p><b>Brincadeiras e jogos</b></p>	<p><b>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo</b>  <b>Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brincadeiras, brinquedos e jogos populares</li> <li>- Jogos cooperativos</li> <li>- Jogos africanos e indígenas</li> <li>- Jogos e brincadeiras adaptados</li> </ul>	<p><b>(EF35EF03)</b> Experimentar e fruir brincadeiras, jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p><b>(EF35EF04)</b> Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.</p>	<p>Mapeamento e vivências de brincadeiras populares da comunidade a partir de uma pesquisa com as crianças envolvendo suas famílias;</p> <p>Vivência e pesquisas sobre jogos e brincadeiras indígenas e africanas;</p> <p>Aula expositiva trazendo elementos históricos, culturais e geográficos de diferentes jogos e brincadeiras;</p>

		<p><b>(EF35EF05)</b> 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><b>(EF35EF06)</b> 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>	<p>Construção coletiva de jogos e brincadeiras inclusivas traçando regras e possibilidades para que alunos com deficiências possam participar;</p>
<p><b>Esporte</b></p>	<p><b>Esporte de campo e taco</b>  <b>Esporte de rede/parede</b>  - Esporte de campo e taco  - Esportes de rede /parede  - Esportes de invasão  - Esportes coletivos e individuais  - Tipos de esportes  - Esporte adaptado</p>	<p><b>(EF35EF07)</b> 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.</p> <p><b>(EF35EF08)</b> Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas</p>	<p>Aulas expositivas sobre histórico e técnicas de esportes coletivos, individuais e adaptados, com vivências na sala de aula e em espaços abertos;</p> <p>Vivências práticas dos esportes como futsal, basquete, voleibol, basquete adaptado, vôlei adaptado, ciclismo e atletismo;</p> <p>Organização da turma para uma gincana de conclusão da unidade</p>

	manifestações (profissional e comunitária/lazer).	escolar envolvendo: os jogos, brincadeiras e esportes.
--	---	--

3ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Lutas</b>	<b>Lutas do contexto comunitário e regional</b> <b>Lutas de matriz indígena e africana</b> - Lutas regionais - Lutas de matriz indígena e africana - Diferenças entre lutas e brigas - Rituais - Vivências lúdicas	<b>(EF35EF15)</b> Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana.  <b>(EF35EF16)</b> Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.  <b>(EF35EF17)</b> Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e as demais práticas corporais.	Aula expositiva sobre o significado e sentido das lutas, as regras estabelecidas e suas características;  Exposição de vídeos apresentando diferentes lutas de matriz africana e indígena;  Construção de painel sobre lutas indígenas e africanas;  Apresentação de fotografias para a turma de lutas praticadas com atletas brasileiros, sobretudo a participação feminina, discutindo a valorizando a prática de luta por mulheres;
<b>Ginásticas</b>	<b>Ginásticas geral</b> - Ginástica geral - Os elementos da ginástica: saltos e giros - Ginástica de conscientização corporal	<b>(EF35EF09)</b> 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 de cotidiano.	Construção de vivências de movimentos corporais;  Vivência de diversos tipos de saltos;  Sugere-se equilibrar: Permanecer ou deslocar-se numa superfície





	<p>- Flexibilidade, giros, equilíbrio, formas de correr, saltar e andar</p>	<p><b>(EF35EF10)</b> 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.</p>	<p>limitada, vencendo a ação da gravidade;</p> <p>Sugere-se rolar/girar: Dar voltas sobre os eixos do próprio corpo;</p> <p>Sugere-se trepar/ subir em suspensão pelos braços, com ou sem ajuda das pernas, superfícies verticais ou inclinadas;</p> <p>Sugere-se balançar/embalar: Impulsionar-se e dar ao corpo um movimento de “vaivém” que constitui elementos básicos da ginástica geral;</p> <p>Vivência prática de elementos básicos da ginástica, acrobacias, rodantes e ponte;</p> <p>Festival de ginástica.</p>
--	---	--	---

12.5. MATEMÁTICA

12.5.1. 1º ano

<b>Ano de Escolarização</b>	1º ano
<b>Componente Curricular</b>	Matemática

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Números</b>	<p><b>Contagem de rotina</b> - Contagem ascendente e descendente</p> <p><b>Reconhecimento de números no contexto diário</b> - Indicação de quantidades - Indicação de ordem ou indicação de código para a organização de informações</p> <p><b>Quantificação de elementos de uma coleção</b> - Estimativas, contagem um a um, pareamento ou outros agrupamentos e comparação</p>	<p><b>(EF01MA01)</b> Utilizar números naturais como indicador de quantidade ou de ordem em diferentes situações cotidianas e reconhecer situações em que os números não indicam contagem nem ordem, mas sim código de identificação.</p> <p><b>(EF01MA02)</b> Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.</p> <p><b>(EF01MA03)</b> Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem</p>	<p>Apresentar a sequência numérica através de painel, lista de chamada;</p> <p>Observar a contagem com a tabuada de Pitágoras e com material dourado. Brincadeira: contagem salteada. (Contagem ascendente ou descendente);</p> <p>Criar situações em que os estudantes tenham que observar a função para qual os números; estão sendo usados: CEP, placa de automóvel, documentos etc.;</p> <p>Utilizar jogos, brincadeiras e músicas para auxiliar na memorização da sequência numérica: jogos de trilha numérica, amarelinha;</p>

		<p>menos” ou “tem a mesma quantidade”.</p>	
<p><b>Grandezas e medidas</b></p>	<p><b>Medidas de comprimento, massa e capacidade</b> - Comparações e unidades de medida não convencionais</p> <p><b>Medidas de tempo:</b> - Unidades de medida de tempo - Suas relações e o uso do calendário</p>	<p><b>(EF01MA15)</b> Comparar comprimentos, capacidades ou massas, utilizando termos como mais alto, mais baixo, mais comprido, mais curto, mais grosso, mais fino, mais largo, mais pesado, mais leve, cabe mais, cabe menos, entre outros, para ordenar objetos de uso cotidiano.</p> <p><b>(EF01MA16)</b> Relatar em linguagem verbal ou não verbal sequência de acontecimentos relativos a um dia, utilizando, quando possível, os horários dos eventos.</p> <p><b>(EF01MA17)</b> Reconhecer e relacionar períodos do dia, dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, quando necessário.</p> <p><b>(EF01MA18)</b> Produzir a escrita de uma data, apresentando o dia, o mês e o ano, e indicar o dia da semana de uma data, consultando calendários.</p>	<p>Trabalhar com a balança e a fita métrica para medir e pesar os estudantes, fazendo comparações;</p> <p>Utilizar a capacidade de medidas não padronizadas como: copos, colheres, xícaras;</p> <p>Propor atividades utilizando o grama e o quilograma como unidade de medida de massa. Exemplo: criar um livro de receita;</p> <p>Realizar uma pesquisa com os familiares dos estudantes, escolhendo a receita preferida de cada família da turma; após isso, montar um livro com as receitas selecionadas e, na noite de autógrafos, realizar um lanche para saborear os pratos contemplados no livro;</p> <p>Propor aos estudantes, com a permissão e colaboração dos pais, uma visita à feira do município a fim de conhecer os alimentos vendidos;</p> <p>Utilizar e explorar o calendário (números/datas, meses);</p>

		Registrar acontecimentos no tempo, (aniversariantes do mês, datas comemorativas).
--	--	---

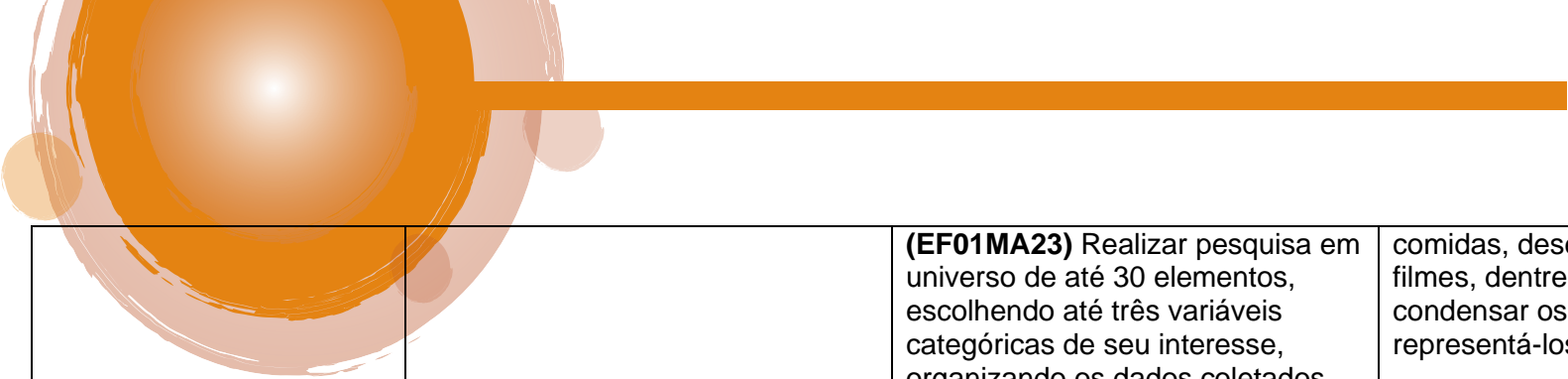
2ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Números	<p><b>Quantificação de elementos de uma Coleção</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimativas</li> <li>- Contagem um a um</li> <li>- Pareamento ou outros agrupamentos e comparação</li> <li>- Leitura, escrita e comparação de números naturais</li> </ul> <p><b>Construção de fatos básicos da adição</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cálculos com números de um só algarismo que devem ser realizados mentalmente e sem o auxílio do algoritmo (conta armada)</li> </ul> <p><b>Problemas envolvendo adição e subtração</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juntar</li> <li>- Acrescentar</li> <li>- Separar</li> <li>- Retirar</li> </ul>	<p><b>(EF01MA02)</b> Contar de maneira exata ou aproximada, utilizando diferentes estratégias como o pareamento e outros agrupamentos.</p> <p><b>(EF01MA03)</b> Estimar e comparar quantidades de objetos de dois conjuntos (em torno de 20 elementos), por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”.</p> <p><b>(EF01MA04)</b> Contar a quantidade de objetos de coleções até 100 unidades e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos, em situações de seu interesse, como jogos, brincadeiras, materiais da sala de aula, entre outros.</p> <p><b>(EF01MA05)</b> Comparar números naturais de até duas ordens em situações cotidianas, com e sem suporte da reta numérica.</p>	<p>Contar e registrar quantidade de objetos de uma coleção, utilizando estratégias pessoais;</p> <p>Contar de 2 em 2, 5 em 5, 10 em 10, em escala ascendente; Organizar filas com os comandos dupla, trio, quádruplo etc.;</p> <p>Explorar de forma lúdica (vídeo, cartazes, jogos pedagógicos) a escrita dos algarismos e as mudanças no decorrer da história;</p> <p>Apresentar decomposições diferentes que representam a mesma quantidade e trabalho com material dourado;</p> <p>Utilizar tira de papel pardo ou cartão colorido numerado de 1 (um) até 100 (cem) para trabalhar a contagem e alternância dos números com os estudantes;</p> <p>Utilizar números com dados em um texto;</p>

