

ANEXO VI

QUADRO DE HABILIDADES DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES 8º ANO



Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Gestão Educacional
Departamento de Gestão Educacional
Divisão de Ensino Fundamental



QUADRO DE HABILIDADES - 8º ANO - ARTE - PRÁTICAS CULTURAIS

Bimestre	Área do Conhecimento	Componente Curricular	Atividade Complementar	Detalhamento da Atividade Complementar	Habilidades	Objeto de Conhecimento	Possibilidades de alinhamento para o Currículo
			Práticas Culturais	Artes Visuais	(EF69AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.	Contextos e práticas	Curadoria de Épocas (Pesquisa e Contextualização). Nesta atividade, a sala funciona como um museu em construção. Etapas: 1 - Divida a turma em equipes, atribua a cada uma um estilo visual específico (ex: Renascimento, Barroco, Impressionismo, Arte Urbana ou Mangá). 2 - Os estudantes devem pesquisar três pilares: Tempo e Espaço (onde e quando o estilo nasceu? O que acontecia no mundo nessa época?); Características Visuais (quais cores, formas e temas são predominantes?); Análise de Obra (escolher uma obra icônica e explicar como ela reflete a sociedade daquele tempo). 3 - Produto Final: Um "Painel Curatorial" (pode ser digital no Canva ou físico) apresentando os resultados para a turma.
					(EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livro, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.	Contextos e práticas	O Design da Capa (Artes Visuais + Literatura/Gráfica) Esta atividade está focada na linguagem gráfica e na tradução de conceitos textuais para visuais. Etapas: 1 - Peça para os estudantes escolherem um livro que leram ou um álbum musical favorito. 2 - Eles devem analisar a capa atual e depois criar uma nova proposta de design gráfico. 3 - A nova capa deve considerar a integração entre a ilustração (artes visuais) e a tipografia (escolha das letras/design gráfico), além de transmitir a "atmosfera" do conteúdo (texto ou som). Sugestão: Pode ser feito manualmente ou usando ferramentas de design gratuitas como o Adobe Express.



1º	Linguagens	Arte	Práticas Culturais	Dança	(EF69AR10) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.	Elementos da linguagem	Painel Comparativo: Tradição vs. Contemporaneidade Esta atividade envolve pesquisa e análise crítica sobre a evolução histórica. etapas: 1 - Divida a turma em duas grandes equipes: "O Clássico/Tradicional" e "O Contemporâneo/Urbano". 2 - Utilizando o Google Arts & Culture, as equipes devem pesquisar: Equipe A: As regras e o rigor do Balé Clássico ou Danças Folclóricas. Equipe B: A liberdade da Dança Contemporânea ou o improviso das Danças de Rua (Breaking, Hip Hop). 3 - Produto Final: Um debate ou apresentação visual comparando como o corpo era usado antes (postura, simetria) e como é usado hoje (chão, desequilíbrio, expressão pessoal).
					(EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.	Elementos da linguagem	O Jogo das Variáveis (Experimentação Prática) Esta atividade serve para isolar e experimentar cada fator de movimento de forma lúdica. Etapas: 1 - O professor utiliza comandos rápidos para a turma caminhar pelo espaço, alterando as variáveis - Espaço: Comandos de "Direto" (focar num ponto e ir) vs. "Flexível" (caminhar explorando curvas e direções variadas). Tempo: Comandos de "Súbito" (movimentos rápidos e alertas) vs. "Sustentado" (movimentos lentos e contínuos). Peso: Comandos de "Firme" (passos pesados, fortes) vs. "Leve" (caminhar como se flutuasse). Fluência: Comandos de "Contida" (parar o movimento bruscamente ao sinal) vs. "Livre" (não conseguir parar o movimento totalmente). Análise: Após cada rodada, peça que os estudantes descrevam a sensação física de cada estado.



							Podcast "O Som que Mudou o Mundo" (Apreciação e Análise) Focada na escuta crítica e na capacidade de argumentação sobre a importância de um artista. Etapas: 1 - O professor apresenta uma lista de artistas que foram "divisores de águas" (ex: Tom Jobim e a Bossa Nova, Luiz Gonzaga e o Baião, Nina Simone e o Jazz/Soul). 2 - Os estudantes devem gravar um pequeno áudio (estilo podcast de 3 minutos) explicando: Quem foi o artista/grupo/Qual era o contexto histórico (ex: Brasil dos anos 50, movimento pelos direitos civis nos EUA). Qual elemento musical eles introduziram (um novo ritmo, um jeito de cantar, um instrumento diferente). Recurso: Utilize o Spotify for Podcasters para que os estudantes possam editar e inserir trechos das músicas analisadas.
			Práticas Culturais	Música	(EF69AR18) Reconhecer e apreciar o papel de músicos e grupos de música brasileiros e estrangeiros que contribuíram para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.	Contextos e práticas	
					(EF69AR19) Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.	Contextos e práticas	Linha do Tempo: A Evolução do Estilo (Contextualização Temporal) Focada em como o tempo transforma a música, mantendo ou alterando sua essência. etapas: 1 - Escolha um gênero que atravessa décadas, como o Blues ou o Sertanejo. 2 - Apresente três músicas do mesmo gênero, mas de épocas diferentes (ex: Sertanejo de Raiz/1930, Sertanejo Romântico/1990 e Sertanejo Universitário/2026). 3 - Os estudantes devem preencher uma tabela comparativa com : Os instrumentos (passou de acústico para elétrico/digital?); Letra(o tema mudou da vida no campo para festas/tecnologia? 4 - Apreciação: Qual a sensação estética de cada fase? (É melancólica, agitada, festiva?).