		<b>(EF01MA06)</b> Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.	Fazer ditado dos números, utilizando bingo, tarjetas, jogos com dados.
<b>Geometria</b>	<b>Figuras geométricas espaciais</b> - Reconhecimento e relações com objetos familiares do mundo físico	<b>(EF01MA13)</b> Relacionar figuras geométricas espaciais (cones, cilindros, esferas e blocos retangulares) a objetos familiares do mundo físico.  <b>(EF01MA01CTEBa)</b> Identificar diferenças e semelhanças entre objetos existentes nos lares que possuem o mesmo formato das figuras geométricas espaciais.	Apresentar de forma concreta as formas geométricas e pedir para os estudantes identificarem as diferentes formas;  Observar objetos na sala de aula e em casa para identificar as formas em relação as formas apresentadas em aula;
<b>Probabilidade e estatística</b>	<b>Noção de acaso</b>	<b>(EF01MA20)</b> Classificar eventos envolvendo o acaso, tais como “acontecerá com certeza”, “talvez aconteça” e “é impossível acontecer”, em situações do cotidiano.	Resolver adivinhas matemáticas: caixa surpresa, dominós, baralho.

<b>3ª Unidade</b>			
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objeto de Conhecimento</b>	<b>Expectativas de Aprendizagem</b>	<b>Sugestões Metodológicas</b>
<b>Números</b>	<b>Construção de fatos básicos da adição</b> - Cálculos com números de um só algarismo que devem ser realizados mentalmente e sem o auxílio do algoritmo (conta armada) <b>Composição e decomposição de números naturais</b>	<b>(EF01MA06)</b> Construir fatos básicos da adição e utilizá-los em procedimentos de cálculo para resolver problemas.  <b>(EF01MA07)</b> Compor e decompor número de até duas ordens, por meio de diferentes adições, com o	Resolver problemas, utilizando situações do cotidiano;  Utilizar jogos pedagógicos (dominó com fichas) para serem usados coletivamente de forma a compor e decompor os números até duas ordens;

	<p><b>Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar)</b></p>	<p>suporte de material manipulável, contribuindo para a compreensão de características do sistema de numeração decimal e o desenvolvimento de estratégias de cálculo.</p> <p><b>(EF01MA07)</b> Compor e decompor número de até duas ordens, por meio de diferentes adições, com o suporte de material manipulável, contribuindo para a compreensão de características do sistema de numeração decimal e o desenvolvimento de estratégias de cálculo.</p> <p><b>(EF01MA08)</b> Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até dois algarismos, com os significados de juntar, acrescentar, separar e retirar, com o suporte de imagens e/ou material manipulável, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.</p>	<p>Confeccionar cartazes com diferentes formas de decomposições que representam a mesma quantidade e utilizar o sinal que representa a igualdade;</p> <p>Utilizar jogos pedagógicos (dominó com fichas) para serem usados coletivamente de forma a compor e decompor os números até duas ordens;</p> <p>Confeccionar cartazes com diferentes formas de decomposições que representam a mesma quantidade e utilizar o sinal que representa a igualdade;</p> <p>Promover situações do cotidiano da criança para elaborar e resolver problemas de adição e subtração com a utilização de brinquedos, números de meninos e meninas, materiais como lápis de cor etc.</p>
<p><b>Geometria</b></p>	<p><b>Figuras geométricas planas</b> - Reconhecimento do formato das faces de figuras geométricas espaciais</p>	<p><b>(EF01MA14)</b> Identificar e nomear figuras planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo) em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em contornos de faces de sólidos Geométricos.</p> <p><b>(EF01MA14CTEBA)</b> localizar, identificar e nomear figuras</p>	<p>Utilizar e comparar as diferenças e semelhanças do material de sucata com formato de retângulo, quadrado, triângulo e círculos de diferentes posições e tamanhos;</p> <p>Recortar de livros, revistas e jornais imagens de vários objetos e produzir cartazes. Depois identificar</p>

		(círculo, quadrado, retângulo e triângulo) nas imagens de desenhos planos em cartazes.	o formato de cada imagem com base nas figuras geometrias planas;
<b>Grandezas e Medidas</b>	<b>Sistema monetário brasileiro</b> - Reconhecimento de cédulas e moedas	<b>(EF01MA19)</b> Reconhecer e relacionar valores de moedas e cédulas do sistema monetário brasileiro para resolver situações simples do cotidiano do estudante.	<p>Pesquisar no supermercado ou armazém com os estudantes sobre os produtos e respectivos valores;</p> <p>Montar um mercadinho para enfatizar o consumo consciente;</p> <p>Utilizar os folhetos promocionais de supermercados, farmácias e lojas de eletrodomésticos para trabalhar a educação financeira com os estudantes;</p> <p>Incentivar os estudantes a fazerem economia por meio de um cofrinho para realizar seu sonho de consumo;</p>
<b>Álgebra</b>	<b>Sequências recursivas: observação de regras usadas utilizadas em seriações numéricas (mais 1, mais 2, menos 1, menos 2, por exemplo)</b>	<b>(EF01MA10)</b> Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em seqüências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.	<p>Propor situações problemas com base em ilustrações ou a partir do início de uma situação fornecida;</p> <p>Analisar o padrão de modo a completar a ausência de elementos;</p>
<b>Probabilidade e Estatística</b>	<b>Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de colunas</b>	<b>(EF02MA22)</b> Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.	<p>Fazer uma pesquisa com os estudantes e representar por meio de gráficos abrangendo: sexo, cor dos olhos, preferência musical, faixa etária etc.;</p> <p>Propor uma pesquisa de opinião aos estudantes sobre seus gostos pessoais como brincadeiras de rua,</p>



		<b>(EF01MA23)</b> Realizar pesquisa em universo de até 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples.	comidas, desenhos animados, filmes, dentre outros. Após condensar os dados coletados, representá-los por meio de gráficos.
--	--	---	--



<b>Ano de Escolarização</b>	2º ano
<b>Componente Curricular</b>	Matemática

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Números</b>	<p><b>Leitura, escrita, comparação e ordenação de números de até três ordens pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional e papel do zero)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparação de quantidade</li> <li>- Números até 999</li> <li>- Unidade, dezena e centena</li> <li>- Composição e decomposição</li> </ul> <p><b>Composição e decomposição de números naturais (até 100)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unidade de milhar</li> <li>- Escrita dos números</li> <li>- Material dourado</li> </ul> <p><b>Construção de fatos fundamentais da adição e da subtração</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ideias da adição: juntar e acrescentar</li> <li>- Símbolo da adição.</li> <li>- Ideias de subtração: retirar, comparar e completar quantidades.</li> </ul>	<p><b>(EF02MA01)</b> Comparar e ordenar números naturais (até a ordem das centenas) pela compreensão de características do sistema de numeração decimal (valor posicional do zero).</p> <p><b>(EF02MA02)</b> Fazer estimativas por meio de estratégias diversas a respeito da quantidade de objetos de coleções e registrar o resultado da contagem desses objetos (até 1000 unidades).</p> <p><b>(EF02MA03)</b> Comparar quantidades de objetos de dois conjuntos por estimativa e/ou por correspondência (um a um, dois a dois, entre outros) para indicar “tem mais”, “tem menos” ou “tem a mesma quantidade”, indicando quando for o caso, quantos a mais e quantos a menos.</p> <p><b>(EF02MA04)</b> Compor e decompor números naturais de até três ordens, com suporte de material</p>	<p>Aplicar o raciocínio lógico matemático com situação do dia a dia como, lista de supermercado, objetos escolares, brinquedos, calendários etc.;</p> <p>Propor que a turma (individualmente ou em grupos), observe e confeccione um calendário, enfatizando a ordem em que os números aparecem;</p> <p>Contar e registrar quantidades de objetos de uma coleção, utilizando estratégias pessoais;</p> <p>Confeccionar jogos para descobrir números, utilizando o raciocínio lógico;</p> <p>Apresentar situações – problema de adição e subtração para os estudantes calcularem mentalmente ou por escrito;</p>

	<p>- Símbolo da subtração</p> <p><b>Problemas envolvendo diferentes significados da adição e da subtração (juntar, acrescentar, separar, retirar)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dezenas exatas</li> <li>- Par e ímpar</li> <li>- Termos da subtração</li> <li>- Adição sem e com reagrupamento com resultado até 999</li> <li>- Subtração sem e com reagrupamento</li> <li>- Adição com duas ou mais parcelas</li> <li>- Termos da adição</li> <li>- Associatividade</li> <li>- Operações inversas: adição e subtração.</li> </ul> <p><b>Problemas envolvendo adição de parcelas iguais (multiplicação)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ideias da multiplicação: adição de parcelas iguais, configuração retangular e possibilidades</li> <li>- Símbolo da multiplicação</li> <li>- Multiplicação por 2,3,4 e 5.</li> <li>- Dobro</li> <li>- Triplo</li> </ul> <p><b>Problemas envolvendo significados de dobro, metade, triplo e terça parte</b></p>	<p>manipulável, por meio de diferentes adições.</p> <p><b>(EF02MA05)</b> Construir fatos básicos da adição e subtração e utilizá-los no cálculo mental ou escrito.</p> <p><b>(EF02MA06)</b> Resolver e elaborar problemas de adição e de subtração, envolvendo números de até três ordens, com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, utilizando estratégias pessoais ou convencionais.</p> <p><b>(EF02MA07)</b> Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2,3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registros pessoais, utilizando ou não suporte de imagens ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.</p> <p><b>(EF02MA08)</b> Resolver e elaborar problemas envolvendo dobro, metade, triplo e terça parte, com o suporte de imagem ou material manipulável, utilizando estratégias pessoais.</p>	<p>Propor situações-problema contextualizadas, utilizando material dourado, palitos, canudos, tampinhas e outros objetos disponíveis na unidade escolar;</p> <p>Jogos com fichas e dados para praticar a multiplicação;</p> <p>Organizar uma oficina de jogos com a turma: dominó, trilha, tabuleiros, outros onde o aluno é desafiado a realizar multiplicação;</p> <p>Fazer bingo com vários números. O professor dita as pedras e os estudantes marcam os números como dobro, triplo e terça parte.</p>
--	---	--	--

	- Multiplicar por 2,3 - Metade/terça parte		
--	---	--	--

2ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Álgebra</b>	<p><b>Construção de sequência repetitivas e sequência recursivas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordem crescente de números naturais</li> <li>- Ordem decrescente de números naturais</li> </ul> <p><b>Identificação de regularidade de sequência e determinação de elementos ausentes na sequência</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sequência de números</li> <li>- Sequência de símbolos e desenhos</li> </ul>	<p><b>(EF02MA09)</b> Construir sequências de números naturais em ordem crescente ou decrescente a partir de um número qualquer, utilizando uma regularidade estabelecida.</p> <p><b>(EF02MA10)</b> descrever um padrão (ou regularidade) de sequências repetitivas e de sequências recursivas, por meio de palavras, símbolos ou desenhos.</p> <p><b>(EF02MA11)</b> Descrever os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.</p>	<p>Promover rodas de conversas, seguindo os comandos (contemplando ordem crescente e decrescente de um número qualquer;</p> <p>Apresentar diversas imagens numa determinada sequência, fazendo a retirada de uma e pedindo que os estudantes memorizem a imagem ausente;</p> <p>Jogos com dominó (sequências repetitivas e recursivas);</p>
<b>Geometria</b>	<p><b>Localização e movimentação de pessoas e objetos no espaço, segundo pontos de referência, indicação de mudanças de direção e sentido</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Direita</li> <li>- Esquerda</li> <li>- Atrás, ao lado e à frente</li> <li>- Em cima, embaixo</li> </ul> <p><b>Esboço de roteiros e de plantas simples</b></p>	<p><b>(EF02MA12)</b> Identificar e registrar em linguagem verbal ou não verbal a localização e os deslocamentos de pessoas e de objetos no espaço, considerando mais de um ponto de referência, e indicar as mudanças de direção e de sentido.</p> <p><b>(EF02MA13)</b> Esboçar roteiros a ser seguidos ou plantas de ambientes familiares, assinalando</p>	<p>Proporcionar atividades que contemplem a localização como: traçar um caminho a ser percorrido na unidade escolar;</p> <p>Brincar de amarelinha africana com comando de esquerda/direita;</p> <p>Realizar uma roda de conversa do caminho da casa até a escola;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entradas e saídas</li> <li>- Pontos de referência</li> </ul> <p><b>Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera) reconhecimento e caracterização</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Classificação informal de poliedros e não poliedros</li> </ul> <p><b>Figuras geométricas planas (círculo, quadrado, retângulo e triângulo): reconhecimento e características</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Região retangular, triangular e quadrada</li> <li>- Região circular ou círculo</li> <li>- Quadrado, triângulo e retângulo</li> <li>- Lado e vértice</li> </ul>	<p>entradas, saídas e alguns pontos de referência.</p> <p><b>(EF02MA15)</b> Reconhecer, comparar e nomear figuras planas (círculos, quadrado, retângulo e triângulo), por meio de características comuns, em desenhos apresentados em diferentes disposições ou em sólidos geográficos.</p>	<p>Propor a confecção de maquetes do ambiente familiar como a escola, a casa, destacando pontos como: entrada, saída, embaixo, em cima);</p> <p>Trabalhar as figuras planas através de mosaicos, quebra-cabeças e jogos pedagógicos;</p> <p>Solicitar aos estudantes que identifiquem as figuras planas na forma de desenhos como: trezinhas, mesa, bola, porta, caixa, avião etc.;</p> <p>Oficina de jogos com dominó geométrico, jogo da memória e cartões com formas geométricas coloridas;</p> <p>Construção de sólidos geométricos com dobraduras;</p> <p>Construção de brinquedos com sucatas, através de comparação dos sólidos geométricos;</p> <p>Medir objetos com diferentes unidades de medidas de comprimento (régua, fita métrica);</p> <p>Fazer um gráfico com a altura dos estudantes da sala, através de uma régua divertida com cores diferenciadas.</p>
--	---	---	--

### 3ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Grandezas e medidas	<b>Medida de comprimento: unidades não padronizadas e padronizadas (metro, centímetro e milímetro)</b> - Unidades de medidas não convencionais: palmo, pé e passo - Centímetro (cm) - Milímetro (mm) - Metro (m)	<b>(EF02MA16)</b> Estimar, medir e comparar comprimentos de lados de salas (incluindo contorno) e de polígonos, utilizando unidades de medida não padronizadas (metro, centímetro e milímetro) e instrumentos adequados.	Medir objetos com diferentes unidades de medidas de comprimento (régua, fita métrica);  Fazer um gráfico com a altura dos estudantes da sala, através de uma régua divertida com cores diferenciadas;
	<b>Medidas de capacidade e de massa: unidades de medida não convencionais (litro, mililitro, cm<sup>3</sup>)</b> - Grama e quilograma	<b>(EF02MA17)</b> Estimar, medir e comparar capacidade e massa, utilizando estratégias pessoais e unidades de medidas não padronizadas (litro, mililitro, grama e quilograma).	Construir dobraduras para comparar medidas;  Trabalhar a conscientização do dinheiro, gastos e economia;
	<b>Medidas de tempo: intervalo de tempo, uso do calendário, leitura de horas em relógios digitais e ordenação de datas</b> - Calendário - Relógio (hora e meia hora) - Semana, meses do ano	<b>(EF02MA18)</b> Indicar a duração de intervalos de tempo entre duas datas, com dias da semana e meses do ano, utilizando calendário, para planejamentos e organização de agenda.	Assistir vídeos de alerta sobre o consumismo;
	<b>Sistema monetário brasileiro: reconhecimento de cédulas e moedas e equivalência de valores</b> - Moeda e cédulas do Real	<b>(EF02MA19)</b> Medir a duração de um intervalo de tempo por meio de relógio digital e registrar o horário do início e do fim do intervalo.  <b>(EF02MA20)</b> Estabelecer a equivalência de valores entre moedas e cédulas do sistema	Fazer uma “feirinha” com guloseimas para trabalhar pagamentos e troco, utilizando cédulas e moedas;

		monetário brasileiro para resolver situações cotidianas.	
<b>Probabilidade e estatística</b>	<p><b>Análise da ideia de aleatório em situações do cotidiano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chances de eventos envolvendo o acaso</li> </ul> <p><b>Coleta, classificação e representação de dados em tabelas simples e de dupla entrada e em gráficos de coluna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tabelas</li> <li>- Registro de dados</li> <li>- Gráfico de barras</li> <li>- Coleta de dados</li> </ul>	<p><b>(EF02MA21)</b> Classificar resultados de eventos cotidianos aleatórios como “pouco prováveis”, “muito prováveis”, “improváveis” e “impossível”.</p> <p><b>(EF02MA22)</b> Comparar informações de pesquisas apresentadas por meio de tabelas de dupla entrada e em gráficos de colunas simples ou barras, para melhor compreender aspectos da realidade próxima.</p> <p><b>(EF02MA23)</b> Realizar pesquisa em universo de 30 elementos, escolhendo até três variáveis categóricas de seu interesse, organizando os dados coletados em listas, tabelas e gráficos de colunas simples.</p>	<p>Propor atividades cotidianas com preços de produtos entre supermercado, fazendo lista para economizar com produtos mais baratos;</p> <p>Preços de custo dos materiais escolares;</p> <p>Conscientização do cuidado com os materiais;</p> <p>Propor atividades com brincadeiras de queimadas, futebol, bolinhas de gude (brincadeiras em que as crianças geralmente utilizam, como cara ou coroa (com moeda) par, ou ímpar, sorteios etc.;</p> <p>Propor um bingo com demarcação de cartelas;</p> <p>Explorar elementos que constituem gráficos e tabelas e abrir espaço para que os estudantes elaborem perguntas a serem respondidas com base no gráfico.</p>

**12.5.3. 3º ano**

<b>Ano de Escolarização</b>	3º ano
-----------------------------	--------

Componente Curricular

Matemática

1ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Números	<p><b>Leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de quatro ordens</b></p> <p><b>Composição e decomposição de números naturais</b></p> <p><b>Construção de fatos fundamentais da adição, subtração e multiplicação</b></p> <p><b>Reta numérica</b></p> <p><b>Procedimentos de cálculos (mental e escrito) com números naturais: adição e subtração</b></p> <p><b>Problemas envolvendo significados da adição e da subtração: juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e complementar quantidades</b></p> <p><b>Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais,</b></p>	<p><b>(EF03MA01)</b> Ler, escrever e comparar números naturais de até a ordem de unidade de milhar, estabelecendo relações entre os registros numéricos e em língua materna.</p> <p><b>(EF03MA02)</b> Identificar características do sistema de numeração decimal, utilizando a composição e a decomposição de número natural de até quatro ordens.</p> <p><b>(EF03MA03)</b> Construir e utilizar fatos básicos da adição e da multiplicação para o cálculo mental ou escrito.</p> <p><b>(EF03MA04)</b> Estabelecer a relação entre números naturais e pontos da reta numérica para utilizá-la na ordenação dos números naturais e também na construção de fatos da adição e da subtração, relacionando-os com</p>	<p>Aulas expositiva dialogada, estabelecendo relação do conteúdo com a vivência dos alunos;</p> <p>Exposição de desafios, slides e imagens por meio de recursos audiovisuais;</p> <p>Representação de números até a quarta ordem por meio dos recursos ábaco e material dourado;</p> <p>Desafio matemático, utilizando material dourado para composição e decomposição de números;</p> <p>Observação de objetos como: régua, trena, fita métrica ou termômetro;</p> <p>Localização e representação de números em reta numérica;</p> <p>Utilização de jogos como dedo no gatilho, batalha naval, dominó, bingo entre outros para trabalhar os</p>

	<p><b>configuração retangular, repartição em partes iguais e medida</b></p> <p><b>Significados de metade, terça parte, quarta parte, quinta parte e décima parte</b></p>	<p>deslocamentos para a direita ou para a esquerda.</p> <p><b>(EF03MA05)</b> Utilizar diferentes procedimentos de cálculo mental e escrito, inclusive os convencionais, para resolver problemas significativos envolvendo adição e subtração com números naturais.</p> <p><b>(EF03MA06)</b> Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com os significados de juntar, acrescentar, separar, retirar, comparar e completar quantidades, utilizando diferentes estratégias de cálculo exato ou aproximado, incluindo cálculo mental.</p> <p><b>(EF03MA07)</b> Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4, 5 e 10) com os significados de adição de parcelas iguais e elementos apresentados em disposição retangular, utilizando diferentes estratégias de cálculo e registro.</p> <p><b>(EF03MA08)</b> Resolver e elaborar problemas de divisão de um número natural por outro (até 10), com resto zero e com resto diferente de zero, com os significados de repartição</p>	<p>conteúdos: adição, subtração, multiplicação e divisão;</p> <p>Utilização de material concreto ou elaboração de registros para a apropriação dos conceitos, contextualizando à realidade.</p>
--	--	---	---