Práticas Culturais	Teatro	(EF69AR24) Reconhecer e apreciar artistas e grupos de teatro brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.	Contextos e práticas	Workshop "Bastidores da Cena" (Simulação de Produção) Esta atividade foca na parte de organização, divulgação e atuação profissional. Etapas: 1 - Os estudantes não vão apenas atuar, eles vão criar uma "produtora teatral". Cada membro do grupo terá uma função: Diretor, Ator, Produtor (logística), Assessor de Imprensa (divulgação) e Cenógrafo. 2 - Criar o planejamento de uma temporada para uma peça brasileira curta (ex: trecho de O Auto da Compadecida). 3 - Plano de Divulgação: Como usariam as redes sociais em 2026 para atrair o público jovem? 4 - Mapa de Circulação: Em quais teatros ou praças da cidade a peça seria apresentada? 5 - Pitch: Uma apresentação de 3 minutos convencendo "patrocinadores" (os outros alunos) a investirem no projeto.
		(EF69AR25) Identificar e analisar diferentes estilos cênicos, contextualizando-os no tempo e no espaço de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética teatral.	Contextos e práticas	Museu Vivo dos Estilos Cênicos (Prática e Estética) O objetivo é identificar as características visuais e espaciais de diferentes estilos cênicos no tempo e no espaço. Etapas: 1 - Divida a sala em quatro "estações" temporais: Grécia Antiga, Commedia dell'Arte (Renascimento Italiano), Teatro Elisabetano (Shakespeare) e Teatro Épico (Brecht). 2 - Cada equipe deve criar um "quadro vivo" (tableau vivant) que represente a estética do período. Eles devem considerar: Espaço: Onde a peça acontecia? (Arena, rua, palco elisabetano). Estilo: Uso de máscaras, figurinos exagerados ou cenários minimalistas. 3 - As outras equipes circulam pelas estações e devem preencher uma ficha de análise identificando elementos que diferenciam um estilo do outro.



Práticas Culturais	Artes visuais	(EF69AR04) Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.	Elementos da linguagem	Laboratório de Criação: Experimentando Elementos das artes visuais. Esta atividade conecta a teoria à prática, permitindo que os estudantes manipulem os elementos em suas próprias criações. Etapas: 1 - Proponha a criação de uma série de pequenos trabalhos práticos, cada um focado em um elemento específico: Ponto e Linha: (Criar texturas e formas usando apenas pontos de diferentes densidades ou tipos de linhas com grafite, caneta...); Cor e tom (experimentar com cores complementares para criar contraste ou cores análogas para harmonia, explorando luz e sombra; Espaço e Forma (criar uma composição abstrata explorando a diferença entre espaço positivo [ocupado] e negativo [vazio], usando formas geométricas e orgânicas). 2 - Registro: Montar um portfólio digital com fotos dos trabalhos e breves descrições sobre como usaram os elementos visuais.
		(EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).	Materialidades	Desafio das Linguagens: A Mesma Ideia, Várias Mídias. A proposta desta atividade é fazer com que os estudantes compreendam como a escolha da mídia (linguagem artística) impacta a mensagem final da obra. etapas: 1 - Defina um tema central para a turma (ex: "O Caos da Cidade Moderna", "Memórias de Infância", ou "O Futuro Sustentável"). 2 - Divida a turma em equipes. Cada equipe deve expressar o mesmo tema usando uma linguagem diferente: Equipe 1: Colagem e Desenho (bidimensional, técnica mista) Equipe 2: Escultura/Modelagem (tridimensional) Equipe 3: Fotografia (captura de realidade ou montagem) Equipe 4: Performance (corpo e ação no espaço) 3 - Análise: Ao final, as equipes apresentam seus trabalhos e discutem: "O que foi mais fácil/difícil expressar com essa linguagem específica?" e "A mensagem mudou de um grupo para o outro, mesmo com o mesmo tema?".

2º	Linguagens	Arte	Práticas Culturais	Dança	(EF69AR10) Explorar elementos constitutivos do movimento cotidiano e do movimento dançado, abordando criticamente o desenvolvimento das formas da dança em sua história tradicional e contemporânea.	Elementos da linguagem	Estudo Comparativo: O Ballet Clássico e a Dança Contemporânea com foco na abordagem crítica do desenvolvimento histórico da dança. Etapas: 1 - Exibir dois vídeos curtos comparativos. Vídeo 1: Um trecho de O Lago dos Cisnes (foco na técnica rigorosa, verticalidade e busca pela leveza). Vídeo 2: Uma performance de dança contemporânea brasileira, como do Grupo Corpo ou da Cia de Dança Deborah Colker (foco no uso do chão, movimentos orgânicos e diversidade de corpos). 2 - Análise Crítica: Em um quadro comparativo, os estudantes devem anotar as diferenças de figurino, o uso do espaço (palco vs. chão) e a mensagem transmitida. 3 - Pergunta norteadora: de acordo com a sua observação "Como a dança contemporânea quebrou as regras tradicionais para incluir movimentos do cotidiano?".
			Práticas Culturais	Dança	(EF69AR11) Experimentar e analisar os fatores de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, geram as ações corporais e o movimento dançado.	Elementos da linguagem	Circuito dos Quatro Elementos (Experimentação Pura) Esta atividade isola os fatores para que os estudantes compreendam as combinações que geram as "Ações de Esforço". Etapas: 1 - Prepare quatro estações na sala, cada uma focada em um par de opostos dos fatores de Laban: Espaço: Direto (focado, reto) vs. Flexível/Indireto (sinuoso, multifocado). Tempo: Rápido (súbito) vs. Lento (sustentado). Peso: Firme (forte/pesado) vs. Leve (suave). Fluência: Livre (movimento que não para facilmente) vs. Controlada (movimento contido/pausado). 2 - Os estudantes devem atravessar cada estação realizando uma ação simples (como caminhar ou estender o braço) aplicando o fator correspondente. 3 - Análise: Após o circuito, peça que escrevam: "Qual fator foi mais difícil de controlar e como ele mudou a sua sensação de cansaço ou energia?".



Práticas Culturais	Música	(EF69AR20) Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.	Elementos da linguagem	Jogo de Tabuleiro Sonoro: "A Batalha dos Parâmetros" Uma prática de jogos físicos para fixar conceitos de teoria musical de maneira lúdica. Etapas: 1 - Criar um jogo onde os estudantes avançam casas ao identificar corretamente os parâmetros em exemplos tocados pelo professor (ou via Spotify). 2 - Dinâmica das Cartas: Carta de Altura: "Cante esta nota mais aguda que a anterior". Carta de Intensidade: "Bata palmas em pianíssimo (muito suave/macio - aplaudir com o mínimo de volume possível) até a próxima rodada". Carta de Ritmo: "Mantenha o pulso desta música enquanto caminha pela sala". 3 - Criação Coletiva: Ao final, a equipe que vencer deve reger a sala em uma "orquestra de sons corporais", controlando a intensidade (volume) e o tempo (velocidade) com as mãos.
		(EF69AR21) Explorar e analisar fontes e materiais sonoros em práticas de composição/criação, execução e apreciação musical, reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos.	Materialidades	Mapa de Timbres: Do Orgânico ao Sintético. Os estudantes com esta atividade devem reconhecer as características sonoras de diferentes famílias de instrumentos e fontes sonoras. Etapas: 1 - Os estudantes devem analisar instrumentos de sopro, cordas, percussão e teclas. 2 - Devem criar um "Glossário Sonoro" (pode ser um mural ou arquivo digital). Para cada instrumento, identificando: Material de que é feito (metal, madeira, pele)? Fonte de vibração: O que produz o som (corda vibrando, coluna de ar, batida)? Adjetivos do Timbre: O som é brilhante, opaco, estridente, aveludado ou metálico? 3 - Roda de conversa com os estudantes indagando se conseguem reconhecer os timbres e características dos instrumentos musicais diversos.

Práticas Culturais	Teatro	(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurino, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Elementos da linguagem	Workshop de Cenografia em Miniatura (Maquete Cênica) Esta atividade tem o objetivo é explorar cenário e adereços, reconhecendo o vocabulário de profundidade, planos e funcionalidade. Etapas: 1 - Divida a turma em grupos e entregue uma caixa de sapatos para cada. Eles deverão criar uma maquete para uma cena específica (ex: "Um quarto bagunçado em 2050" ou "Uma floresta mágica"). 2 - Criar o cenário e adereços com materiais recicláveis e pequenos objetos. 3 - Vocabulário Técnico: Durante a montagem, o professor deve circular ensinando termos como prosccênio, bastidores, rotunda, praticáveis e objetos de cena. 4 - Apresentação: Cada equipe explica como o cenário ajuda a contar a história sem que o ator precise falar.
		(EF69AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos (figurino, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Elementos da linguagem	Desafio do Figurino: Do Esboço ao Conceito Foco em figurino e na caracterização do personagem através das cores e formas. Etapas: 1 - Cada estudante recebe a ficha de um personagem (ex: "Um vilão atrapalhado" ou "Um herói cansado"). 2 - Eles devem criar o "Croqui" (desenho do figurino). Devem anotar ao lado do desenho os materiais sugeridos (veludo, algodão, metal) e as cores, justificando a escolha (ex: "Usei vermelho para transmitir perigo"). 3 - Apresentação: todos devem apresentar seu trabalho para turma, justificando suas escolhas. 3 - Para finalizar o professor deve mostrar vídeos aos estudantes de figurinos reais de grandes óperas e peças, analisando os detalhes técnicos.