		<p>equitativa e de medida, por meio de estratégias e registros pessoais.</p> <p><b>(EF03MA09)</b> Associar o quociente de uma divisão com resto zero de um número natural por 2, 3, 4, 5 e 10 às ideias de metade, terça, quarta, quinta e décima partes.</p>	
--	--	---	--

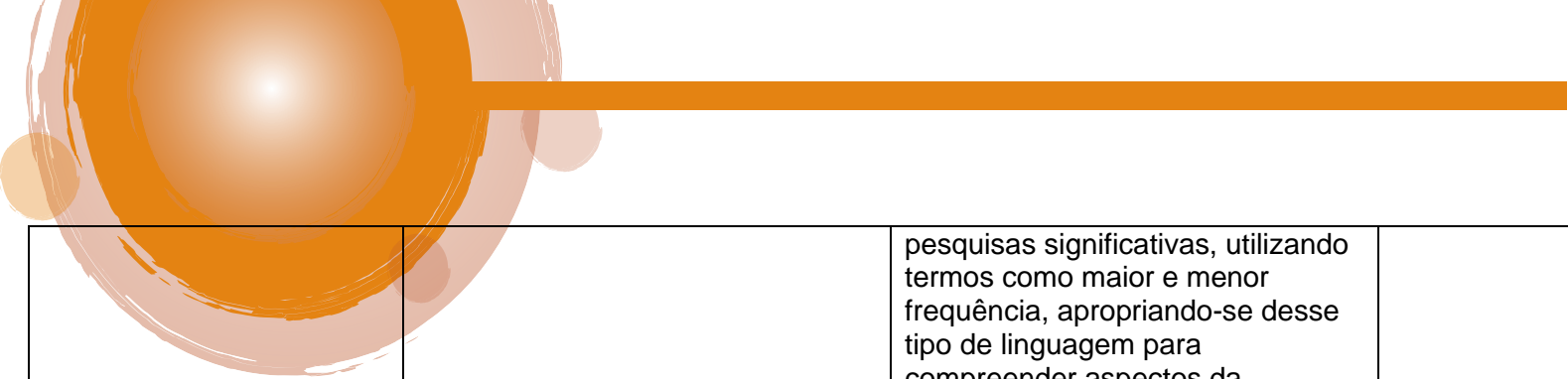
2ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Álgebra</b>	<p><b>Identificação e descrição de regularidades em sequências numéricas recursivas</b></p> <p><b>Relação de igualdade</b></p>	<p><b>(EF03MA10)</b> Identificar regularidades em sequências ordenadas de números naturais, resultantes da realização de adições ou subtrações sucessivas, por um mesmo número, descrever uma regra de formação da sequência e determinar elementos faltantes ou seguintes.</p> <p><b>(EF03MA11)</b> Compreender a ideia de igualdade para escrever diferentes sentenças de adições ou de subtrações de dois números naturais que resultem na mesma soma ou diferença.</p>	<p>Utilização de fichas numéricas para identificação de regularidades em sequências ordenadas;</p> <p>Localização de objetos por meio de letras e números em malha quadriculada;</p> <p>Aplicação de atividades por meio de materiais concretos, montar os sólidos e planificá-los para que os estudantes percebam as relações e identifique seus elementos;</p>
<b>Geometria</b>	<p><b>Localização e movimentação: representação de objetos e pontos de referência</b></p> <p><b>Figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular,</b></p>	<p><b>(EF03MA12)</b> Descrever e representar, por meio de esboços de trajetos ou utilizando croquis e maquetes, a movimentação de pessoas ou de objetos no espaço, incluindo mudanças de direção e</p>	<p>Observação e identificação de objetos em sala de aula que contenham as formas geométricas planas;</p>

	<p><b>pirâmide, cone, cilindro e esfera): reconhecimento, análise de características e planificações</b></p> <p><b>Figuras geométricas planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo): reconhecimento e análise de características</b></p> <p><b>Congruência de figuras geométricas planas</b></p>	<p>sentido, com base em diferentes pontos de referência.</p> <p><b>(EF03MA13)</b> Associar figuras geométricas espaciais (cubo, bloco retangular, pirâmide, cone, cilindro e esfera) a objetos do mundo físico e nomear essas figuras.</p> <p><b>(EF03MA14)</b> Descrever características de algumas figuras geométricas espaciais (prismas retos, pirâmides, cilindros, cones), relacionando-as com suas planificações.</p> <p><b>(EF03MA15)</b> Classificar e comparar figuras planas (triângulo, quadrado, retângulo, trapézio e paralelogramo) em relação a seus lados (quantidade, posições relativas e comprimento) e vértices.</p> <p><b>(EF03MA16)</b> Reconhecer figuras congruentes, usando sobreposição e desenhos em malhas quadriculadas ou triangulares, incluindo o uso de tecnologias digitais</p>	<p>Classificação das figuras quanto ao número de lados e vértices; Exploração das formas geométricas por meio do jogo: formas geométricas com dado;</p> <p>Utilização do tangam na identificação de formas iguais;</p> <p>Identificação de figuras planas congruentes por meio de sobreposição em malha quadriculada ou formas geométricas em E.V.A.</p>
--	---	--	--

### 3ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<p><b>Grandezas e medidas</b></p>	<p><b>Significado de medida e de unidade de medida</b></p> <p><b>Medidas de comprimento (unidades não convencionais e convencionais): registro, instrumentos de medida, estimativas e comparações</b></p> <p><b>Medidas de capacidade e de massa (unidades não convencionais e convencionais): registro, estimativas e comparações</b></p> <p><b>Comparação de áreas por superposição</b></p> <p><b>Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e analógicos, duração de eventos e reconhecimento de relações entre unidades de medida de tempo</b></p> <p><b>Sistema monetário brasileiro: estabelecimento de equivalências de um mesmo valor na utilização de diferentes cédulas e moedas</b></p>	<p><b>(EF03MA17)</b> Reconhecer que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada.</p> <p><b>(EF03MA18)</b> Escolher a unidade de medida e o instrumento mais apropriado para medições de comprimento, tempo e capacidade.</p> <p><b>(EF03MA19)</b> Estimar, medir e comparar comprimentos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (metro, centímetro e milímetro) e diversos instrumentos de medida.</p> <p><b>(EF03MA20)</b> Estimar e medir capacidade e massa, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (litro, mililitro, quilograma, grama e miligrama), reconhecendo-as em leitura de rótulos e embalagens, entre outros.</p> <p><b>(EF03MA21)</b> Comparar, visualmente ou por superposição, áreas de faces de objetos, de figuras planas ou de desenhos.</p>	<p>Expor diferentes tipos de sólidos; nome significado de seus elementos; Planificação de sólidos;</p> <p>Investigar as medidas de comprimento, capacidade e massa por meio de instrumentos como: fita métrica, balança e copo medidor;</p> <p>Investigar a capacidade a partir de sólidos construídos em material transparente e associar a quantidade de líquido existente em seu interior;</p> <p>Realizar atividades para explorar a relação entre as unidades de medidas de tempo, especialmente o relógio analógico para fins de contagem e a resolução de problemas para colocar em jogo o conhecimento prévio dos estudantes;</p> <p>Apresentar e utilizar cédulas e moedas para o estudo do sistema monetário brasileiro, no que diz respeito à comparação e equivalência de valores;</p> <p>Simular compra e venda de mercadorias, com cédulas de</p>

		<p><b>(EF03MA22)</b> Ler e registrar medidas e intervalos de tempo, utilizando relógios (analógico e digital) para informar os horários de início e término de realização de uma atividade e sua duração.</p> <p><b>(EF03MA23)</b> Ler horas em relógios digitais e em relógios analógicos e reconhecer a relação entre hora e minutos e entre minuto e segundos.</p> <p><b>(EF03MA24)</b> Resolver e elaborar problemas que envolvam a comparação e a equivalência de valores monetários do sistema brasileiro em situações de compra, venda e troca.</p>	<p>dinheiro, utilizando materiais presentes na sala de aula ou embalagens de produtos;</p>
<p><b>Probabilidade e estatística</b></p>	<p><b>Análise da ideia de acaso em situações do cotidiano: espaço amostral</b></p> <p><b>Leitura, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada e gráficos de barras</b></p> <p><b>Coleta, classificação e representação de dados referentes a variáveis categóricas, por meio de tabelas e gráficos</b></p>	<p><b>(EF03MA25)</b> Identificar, em eventos familiares aleatórios, todos os resultados possíveis, estimando os que têm maiores ou menores chances de ocorrência.</p> <p><b>(EF03MA26)</b> Resolver problemas cujos dados estão apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas.</p> <p><b>(EF03MA27)</b> Ler, interpretar e comparar dados apresentados em tabelas de dupla entrada, gráficos de barras ou de colunas, envolvendo resultados de</p>	<p>Montagem de gráficos com o uso de linhas, de colunas ou de barras, a partir de um contexto ou uma situação problema.</p>



		<p>pesquisas significativas, utilizando termos como maior e menor frequência, apropriando-se desse tipo de linguagem para compreender aspectos da realidade sociocultural significativos.</p>	
--	--	---	--

**(EF03MA28)** Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas em um universo de até 50 elementos, organizar os dados coletados utilizando listas, tabelas simples ou de dupla entrada e representá-los em gráficos de colunas simples, com e sem uso de tecnologias digitais.