Práticas Culturais	Artes Visuais	(EF69AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.	Processos de criação	"Ateliê Aberto": Tema Livre, Mídia Mista (Individual e Colaborativo) O objetivo é dar liberdade temática e material, incentivando a exploração de recursos variados. Etapas: 1 - Transforme a sala de aula em um ateliê, onde os estudantes escolhem um tema de interesse pessoal (ex: skate, ativismo ambiental, memes, família). 2 - Cada estudante cria uma obra que misture pelo menos duas mídias: Desenho + Colagem Pintura + Fotografia Digital Modelagem (argila ou massinha) + Instalação (com objetos do cotidiano). 3 - No final, os estudantes organizam uma "exposição-instalação" onde as obras individuais são agrupadas por temas comuns, criando um grande painel coletivo que dialogue entre si. 4 - Análise: Reflexão sobre como a escolha do material (pesado, leve, digital, natural) influenciou a mensagem da obra.
		(EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.	Processos de criação	Debate e Produção: "Temas Geradores na Arte Brasileira" com foco em proposições temáticas e processos de criação colaborativos. Etapas: 1 - Proponha um tema central para a turma baseado em questões sociais ou culturais (ex: "A diversidade do povo brasileiro" ou "Natureza vs. Urbanização"). 2 - Diálogo: Discussão em roda sobre como artistas como Tarsila do Amaral ou Vik Muniz abordaram esses temas. 3 - Criação: Em duplas (processo colaborativo), os estudantes devem criar uma obra (pode ser um grafite no papel ou arte digital) que apresente uma crítica ou visão sobre o tema. 4 - Reflexão: No final, a turma faz uma "galeria de críticas", onde cada dupla analisa se a obra do colega conseguiu transmitir a proposição temática de forma clara.



			Práticas Culturais	Dança	(EF69AR14) Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica.	Processos de criação	"Adaptação de Espaço": Da Sala para o Pátio Esta atividade tem como objetivo analisar e experimentar a composição cênica em espaços convencionais (sala de aula, palco) e não convencionais (pátio, escadas, biblioteca). Etapas: 1 - Divida a turma em equipes. Cada equipe receberá uma pequena sequência coreográfica ou um tema (ex: "Conflito", "Leveza", "Rotina"). 2 - Espaço Convencional: Os estudantes montam a coreografia no espaço da sala de aula, considerando o público à frente. 3 - Espaço Não Convencional: Eles adaptam a mesma coreografia para um local diferente da escola (pátio, escada, refeitório). 4 - Análise: Discutir como a mudança do espaço alterou a coreografia: "Tivemos que mudar o movimento para que todos vissem?", "A escada virou parte do cenário?".
					(EF69AR15) Discutir as experiências pessoais e coletivas em danças vivenciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos.	Processos de criação	Painel Digital: "Cultura das Telas e a Ditadura do Corpo" .Atividade focada no contexto atual (2026) das redes sociais (TikTok, Reels, etc.). Etapas: 1 - Analisar as "trends" de dança atuais. 2 - Realizar debate Crítico: Discutir coletivamente sobre as danças das redes sociais questionando se elas incluem todos os tipos de corpos? O que acontece com quem não segue o "padrão de beleza" nessas plataformas? 3 - Até que ponto a busca por likes limita a criatividade e a expressão pessoal na dança? 4 - Produto Final: Criação de um cartaz digital (utilizando o Canva) com o tema: "Dança é para todo corpo". Os cartazes devem ser divulgados nas redes da escola ou em murais físicos.



Práticas Culturais	Música	(EF69AR22) Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.	Notação e registro musical	Partituras Criativas (Notação não convencional). Esta atividade tem como objetivo criar registros visuais para sons sem usar as notas tradicionais, explorando a música contemporânea. Etapas: 1 - Apresente exemplos de Partituras Analógicas ou Gráficas. 2 - Os estudantes devem criar uma "legenda de símbolos" para sons do cotidiano. Exemplo: Um triângulo para um som curto e agudo; uma linha ondulada para um som longo que sobe e desce de volume. 3 - Em trios, um estudante "rege" a partitura desenhada enquanto os outros dois executam os sons usando objetos ou a voz.
		(EF69AR22) Explorar e identificar diferentes formas de registro musical (notação musical tradicional, partituras criativas e procedimentos da música contemporânea), bem como procedimentos e técnicas de registro em áudio e audiovisual.	Notação e registro musical	Laboratório de Home Studio (Registro de Áudio e Audiovisual). Focar nas técnicas de registro em áudio e vídeo. Etapas: 1 - Usando celulares ou tablets, os estudantes devem registrar uma pequena performance musical (pode ser percussão corporal). 2 - Eles devem realizar duas gravações: Registro de Áudio: Usar um editor gratuito como o BandLab ou Audacity. Eles devem aprender a identificar a "onda sonora" (forma de registro digital) e realizar um corte simples. Registro Audiovisual: Filmar a performance focando no enquadramento e na captação do som ambiente, discutindo como o posicionamento do microfone/celular muda a qualidade do registro. 3 - Análise: Comparar a partitura escrita na atividade anterior com a "onda" vista no software de edição.
	Teatro	(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporativas e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico.	Processos de criação	Dublagem de Objetos e Onomatopeias (Construção Vocal) com foco na exploração da voz como instrumento plástico e não apenas comunicativo. Etapas: 1 - Os estudantes escolhem objetos inanimados da sala (um grampeador, uma mochila, uma cadeira). 2 - Em duplas, um estudante manipula o objeto como se fosse um fantoche, e o outro deve criar a "voz" desse objeto. Não se trata de falar frases, mas de criar onomatopeias e texturas vocais (sons metálicos, estalidos, respirações, tons muito agudos ou muito graves). 3 - Para finalizar os estudantes devem criar uma pequena improvisação onde dois objetos conversam sobre um "segredo". Isso estimula a imaginação vocal e a percepção de que a voz pode ser construída de mil formas.

3°

Linguagens

Arte

Práticas Culturais	Teatro	(EF69AR30) Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com figurinos e adereços), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.	Processos de criação	"Caixa de Estímulos" (Improvisação e Caracterização). O objetivo é criar uma cena curta a partir de estímulos sensoriais, focando na construção rápida de personagens e ambiente. Etapas: 1- Divida a turma em 3 equipes. 2 - Prepare 3 caixas numeradas contendo: Imagens: Uma foto de uma paisagem deserta, uma cidade futurista ou uma pintura clássica; Objetos: um guarda-chuva quebrado, um relógio antigo, uma máscara de proteção; Música: Um pen drive ou playlist com sons contrastantes (ex: uma marcha fúnebre, um pop eletrônico de 2026). 2 - Faça o sorteio das caixas entre as 3 equipes. Cada equipe ficará com uma caixa e têm 20 minutos para criar um "acontecimento cênico" de 3 minutos. 3 - A Plástica: Devem usar o que houver disponível (mochilas, casacos, cadeiras) para improvisar figurinos e cenários. 4 - Relação com o Espectador: A equipe deve decidir se a cena será apresentada em "arena" (público em volta) ou "palco italiano" (público de frente).
	Artes Visuais	(EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer entre outras, estabelecendo relações entre profissionais do sistema das Artes Visuais.	Sistemas de linguagem	Simulação: "Nossa Galeria de Arte" Divida a turma em grupos e atribua um "papel profissional" para cada integrante. O objetivo é simular a criação de uma exposição fictícia na escola. Segue o exemplo: Divida a turma em equipes que deve ser composto por 1 Artista, 1 Designer, 1 Curador e 1 Produtor. Explique o papel de cada um: O Artista cria uma obra. O Curador escreve um pequeno texto explicando por que aquela obra é importante. O Designer cria o convite ou o cartaz da exposição (pode usar o Canva). O Produtor faz uma lista de materiais e do local necessário para montar a exposição. Apresentação: Cada grupo apresenta seu projeto para a sala, explicando como cada profissional colaborou.



			Práticas Culturais	Artes Visuais	(EF69AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, designer entre outras, estabelecendo relações entre profissionais do sistema das Artes Visuais.	Sistemas de linguagem	Mapa Mental: "Quem Faz a Arte Acontecer?" Esta atividade serve para organizar os conceitos básicos e as diferenças entre as funções. Ação: Peça aos estudantes que criem um mapa mental colorido. No centro, coloquem "O Sistema das Artes". Ao redor, eles devem definir com suas palavras as funções de: Artista: Quem cria a obra/conceito. Artesão: Quem domina técnicas manuais, muitas vezes tradicionais ou utilitárias. Curador: Quem seleciona as obras e organiza a narrativa de uma exposição. Designer: Quem projeta soluções visuais ou funcionais (foco no uso). Produtor Cultural: Quem viabiliza recursos, espaços e logística para o evento.
				Dança	(EF69AR13) Investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes matrizes estéticas e culturais como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.	Processos de criação	Laboratório de Matrizes: "Do Tradicional ao Autoral" Nesta atividade, os alunos investigam as bases das matrizes africana, indígena e europeia para extrair elementos de movimento. Ação: Divida a sala em três grupos (Matriz Africana, Indígena e Europeia). Investigação: Cada grupo deve pesquisar um elemento específico: Africana: A capoeira (luta-dança que incorpora movimentos de ginga e esquiva, sendo uma expressão corporal de resistência à escravidão). Indígena: O movimento circular e o passo marcado (ex: Toré). Europeia: A verticalidade e o trabalho de braços/parceria (ex: Quadrilha). Criação: Peça que cada equipe escolha um movimento clássico da matriz pesquisada e o transforme, mudando a velocidade, o nível (alto, médio ou baixo) ou a intensidade. Produto: Uma sequência de 1 minuto que misture o movimento tradicional com a nova versão criada por eles.