12.5.4. 4º ano

<b>Ano de Escolarização</b>	4º ano
<b>Componente Curricular</b>	Matemática

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Números</b>	<p><b>Sistema de numeração decimal: leitura, escrita, comparação e ordenação de números naturais de até cinco ordens</b></p> <p><b>Composição e decomposição de um número natural de até cinco ordens, por meio de adições e multiplicações por potências de 10</b></p> <p><b>Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais</b></p>	<p><b>(EF04MA01)</b> Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem de dezenas de milhar.</p> <p><b>(EF04MA02)</b> Mostrar, por decomposição e composição, que todo número natural pode ser escrito por meio de adições e multiplicações por potências de dez, para compreender o sistema de numeração decimal e desenvolver estratégias de cálculo.</p> <p><b>(EF04MA03)</b> Resolver e elaborar problemas com números naturais envolvendo adição e subtração, utilizando estratégias diversas, como cálculo, cálculo mental e algoritmos, além de fazer estimativas do resultado (de preferência, dados da comunidade local).</p>	<p>Apresentar as tabelas das classes;</p> <p>Utilizar de jogos, material concreto, ábaco, material dourado, entre outros, durante as aulas;</p> <p>Organizar uma sequência didática para trabalhar a unidade temática Números;</p> <p>Utilizar apps para ensinar matemática para crianças: Um deles é o <i>Math is Fun</i>, aplicativos direcionados para crianças menores, que ensina os conceitos básicos da matemática, como contar e ordenar os números;</p> <p>Utilizar material concreto e jogos, envolvendo números e operações, como trilha, dominó, material dourado, bingo das operações etc.;</p>

		<p><b>(EF04MA04)</b> Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.</p> <p><b>EF04MA05)</b> Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo.</p>	<p>Utilizar o aplicativo <i>Math Bingo</i>. O <i>Math Bingo</i> tem um design lúdico e soluções para a criança treinar as quatro principais operações matemáticas (adição, subtração, multiplicação e divisão).</p>
<b>Geometria</b>	<p><b>Localização e movimentação: pontos de referência, direção e sentido</b></p> <p><b>Paralelismo e perpendicularismo</b></p> <p><b>Figuras geométricas espaciais (prismas e pirâmides): reconhecimento, representações, planificações e características</b></p>	<p><b>(EF04MA16)</b> Descrever deslocamentos e localização de pessoas e de objetos no espaço, por meio de malhas quadriculadas e representações como desenhos, mapas, planta baixa e croquis, empregando termos como direita e esquerda, mudanças de direção e sentido, intersecção, transversais, paralelas e perpendiculares.</p> <p><b>(EF04MA17)</b> Associar prismas e pirâmides a suas planificações e analisar, nomear e comparar seus atributos, estabelecendo relações entre as representações planas e espaciais.</p>	

<b>2ª Unidade</b>			
<b>Unidade Temática</b>	<b>Objeto de Conhecimento</b>	<b>Expectativas de Aprendizagem</b>	<b>Sugestões Metodológicas</b>
<b>Números</b>	<b>Problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação e da divisão: adição de parcelas iguais,</b>	<b>(EF04MA06)</b> Resolver e elaborar problemas envolvendo diferentes significados da multiplicação (adição de parcelas iguais,	Resolver situações-problemas por meio de diferentes estratégias, seja mental ou escrito;

	<p><b>configuração retangular, proporcionalidade, repartição equitativa e medida</b></p> <p><b>Problemas de contagem. Números racionais: frações unitárias mais usuais (<math>1/2</math>, <math>1/3</math>, <math>1/4</math>, <math>1/5</math>, <math>1/10</math> e <math>1/100</math>)</b></p> <p><b>Números racionais: representação decimal para escrever valores do sistema monetário brasileiro</b></p>	<p>organização retangular e proporcionalidade), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p><b>(EF04MA07)</b> Resolver e elaborar problemas de divisão cujo divisor tenha no máximo dois algarismos, envolvendo os significados de repartição equitativa e de medida, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p><b>(EF04MA08)</b> Resolver, com o suporte de imagem e/ou material manipulável, problemas simples de contagem, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra, utilizando estratégias e formas de registro pessoais.</p> <p><b>(EF04MA09)</b> Reconhecer as frações unitárias mais usuais (<math>1/2</math>, <math>1/3</math>, <math>1/4</math>, <math>1/5</math>, <math>1/10</math> e <math>1/100</math>) como unidades de medida menores do que uma unidade, utilizando a reta numérica como recurso.</p>	<p>Usar desafios do cotidiano, como as compras em um supermercado. Mostrar às crianças a diferença de valores entre os variados produtos, fazer com que elas façam contas de adição ou subtração e a pesagem dos itens. São formas de praticar a matemática no cotidiano;</p> <p>Organizar algoritmos usuais da operação, como comparação de conjuntos e complementação de quantidades;</p> <p>Pesquisar sobre as bandeiras para verificar que podemos encontrar frações em bandeiras de países ou de estados do Brasil;</p> <p>Organização de algoritmos usuais da operação, como comparação de conjuntos e complementação de quantidades;</p> <p>Fazer uso de material concreto, jogos, envolvendo números e operações, como trilha, dominó, uso do material dourado e bingo das operações;</p> <p>Realizar olimpíadas internas de matemática;</p>
<p><b>Álgebra</b></p>	<p><b>Sequência numérica recursiva formada por múltiplos de um número natural</b></p>	<p><b>(EF04MA10)</b> Reconhecer que as regras do sistema de numeração decimal podem ser estendidas</p>	<p>Roda de conversa para iniciação dos objetos de conhecimento;</p>



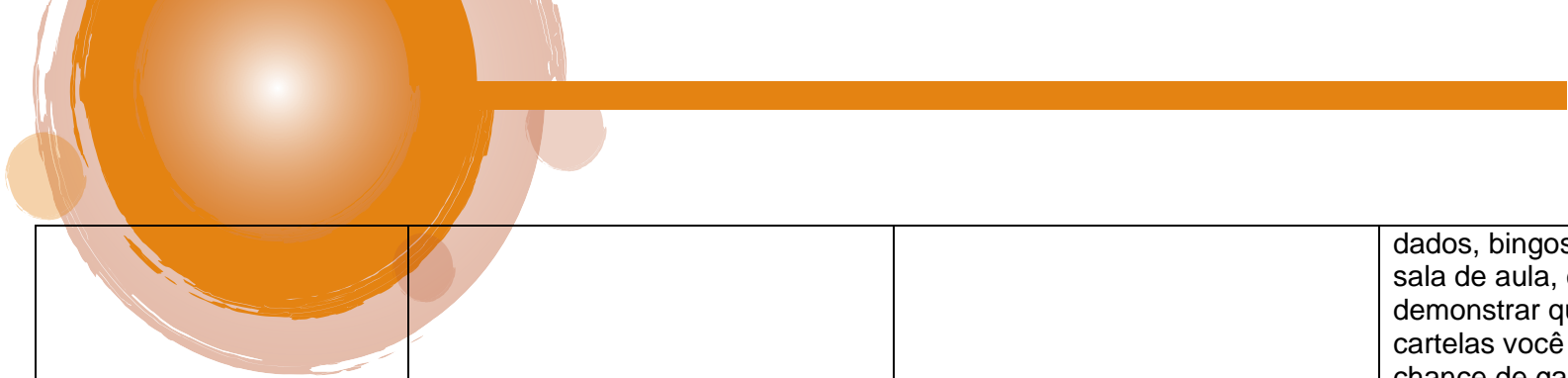
	<p><b>Sequência numérica recursiva formada por números que deixam o mesmo resto ao serem divididos por um mesmo número natural diferente de zero</b></p> <p><b>Relações entre adição e subtração e entre multiplicação e divisão</b></p> <p><b>Propriedades da igualdade</b></p>	<p>para a representação decimal de um número racional e relacionar décimos e centésimos com a representação do sistema monetário brasileiro.</p> <p><b>(EF04MA11)</b> Identificar regularidades em sequências numéricas compostas por múltiplos de um número natural.</p> <p><b>(EF04MA12)</b> Reconhecer, por meio de investigações, que há grupos de números naturais para os quais as divisões por um determinado número resultam em restos iguais, identificando regularidades.</p> <p><b>(EF04MA13)</b> Reconhecer, por meio de investigações, utilizando a calculadora quando necessário, as relações inversas entre as operações de adição e de subtração e de multiplicação e de divisão, para aplicá-las na resolução de problemas.</p> <p><b>(EF04MA14)</b> Reconhecer e mostrar, por meio de exemplos, que a relação de igualdade existente entre dois termos permanece quando se adiciona ou subtrai-se um mesmo número a cada um desses termos.</p>	<p>Uso de dominó e baralho da álgebra;</p> <p>Usar caixas de Blocos Lógicos, Sólidos Geométricos (caixas grandes de papelão, papel bobina, pincel atômico, fita crepe, palitos de dente, palitos de pirulito, palitos de churrasco, massinha de modelar, argila, lápis de cor, cartolina, cola, réguas);</p> <p>Jogos básicos de computador do tipo labirintos, explorações de subterrâneos e cavernas com tesouros escondidos, estes ensinam às crianças os conceitos de sequência, tamanho, geometria, espaço e contagem;</p> <p>Jogos mais complexos, tais como Banco Imobiliário, ensina uma matemática mais avançada, gerenciamento de dinheiro e valores;</p> <p>Jogos como da Velha, Damas e Xadrez, ensinam estratégia e lógica.</p>
--	--	--	--

		(EF04MA15) Determinar o número desconhecido que torna verdadeira uma igualdade que envolve as operações fundamentais com números naturais.	
--	--	--	--

3ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Geometria	<p>Ângulos retos e não retos: uso de dobraduras, esquadros e softwares</p> <p>Simetria de reflexão</p>	<p>(EF04MA18) Reconhecer ângulos retos e não retos em figuras poligonais com o uso de dobraduras, esquadros ou softwares de geometria.</p> <p>(EF04MA19) Reconhecer simetria de reflexão em figuras e em pares de figuras geométricas planas e utilizá-la na construção de figuras congruentes, com o uso de malhas quadriculadas e de softwares de geometria.</p>	<p>Aplicar Projeto Didático: Geometria;</p> <p>Planejamento das etapas: levantar os conhecimentos prévios dos alunos; levá-los a reconhecer as figuras geométricas espaciais nos objetos escolares e de convívio diário;</p> <p>Reconhecer os nomes e características das planificações das figuras geométricas espaciais;</p>
	<p>Medidas de comprimento, massa e capacidade: estimativas, utilização de instrumentos de medida e de unidades de medida convencionais mais usuais</p> <p>Áreas de figuras construídas em malhas quadriculadas</p> <p>Medidas de tempo: leitura de horas em relógios digitais e</p>	<p>(EF04MA20) Medir e estimar comprimentos (incluindo perímetros), massas e capacidades, utilizando unidades de medida padronizadas mais usuais, valorizando e respeitando a cultura local.</p> <p>(EF04MA21) Medir, comparar e estimar área de figuras planas desenhadas em malha</p>	<p>Associar ao seu cotidiano; a vida dele é uma constante medida. Cada objeto em sua casa tem um tamanho e/ou mede alguns centímetros, ou pesa alguns quilos;</p> <p>Fazer uso de materiais como: balança, material dourado, fita métrica, papel pardo, papel centímetro, garrafa de um litro, entre outros;</p>