			Práticas Culturais	Dança	(EF69AR14) Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica.	Processos de criação	Laboratório de Iluminação e Trilha: "A Cor do Movimento". Focada em como a luz e o som alteram a percepção da composição cênica. Preparação: Utilize as lanternas dos celulares dos próprios alunos cobertas com papel celofane colorido (azul, vermelho, âmbar). Ação: Um estudante dança um movimento simples e repetitivo. Os outros estudantes, divididos em "equipe técnica", devem testar: Luz Fria (Azul) + Trilha Lenta: Como o movimento parece agora? (Triste, calmo, misterioso?) Luz Quente (Vermelho/Laranja) + Trilha Agitada. O que mudou na sensação? (Raiva, energia, calor?) Registro: Os estudantes devem anotar em seus cadernos como a trilha sonora e a cor da luz transformaram o "sentido" do mesmo movimento.
				Música	(EF69AR23) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.	Processos de criação	Sonoplastia e Trilha Sonora: "O Filme Mudo". Essa atividade está focada na criação de atmosferas sonoras e na expressividade musical. Preparação: Selecione um vídeo curto (1 minuto) de um filme de animação ou cena de ação e retire totalmente o som. Ação: Os alunos, em grupos, tornam-se "sonoplastas". Eles devem criar a trilha sonora e os efeitos sonoros (foley) ao vivo enquanto o vídeo é exibido. Vozes: Devem criar efeitos de vento, chuva ou vozes de personagens. Instrumentos Eletrônicos: Se disponível, podem usar aplicativos de teclado ou sintetizadores no celular (como o GarageBand ou Walk Band). Objetivo: Perceber como o som altera a narrativa visual.



4°

Linguagens

Arte

Práticas Culturais	Música	(EF69AR23) Explorar e criar improvisações, composições, arranjos, jingles, trilhas sonoras, entre outros, utilizando vozes, sons corporais e/ou instrumentos acústicos ou eletrônicos, convencionais ou não convencionais, expressando ideias musicais de maneira individual, coletiva e colaborativa.	Processos de criação	Oficina de Jingles: "Venda essa Ideia" Esta atividade conecta a música com a comunicação e o cotidiano dos estudantes. Etapas: 1 - Em equipes, os estudantes devem criar um Jingle (música curta para propaganda) de 30 segundos para um produto inventado ou uma causa social (ex: combate ao bullying). 2 - Eles devem criar um "gancho" melódico (uma parte que gruda na cabeça). 3 - Instrumentação: Devem usar obrigatoriamente percussão corporal (palmas, estalos, batidas no peito) e um instrumento não convencional (objetos da escola como canetas, régua ou baldes). 4 - Recurso Digital: As equipes podem gravar e editar o áudio usando o BandLab, uma estação de trabalho de áudio digital gratuita e colaborativa, ideal para projetos escolares em 2026. google:search{queries: [BandLab para educação musical 2026 , como criar jingles na escola BNCC] 5 - Para finalizar: Apresentação das equipes.
	Teatro	(EF69AR29) Experimentar a gestualidade e as construções corporativas e vocais de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico.	Processos de criação	Máquina de Ritmos Humana (Improvisação Coletiva).Esta atividade tem o objetivo de desenvolver a escuta grupal e a capacidade de criar sons e gestos não convencionais. Integra corpo e voz em uma construção cênica abstrata. Etapas: 1 - O Jogo: Um estudante vai ao centro e começa um movimento repetitivo acompanhado de um som vocal (ex: gira o braço e faz "tique-taque"). 2 - Ação Coletiva: Um a um, os outros estudantes devem se "encaixar" nessa máquina, criando um movimento e um som diferente que se conecte ao colega anterior. 3 - O Ápice: Quando todos estiverem integrados, o professor comanda a velocidade da "máquina" (acelerando, em câmera lenta, ou prestes a explodir). 4 - Roda de conversa para comentar a experiência vivenciada nesta atividade.



			Práticas Culturais	Teatro	(EF69AR30) Compor improvisações e acontecimentos cênicos com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), caracterizando personagens (com figurinos e adereços), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.	Processos de criação	Projeto "Cena Curta": Do Estímulo ao Espetáculo. Esta é uma atividade de criação coletiva baseada em estímulos externos, ideal para trabalhar a caracterização completa. Etapas; 1 - Espalhe pela sala objetos inusitados (uma chave antiga, uma máscara, uma carta fechada) ou projete imagens de obras de arte (ex: "O Grito" de Munch ou fotos de cidades futuristas). 2 - Em equipes de 5, os estudantes devem: Criar o Roteiro: Definir um conflito curto baseado no objeto ou imagem escolhida. 3 - Caracterizar Personagens: Usar lenços, maquiagem ou adereços para definir quem são os personagens. 4 - Montar a Cena: Decidir onde o público fica (relação com o espectador). O público pode estar em círculo? A cena pode acontecer no meio dos alunos? Dica: Use o Canva para que os estudantes criem um "Folder da Peça", exercitando a habilidade de designer e produtor cultural.
--	--	--	---------------------------	---------------	---	----------------------	---



QUADRO DE HABILIDADES - 8º ANO - EDUCAÇÃO FÍSICA - PRÁTICAS ESPORTIVAS

Bimestre	Área do Conhecimento	Componente Curricular	Atividade Complementar	Detalhamento da Atividade Complementar	Habilidades	Objeto de Conhecimento	Possibilidades de alinhamento para o Currículo
			Práticas Esportivas	Futsal	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Realizar jogos orientados de futsal com definição de funções entre os alunos (capitão, árbitro e jogador), incentivando liderança, protagonismo, autonomia, análise das regras e organização das equipes durante as partidas.
					(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de passe, domínio e finalização seguidos de jogos reduzidos com planejamento de estratégias simples de ataque e defesa, estimulando tomada de decisão e trabalho coletivo.
				Handebol	(EF67EF03) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Desenvolver vivências de handebol com organização das equipes pelos próprios alunos, estimulando cooperação, liderança e responsabilidade nas decisões durante o jogo.
					(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar práticas de passe, recepção e arremesso com jogos orientados, incentivando leitura de jogo, posicionamento em quadra e estratégias simples de ataque e defesa.
				Voleibol	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Volei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Propor jogos de voleibol com definição de funções entre os alunos (árbitro e posições dos jogadores), incentivando liderança, protagonismo, autonomia, análise das regras e organização das equipes durante as partidas.
					(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Volei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de saque, manchete e toque seguidos de partidas reduzidas, estimulando planejamento de jogadas e organização coletiva.

Práticas Esportivas	Basquetebol	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Realizar jogos orientados de basquetebol com definição de funções entre os alunos (capitão, árbitro e jogador), incentivando liderança, protagonismo, autonomia, análise das regras e organização das equipes durante as partidas.
		(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver atividades de drible, passe e arremesso com jogos em meia quadra, estimulando estratégias básicas de ataque e defesa e leitura de jogo.
	Badminton	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Propor jogos com definição de funções entre os alunos, incentivando liderança, protagonismo, autonomia, análise das regras e organização das equipes durante as partidas.
		(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Propor jogos com definição de estratégias de saque e posicionamento, planejamento de jogadas, estimulando foco, autonomia e respeito às regras.
	Xadrez	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Realizar partidas orientadas de xadrez com análise de jogadas e discussão de estratégias, estimulando raciocínio lógico, planejamento e respeito ao adversário.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Organizar mini-torneios com registro de resultados e reflexão sobre estratégias utilizadas, incentivando autonomia e pensamento crítico.
	Atletismo	(EF67EF03) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver circuitos de corridas, saltos, arremessos e lançamentos planejados em grupo, incentivando definição de metas pessoais, propondo desafios progressivos com marcação de tempos e distâncias, cooperação e superação de desafios.

1º

Linguagens

Educação Física

Práticas Esportivas	Atletismo	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver atividades para o aprendizado e aperfeiçoamento das habilidades técnicas da corrida, salto, arremesso e lançamento.
	Tênis de Mesa	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Realizar jogos orientados de tênis de mesa em duplas e rodízio de adversários, incentivando organização das partidas pelos alunos, respeito às regras e desenvolvimento de estratégias de saque e recepção.
		(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de saque, rebatida e deslocamento lateral seguidos de mini-torneios, estimulando autonomia, foco, planejamento de jogadas e autoavaliação do desempenho.
	Capoeira	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Desenvolver vivências em roda de capoeira com organização conduzida pelos alunos, valorizando ritmo, respeito, cooperação e compreensão cultural da prática.
		(EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Origem, processo histórico.	Realizar sequências de movimentos, esquivas e ataques simulados, incentivando expressão corporal, consciência corporal, estratégia de movimentação e protagonismo nas rodas.
	Jiu-jitsu	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Promover atividades de solo e deslocamentos básicos com foco em segurança, respeito ao colega e compreensão das regras, incentivando autocontrole e disciplina.



Práticas Esportivas	Jiu-jitsu	(EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Origem, processo histórico.	Desenvolver simulações orientadas de situações de desequilíbrio e defesa pessoal esportiva, estimulando planejamento de ações, tomada de decisão e responsabilidade com o outro.
	Taekwondo	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Realizar práticas de chutes e deslocamentos com organização de duplas pelos próprios alunos, valorizando disciplina, coordenação motora e respeito às normas da modalidade.
		(EF89EF18) Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiática de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Origem e cultura. - Vivências e transformações.	Realizar discussões e pesquisas orientadas sobre a história e transformação da modalidade, incentivando pensamento crítico, respeito cultural e autonomia na apresentação dos conteúdos.
	Judô	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Desenvolver atividades de equilíbrio, rolamentos e quedas seguras, incentivando cuidado com o colega, disciplina e compreensão das regras básicas da modalidade.
		(EF89EF18) Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiática de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Origem e cultura. - Vivências e transformações.	Desenvolver estudos orientados sobre a origem e evolução do judô, estimulando reflexão sobre valores éticos, disciplina e compreensão do esporte para além da prática física.
	Jogos tradicionais	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Resgatar jogos e brincadeiras tradicionais, valorizando cultura local, cooperação e protagonismo nas escolhas das atividades.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Propor adaptações de jogos populares em pequenos grupos, incentivando criatividade, resolução de problemas, autonomia e reflexão sobre regras e participação coletiva.