	<p><b>analógicos, duração de eventos e relações entre unidades e medida de tempo</b></p> <p><b>Medidas de temperatura em grau Celsius: construção de gráficos para indicar a variação da temperatura (mínima e máxima) medida em um dado dia ou em uma semana</b></p> <p><b>Problemas utilizando o sistema monetário brasileiro</b></p>	<p>quadriculada, pela contagem dos quadradinhos ou de metades de quadradinho, reconhecendo que duas figuras com formatos diferentes podem ter a mesma medida de área.</p> <p><b>(EF04MA22)</b> Ler e registrar medidas e intervalos de tempo em horas, minutos e segundos em situações relacionadas ao seu cotidiano, como informar os horários de início e término de realização de uma tarefa e sua duração.</p> <p><b>(EF04MA23)</b> Reconhecer temperatura como grandeza e o grau Celsius como unidade de medida a ela associada e utilizá-lo em comparações de temperaturas em diferentes regiões do Brasil ou no exterior ou, ainda, em discussões que envolvam problemas relacionados ao aquecimento global.</p> <p><b>(EF04MA24)</b> Registrar as temperaturas máxima e mínima diárias, em locais do seu cotidiano, e elaborar gráficos de colunas com as variações diárias da temperatura, utilizando, inclusive, planilhas eletrônicas.</p>	<p>Fazer uso de relógio, ampolheta, teodolito, espelho, bússola e calculadora;</p> <p>Usar as compras do supermercado para analisar quais produtos são vendidos por grama, quilo, litro ou milímetro etc.;</p> <p>Utilizar o termômetro: utilização de água gelada, água aquecida e água a temperatura ambiente;</p>
--	---	---	--

		<p><b>(EF04MA25)</b> Resolver e elaborar problemas que envolvam situações de compra e venda e formas de pagamento, utilizando termos como troco e desconto, enfatizando o consumo ético, consciente e responsável.</p>	
<p><b>Probabilidade e estatística</b></p>	<p><b>Análise de chances de eventos aleatórios</b></p> <p><b>Leitura, interpretação e representação de dados em tabelas de dupla entrada, gráficos de colunas simples e agrupadas, gráficos de barras e colunas e gráficos pictóricos</b></p> <p><b>Diferenciação entre variáveis categóricas e variáveis numéricas coleta, classificação e representação de dados de pesquisa realizada</b></p>	<p><b>(EF04MA26)</b> Identificar, entre eventos aleatórios cotidianos, aqueles que têm maior chance de ocorrência, reconhecendo características de resultados mais prováveis, sem utilizar frações.</p> <p><b>(EF04MA27)</b> Analisar dados apresentados em tabelas simples ou de dupla entrada e em gráficos de colunas ou pictóricos, com base em informações das diferentes áreas do conhecimento, e produzir texto com a síntese de sua análise.</p> <p><b>(EF04MA28)</b> Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas e organizar dados coletados por meio de tabelas e gráficos de colunas simples ou agrupadas, com e sem uso de tecnologias digitais.</p>	<p>Apresentar e analisar dados dos gráficos, tabelas e colunas;</p> <p>Ler e interpretar informações em tabelas;</p> <p>Praticar esportes como uma questão de estatística bem simples. Se sua criança tem um esporte favorito e torce por alguma equipe, ela pode aprender matemática enquanto vibra pelas vitórias do seu time. Poderá anotar todos os resultados dos jogos da sua equipe e calcular várias estatísticas referentes às partidas realizadas. "Qual a média de faltas cometidas no jogo?" "Quantos cruzamentos na área?" "Quantos chutes a gol ou arremessos à cesta deu o time adversário?"</p> <p>Utilizar jogos com utilização de dados, moedas e projetor de slides;</p> <p>Trabalhar com exemplos que formulem situações práticas com</p>



			<p>dados, bingos. (realizar um bingo na sala de aula, com o objetivo de demonstrar que quanto mais cartelas você adquirir, maior a chance de ganhar o prêmio).</p>
--	--	--	--

12.5.5. 5º ano

<b>Ano de Escolarização</b>	5º ano
<b>Componente Curricular</b>	Matemática

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Números</b>	<p><b>Sistema de numeração decimal: Leitura, escrita e ordenação de números naturais (de até seis ordens)</b></p> <p><b>Problemas: adição e subtração de números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita</b></p>	<p><b>(EF05MA01)</b> Ler, escrever e ordenar números naturais até a ordem das centenas de milhar com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal.</p> <p><b>(EF05MA07)</b> Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p>	<p>Estimular a compreensão da necessidade dos números no dia a dia;</p> <p>Proporcionar a observação das diferentes funções do número como indicador de quantidade, de posição ou de ordem, código ou resultado de medição de diferentes grandezas;</p> <p>Propiciar atividades que possibilitem o conhecimento de outros sistemas de numeração;</p> <p>Desenvolver atividades que contenham relações numéricas e ordem de grandeza de números;</p> <p>Estimular a percepção do sentido dos números fora do contexto matemático;</p>

<p style="text-align: center;"><b>Álgebra</b></p>	<p><b>Propriedades da igualdade e noção de equivalência</b></p>	<p><b>(EF05MA10)</b> Concluir, por meio de investigações, que uma igualdade não se altera ao adicionar, subtrair, multiplicar ou dividir seus dois membros por um mesmo número, para construir a noção de equivalência.</p> <p><b>(EF05MA11)</b> Resolver e elaborar problemas cuja conversão em sentença matemática seja uma igualdade com uma operação em que um dos termos é desconhecido.</p>	<p>Investigar os procedimentos de cálculos, favorecendo a troca de opiniões e de sugestões;</p> <p>Incentivar o desenvolvimento de atividades que envolvam situações problemáticas de adição e subtração com ou sem apoio de materiais manipulativos, desenhos, esquemas ou textos;</p> <p>Realizar pesquisas que envolvam variáveis numéricas e expô-las coletivamente;</p> <p>Criar espaços com jogos que envolvam posicionamento numérico e operações de adição e subtração;</p> <p>Utilizar atividades que envolvam a relação inversa entre adição e subtração;</p> <p>Estimular a leitura e interpretação de dados apresentados em tabelas e gráficos;</p> <p>Formular situações práticas para localização/ posição de objetos, partes de um desenho em croqui com pares ordenados;</p> <p>Assistir vídeos e manipular softwares matemáticos relacionados;</p>
---	---	---	---

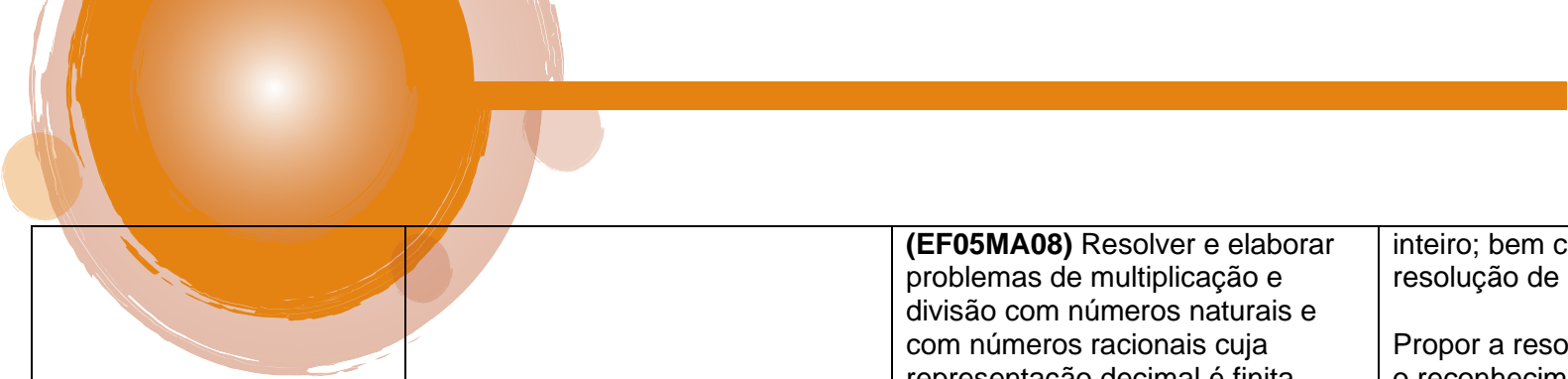
<p style="text-align: center;"><b>Geometria</b></p>	<p><b>Plano cartesiano: coordenadas cartesianas (1º quadrante) e representação de deslocamentos no plano cartesiano</b></p> <p><b>Figuras geométricas espaciais: reconhecimento, representações, planificações e características</b></p> <p><b>Figuras geométricas planas: características, representações e ângulos</b></p> <p><b>Ampliação e redução de figuras poligonais em malhas quadriculadas: reconhecimento da congruência dos ângulos e da proporcionalidade dos lados correspondentes</b></p>	<p><b>(EF05MA14)</b> Utilizar e compreender diferentes representações para a localização de objetos no plano, como mapas, células em planilhas eletrônicas e coordenadas geográficas, a fim de desenvolver as primeiras noções de coordenadas cartesianas.</p> <p><b>(EF05MA15)</b> Interpretar, descrever e representar a localização ou movimentação de objetos no plano cartesiano (1º quadrante), utilizando coordenadas cartesianas, indicando mudanças de direção e de sentido e giros.</p> <p><b>(EF05MA16)</b> Associar figuras espaciais a suas planificações (prismas, pirâmides, cilindros e cones) e analisar, nomear e comparar seus atributos.</p> <p><b>(EF05MA17)</b> Reconhecer, nomear e comparar polígonos, considerando lados, vértices e ângulos, e desenhá-los, utilizando material de desenho ou tecnologias digitais.</p> <p><b>(EF05MA18)</b> Reconhecer a congruência dos ângulos e a proporcionalidade entre os lados correspondentes de figuras poligonais em situações de ampliação e de redução em</p>	<p>Utilizar atividades que proporcionem a nomeação, identificação e associação de figuras geométricas às suas planificações;</p> <p>Sugerir a observação e socialização de objetos do dia a dia e compará-los às formas geométricas espaciais e planas;</p> <p>Proporcionar, por meio de exemplificações e atividades, a nomeação de sólidos a partir dos elementos, faces, arestas e vértices;</p> <p>Disponibilizar jogos com materiais concretos, a exemplo de Tangram e sólidos de madeira;</p> <p>Construir formas geométricas com recorte e dobradura e com malhas quadriculadas e pontilhadas, para observação de ângulos e propriedades.</p>
---	--	--	--



malhas quadriculadas e usando tecnologias digitais.

## 2ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Números	<p><b>Representação fracionária dos números racionais: reconhecimento, significados, leitura e representação na reta numérica</b></p> <p><b>Comparação e ordenação de números racionais na representação decimal e na fracionária utilizando a noção de equivalência</b></p> <p><b>Cálculo de porcentagens e representação fracionária</b></p> <p><b>Problemas: multiplicação e divisão de números racionais cuja representação decimal é finita por números naturais</b></p> <p><b>Problemas de contagem do tipo: “Se cada objeto de uma coleção A for combinado com todos os elementos de uma coleção B, quantos agrupamentos desse tipo podem ser formados?”</b></p>	<p><b>(EF05MA03)</b> Identificar e representar frações (menores e maiores que a unidade), associando-as ao resultado de uma divisão ou à ideia de parte de um todo, utilizando a reta numérica como recurso.</p> <p><b>(EF05MA04)</b> Identificar frações equivalentes.</p> <p><b>(EF05MA05)</b> Comparar e ordenar números racionais positivos (representações fracionária e decimal), relacionando-os a pontos na reta numérica.</p> <p><b>(EF05MA06)</b> Associar as representações 10%, 25%, 50%, 75% e 100% respectivamente à décima parte, quarta parte, metade, três quartos e um inteiro, para calcular porcentagens, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.</p>	<p>Pode-se identificar e representar frações (menores e maiores que a unidade), associando-as ao resultado de uma divisão ou à ideia de parte de um todo implica em compreender, simultaneamente, que o traço da fração pode significar a divisão entre o numerador e o denominador;</p> <p>Propor situações nas quais os alunos tenham que fracionar uma folha de papel, um pedaço de barbante, uma quantidade de fichas ou de botões. Também associarão que a folha e o barbante (exemplo de todo contínuo) são fracionados em partes com o mesmo tamanho, enquanto as fichas e os botões (exemplo de todo discreto), fracionáveis em grupos com a mesma quantidade de unidades;</p> <p>Ministrar, por meio de materiais manipulativos, a identificação, leitura e caracterização de frações como menor, igual ou maior que um</p>



		<p><b>(EF05MA08)</b> Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p><b>(EF05MA09)</b> Resolver e elaborar problemas simples de contagem envolvendo o princípio multiplicativo, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra coleção, por meio de diagramas de árvore ou por tabelas.</p>	<p>inteiro; bem como a comparação e resolução de cálculos;</p> <p>Propor a resolução de problemas e o reconhecimento da multiplicação e divisão como operações inversas;</p> <p>Oportunizar a sistematização de resultados da tabuada de maneira lúdica;</p> <p>Utilizar as propriedades das operações para desenvolver estratégias de cálculo e estimar resultados;</p> <p>Criar espaços com jogos diversos para integração e aprendizagem significativa e lúdica;</p> <p>Proporcionar a leitura, interpretação de textos bem como a resolução de problemas apresentados por meio de desenhos e esquemas;</p> <p>Desenvolver atividades de divisão por ou mais algarismos no dividendo;</p> <p>Propiciar a resolução de problemas que envolvam a partilha de uma quantidade em duas partes desiguais, com compreensão da ideia de razão;</p>
--	--	---	---

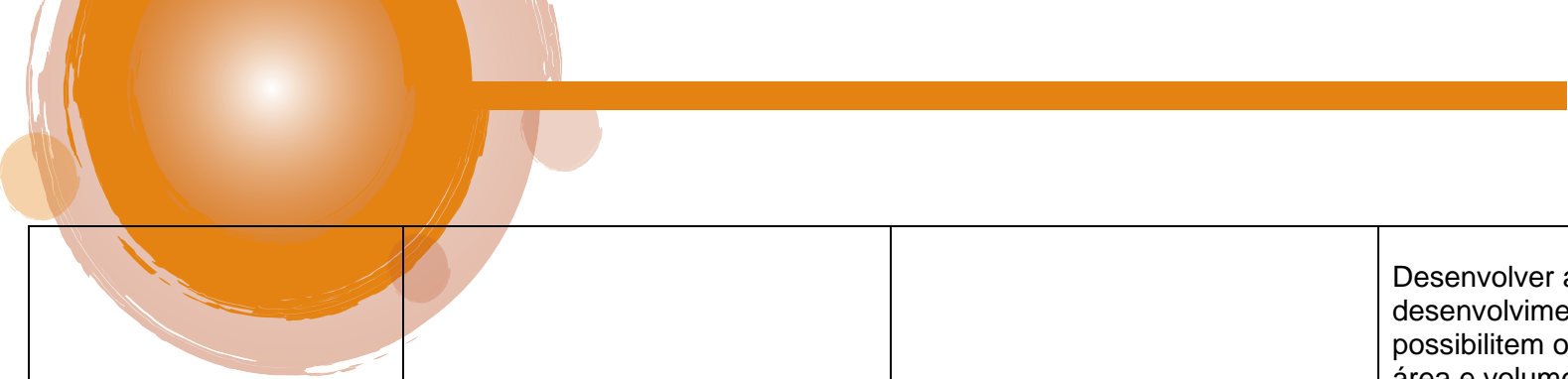
<p style="text-align: center;"><b>Álgebra</b></p>	<p><b>Propriedades da igualdade e noção de equivalência</b></p> <p><b>Grandezas diretamente proporcionais</b></p> <p><b>Problemas envolvendo a partição de um todo em duas partes proporcionais</b></p>	<p><b>(EF05MA11)</b> Resolver e elaborar problemas cuja conversão em sentença matemática seja uma igualdade com uma operação em que um dos termos é desconhecido.</p> <p><b>(EF05MA12)</b> Resolver problemas que envolvam variação de proporcionalidade direta entre duas grandezas, para associar a quantidade de um produto ao valor a pagar, alterar as quantidades de ingredientes de receitas, ampliar ou reduzir escala em mapas, entre outros.</p> <p><b>(EF05MA13)</b> Resolver problemas envolvendo a partilha de uma quantidade em duas partes desiguais, tais como dividir uma quantidade em duas partes, de modo que uma seja o dobro da outra, com compreensão da ideia de razão entre as partes e delas com o todo.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Probabilidade e estatística</b></p>	<p><b>Espaço amostral: análise de chances de eventos aleatórios</b></p> <p><b>Cálculo de probabilidade de eventos equiprováveis</b></p> <p><b>Leitura, coleta, classificação interpretação e representação de dados em tabelas de dupla</b></p>	<p><b>(EF05MA22)</b> Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.</p> <p><b>(EF05MA23)</b> Determinar a probabilidade de ocorrência de um resultado em eventos aleatórios,</p>	<p>Oportunizar estratégias com desenhos e jogos, como dominós, jogos de tabuleiro, para resolução de problemas e interpretação de gráficos;</p> <p>Estimular a percepção de escritas percentuais em textos e gráficos em situações do cotidiano,</p>

	<p><b>entrada, gráfico de colunas agrupadas, gráficos pictóricos e gráfico de linhas</b></p>	<p>quando todos os resultados possíveis têm a mesma chance de ocorrer (equiprováveis).</p> <p><b>(EF05MA24)</b> Interpretar dados estatísticos apresentados em textos, tabelas e gráficos (colunas ou linhas), referentes a outras áreas do conhecimento ou a outros contextos, como saúde e trânsito, e produzir textos com o objetivo de sintetizar conclusões.</p> <p><b>(EF05MA25)</b> Realizar pesquisa envolvendo variáveis categóricas e numéricas, organizar dados coletados por meio de tabelas, gráficos de colunas, pictóricos e de linhas, com e sem uso de tecnologias digitais, e apresentar texto escrito sobre a finalidade da pesquisa e a síntese dos resultados.</p>	<p>interpretando-os intuitivamente; e resolvendo problemas que envolvam frações e porcentagem;</p> <p>Demonstrar, por meio de situações didáticas, materiais manipuláveis e jogos as representações de resultados por meio de frações, porcentagem e probabilidade;</p> <p>Criar situações problemas simples de contagem envolvendo o princípio multiplicativo por meio de diagrama de árvore ou por tabelas;</p> <p>Desenvolver atividades lúdicas e ilustrativas em experimentos para determinação de resultados equiprováveis;</p> <p>Criar espaços de interpretação e diálogos sobre tabelas e gráficos e textos com dados estatísticos, para se fazer projeções e análises.</p>
--	--	---	--

3ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
Números	<p><b>Números racionais expressos na forma decimal e sua representação na reta numérica</b></p> <p><b>Comparação e ordenação de números racionais na</b></p>	<p><b>(EF05MA02)</b> Ler, escrever e ordenar números racionais na forma decimal com compreensão das principais características do sistema de numeração decimal, utilizando, como recursos, a</p>	<p>Proporcionar discussões sobre a presença de números decimais em situações cotidianas;</p> <p>Analisar as representações numérica, fazendo comparações</p>

	<p><b>representação decimal e na fracionária utilizando a noção de equivalência</b></p> <p><b>Problemas: adição e subtração de números naturais e números racionais cuja representação decimal é finita</b></p> <p><b>Problemas: multiplicação e divisão de números racionais cuja representação decimal é finita por números naturais</b></p>	<p>composição e decomposição e a reta numérica.</p> <p><b>(EF05MA05)</b> Comparar e ordenar números racionais positivos (representações fracionária e decimal), relacionando-os a pontos na reta numérica.</p> <p><b>(EF05MA07)</b> Resolver e elaborar problemas de adição e subtração com números naturais e com números racionais, cuja representação decimal seja finita, utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p> <p><b>(EF05MA08)</b> Resolver e elaborar problemas de multiplicação e divisão com números naturais e com números racionais cuja representação decimal é finita (com multiplicador natural e divisor natural e diferente de zero), utilizando estratégias diversas, como cálculo por estimativa, cálculo mental e algoritmos.</p>	<p>sobre a posição que cada algarismo ocupa no número indicado;</p> <p>Explorar, através de ábacos ordens e classes, classificando as posições de cada algarismo;</p> <p>Apresentar situações problemass para ampliação das ordens do sistema de numeração, para décimos, centésimos e milésimos;</p> <p>Criar atividades escritas, jogos e brincadeiras que estimulem a leitura, escrita e representação ilustrativa, por meio de figuras, de números decimais, tanto na forma fracionária quanto na forma decimal;</p> <p>Estimular a percepção e localização dos números decimais na reta numérica; bem como a resolução de problemas que envolvam operações de adição, subtração, multiplicação e divisão com números naturais e decimais;</p> <p>Elaborar problemas simples de contagem envolvendo o princípio multiplicativo, como a determinação do número de agrupamentos possíveis ao se combinar cada elemento de uma coleção com todos os elementos de outra</p>
--	--	---	---

			coleção, por meio de diagramas ou por tabelas;
<b>Álgebra</b>	<b>Propriedades da igualdade e noção de equivalência</b>	<b>(EF05MA11)</b> Resolver e elaborar problemas cuja conversão em sentença matemática seja uma igualdade com uma operação em que um dos termos é desconhecido.	Criar situações problemáticas que promovam equivalência e variação de proporcionalidade para associar a quantidade de um produto ao valor a ser pago;
<b>Grandezas e medidas</b>	<b>Medidas de comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade: utilização de unidades convencionais e relações entre as unidades de medida mais usuais</b>  <b>Áreas e perímetros de figuras poligonais: algumas relações</b>  <b>Noção de volume</b>	<b>(EF05MA19)</b> Resolver e elaborar problemas envolvendo medidas das grandezas comprimento, área, massa, tempo, temperatura e capacidade, recorrendo a transformações entre as unidades mais usuais em contextos socioculturais.  <b>(EF05MA20)</b> Concluir, por meio de investigações, que figuras de perímetros iguais podem ter áreas diferentes e que, também, figuras que têm a mesma área podem ter perímetros diferentes.  <b>(EF05MA21)</b> Reconhecer volume como grandeza associada a sólidos geométricos e medir volumes por meio de empilhamento de cubos, utilizando, preferencialmente, objetos concretos.	Associar ao seu cotidiano; a vida dele é uma constante medida. Cada objeto em sua casa tem um tamanho e/ou mede alguns centímetros, ou pesa alguns quilos;  Fazer uso de materiais como: balança, material dourado, fita métrica, papel pardo, papel centímetro, garrafa de um litro, entre outros;  Fazer uso de relógio, ampulheta, teodolito, espelho, bússola e calculadora;  Usar as compras do supermercado para analisar quais produtos são vendidos por grama, quilo, litro ou milímetro etc.;  Oportunizar a observação e ilustração de figuras em malhas, para se medir e comparar área de figuras, usando unidades de medidas não-padronizadas e padronizadas;



			<p>Desenvolver atividades para desenvolvimento de estratégias que possibilitem o cálculo de perímetro, área e volume de figuras em contexto matemático e em situações do dia a dia, utilizando medidas padrão.</p>
--	--	--	--

12.6. CIÊNCIAS

12.6.1. 1º ano

<b>Ano de Escolarização</b>	1º ano
<b>Componente Curricular</b>	Ciências

1ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Matéria e energia</b>	<p><b>Características dos materiais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tipos de materiais;</li> <li>- Impactos no ambiente causados pelo descarte indevido de materiais</li> <li>- Materiais dos quais são feitos os objetos que utilizamos no cotidiano</li> </ul> <p><b>Problemas ocasionados pelo mau uso dos materiais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reutilização e reciclagem de objetos</li> </ul>	<p><b>(EF01CI01BA)</b> Identificar ações humanas que provocam poluição ou degradação do meio ambiente nos espaços de convivência, que levam a perda da qualidade de vida de plantas, animais e do próprio homem.</p> <p><b>(EF01CI02BA)</b> Identificar práticas que ocorrem na sua região que promovam o uso mais consciente de materiais, como metais, papéis, plásticos e madeira.</p> <p><b>(EF01CI03BA)</b> Relatar problemas ocasionados pelo lixo, principalmente nos espaços de convivência.</p>	<p>Manipulação de diferentes materiais, possibilitando análise das características;</p> <p>Realização de oficinas com discussões acerca dos materiais em estudo e confecção de brinquedos com objetos/materiais recicláveis;</p> <p>Realização de visita ao espaço da Cooperativa COOPERCICLI, conhecendo de perto como ocorre a coleta seletiva de materiais recicláveis;</p> <p>Apresentação de vídeo do depósito de resíduos (Lixão) de Caetité seguido de discussões acerca do reflexo dos males causados aos seres humanos e animais (cachorros em grande quantidade no local dentre outros).</p>

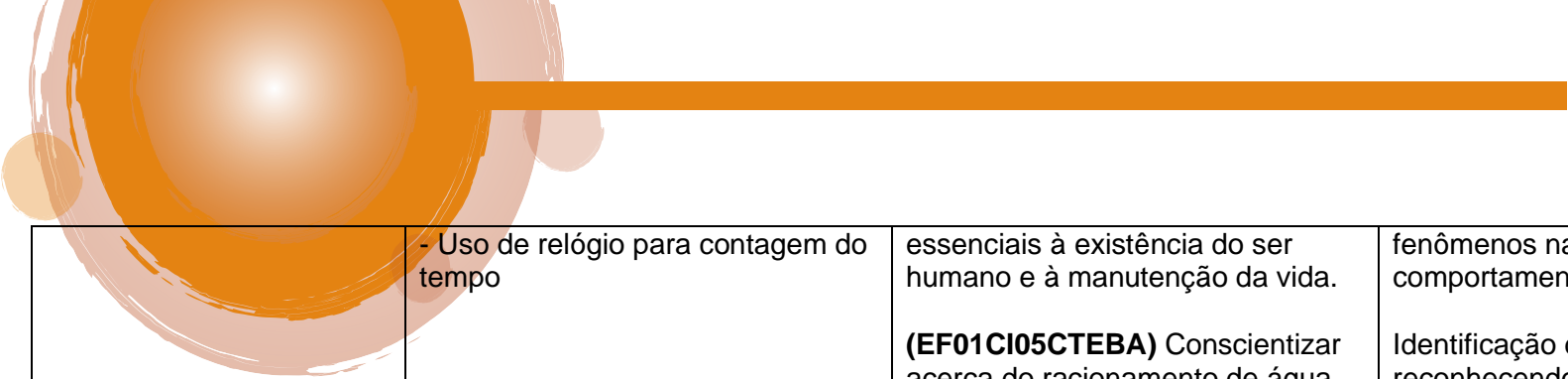


## 2ª Unidade

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<b>Vida e Evolução</b>	<p><b>Corpo humano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partes do corpo humano:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Semelhanças e diferenças do corpo humano</li> <li>• Desenvolvimento das habilidades motoras em realizar atividades diversas.</li> </ul> </li> <li>- A importância da prática de atividades físicas para a saúde física e mental</li> <li>- Alimentação saudável                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pirâmide alimentar</li> </ul> </li> <li>- Higiene e saúde                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hábitos saudáveis</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Respeito à diversidade</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identidade e respeito às diferenças                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• A beleza da diversidade</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Plantas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantas terrestres, aquáticas e epífitas</li> <li>- Partes das plantas</li> <li>- Cuidados com as plantas</li> </ul> <p><b>Animais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animais terrestres e aquáticos</li> </ul>	<p><b>(EF01CI02)</b> Localizar, nomear e representar graficamente (por meio de desenhos) partes do corpo humano e explicar suas funções.</p> <p><b>(EF01CI01CTEBA)</b> Conhecer o próprio corpo e aprender a cuidar de si, evitando o toque de pessoas mal-intencionadas, prevenindo do abuso sexual infantil (pedofilia).</p> <p><b>(EF01CI04BA)</b> Pesquisar práticas para uma vida saudável e discutir a importância delas para uma melhor qualidade de vida.</p> <p><b>(EF01CI03)</b> Discutir as razões pelas quais os hábitos de higiene do corpo (lavar as mãos antes de comer, escovar os dentes, limpar os olhos, o nariz, as orelhas etc.) são necessários para a manutenção da saúde.</p> <p><b>(EF01CI04)</b> Comparar características físicas entre os colegas, reconhecendo a diversidade e a importância da valorização, do acolhimento e do respeito às diferenças.</p>	<p>Identificação das partes do corpo humano utilizando boneco articulado;</p> <p>Conscientização das partes e características do próprio corpo;</p> <p>Valorização de atitudes de respeito e empatia diante das diferenças entre os seres humanos;</p> <p>Valorização da Assistência da saúde, reforçando a importância dos cuidados de higiene com o corpo;</p> <p>Roda de conversa acerca do processo de inclusão local, com participação de professoras que realizam o AEE;</p> <p>Identificação dos animais e plantas que fazem parte do seu cotidiano;</p> <p>Listagem de benefícios que as plantas e os animais oferecem ao ser humano;</p> <p>Compreensão acerca das potencialidades e limitações de cada um, desenvolvendo a</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animais que constroem suas próprias moradias</li> <li>- Cuidados com os animais</li> <li>- Diferença no formato, cores e revestimento do corpo dos animais</li> <li>- Animais de estimação</li> </ul>	<p><b>(EF01CI02CTEBA)</b> Conhecer a história do Centro Estadual de Educação Especial de Caetité-CEEEEC e a importância do trabalho desenvolvido, em parceria com as unidades de ensino do município, refletindo na qualidade de vida dos educandos com deficiência, sobretudo, agindo em defesa da inclusão.</p> <p><b>(EF13CI01CTEBA)</b> Descrever as características de animais e plantas que fazem parte do seu cotidiano, estabelecendo relação com o ambiente próprio de cada um.</p>	<p>tolerância e respeito na relação com os pares.</p>
--	--	--	---

3ª Unidade			
Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Sugestões Metodológicas
<p><b>Terra e Universo</b></p>	<p><b>Escalas de tempo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sol como astro que ilumina a Terra</li> <li>- Transformação do ambiente pelo homem e os impactos sofridos</li> <li>- Recursos naturais</li> <li>- Período do dia e da noite</li> <li>- Estações do ano</li> <li>- Influência das condições do tempo nas atividades diárias</li> <li>- Calendário</li> </ul>	<p><b>(EF01CI03CTEBA)</b> Reconhecer o sol como fonte natural de luz, relacionando a sua importância para a vida na Terra.</p> <p><b>(EF13CI02CTEBA)</b> Conhecer as causas do impacto ambiental, no município (Exploração de minério).</p> <p><b>(EF01CI04CTEBA)</b> Compreender a importância dos recursos naturais como elementos</p>	<p>Roda de conversa para levantamento dos conhecimentos prévios do educando;</p> <p>Exposição dos conhecimentos prévios;</p> <p>Construção de linha do tempo – trajetória de vida;</p> <p>Diferenciação entre dia e noite, estabelecendo relação entre os</p>



	<p>- Uso de relógio para contagem do tempo</p>	<p>essenciais à existência do ser humano e à manutenção da vida.</p> <p><b>(EF01CI05CTEBA)</b> Conscientizar acerca do racionamento de água, enfatizando as dificuldades que o povo nordestino enfrenta com a sua escassez.</p> <p><b>(EF01CI05)</b> Identificar e nomear diferentes escalas de tempo: os períodos diários (manhã, tarde, noite) e a sucessão de dias, semanas, meses e anos.</p>	<p>fenômenos naturais e o comportamento dos seres vivos;</p> <p>Identificação das estações do ano, reconhecendo as características de cada uma, desenvolvendo a compreensão da necessidade das mudanças de rotina, conforme cada estação;</p> <p>Apresentação de vídeos relacionados a exploração ambiental local, seguido de construção de painéis com imagens relacionadas;</p> <p>Compreensão acerca da origem da água potável do município, tendo acesso a imagens das fontes de abastecimento, posteriormente realizando visitação às estações de tratamento.</p>
--	--	---	--