			Práticas Esportivas	Futsal	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de passe, domínio e finalização seguidos de jogos reduzidos com planejamento de estratégias simples de ataque e defesa, estimulando tomada de decisão e trabalho coletivo.
					(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.	Futsal - Origem, fundamentos e regras.	Promover jogos orientados com definição de sistemas simples de ataque e defesa, incentivando análise de posicionamento, comunicação entre equipes, liderança de capitães e reflexão coletiva sobre desempenho e estratégias utilizadas.
				Handebol	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar práticas de passe, recepção e arremesso com jogos orientados, incentivando leitura de jogo, posicionamento em quadra e estratégias simples de ataque e defesa.
					(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar partidas com variação de formações e funções táticas, estimulando leitura de jogo, antecipação de jogadas, cooperação entre setores da equipe e avaliação das decisões tomadas durante as ações ofensivas e defensivas.
				Voleibol	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Volei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de saque, manchete e toque seguidos de partidas reduzidas, estimulando planejamento de jogadas e organização coletiva.
					(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.	Volei - Origem, fundamentos e regras.	Desenvolver jogos reduzidos com planejamento prévio de estratégias de saque, recepção e levantamento, incentivando organização das equipes, rodízio de funções e análise de erros e acertos ao final das partidas.



Práticas Esportivas	Basquetebol	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver atividades de drible, passe e arremesso com jogos em meia quadra, estimulando estratégias básicas de ataque e defesa e leitura de jogo.
		(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras.	Promover atividades técnico-táticas de drible, passe e arremesso integradas a jogos orientados, estimulando criação de jogadas, marcação por zona ou individual simples e tomada de decisão coletiva.
	Badminton	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Propor jogos com definição de estratégias de saque e posicionamento, planejamento de jogadas, estimulando foco, autonomia e respeito às regras.
		(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.	Badminton - Origem, fundamentos e regras.	Realizar partidas em duplas com definição de estratégias de posicionamento em quadra, variação de saques e análise de movimentação do adversário, incentivando autonomia e planejamento de ações.
	Xadrez	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Desenvolver partidas com registro de jogadas e discussão posterior das estratégias utilizadas, estimulando raciocínio lógico, antecipação de movimentos, planejamento de ações e respeito às regras e ao adversário.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Desenvolver partidas com registro de jogadas e discussão posterior das estratégias utilizadas, estimulando raciocínio lógico, antecipação de movimentos, planejamento de ações e respeito às regras e ao adversário.



2º

Linguagens

Educação Física

Práticas Esportivas	Atletismo	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver circuitos de corridas, saltos, arremessos e lançamentos planejados em grupo, incentivando definição de metas pessoais, propondo desafios progressivos com marcação de tempos e distâncias, cooperação e superação de desafios.
		(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver atividades para o aprendizado e aperfeiçoamento das habilidades técnicas da corrida, salto, arremesso e lançamento.
	Tênis de Mesa	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de saque, rebatida e deslocamento lateral seguidos de mini-torneios, estimulando autonomia, foco, planejamento de jogadas e autoavaliação do desempenho.
		(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras.	Realizar partidas com definição de estratégias de saque e devolução, variação de saques e análise de movimentação do adversário, incentivando autonomia e planejamento de ações.
	Capoeira	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Desenvolver vivências em roda de capoeira com organização conduzida pelos alunos, valorizando ritmo, respeito, cooperação e compreensão cultural da prática.



Práticas Esportivas	Capoeira	(EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Origem, processo histórico.	Propor estudos e vivências dos elementos técnicos e rituais da capoeira, incentivando análise histórica, protagonismo dos alunos e construção coletiva das rodas.
	Jiu-jitsu	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Promover atividades de solo e deslocamentos básicos com foco em segurança, respeito ao colega e compreensão das regras, incentivando autocontrole e disciplina.
		(EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Origem, processo histórico.	Propor estudos e vivências das características e códigos da modalidade, incentivando reflexão sobre segurança, disciplina e compreensão das regras e valores da luta.
	Taekwondo	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Realizar práticas de chutes e deslocamentos com organização de duplas pelos próprios alunos, valorizando disciplina, coordenação motora e respeito às normas da modalidade.
		(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Promover sequências de movimentos combinados e simulações controladas de combate, estimulando estratégia, autocontrole, concentração e autonomia na execução técnica.



Práticas Esportivas	Judô	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Desenvolver atividades de equilíbrio, rolamentos e quedas seguras, incentivando cuidado com o colega, disciplina e compreensão das regras básicas da modalidade.
		(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Realizar simulações orientadas de pegadas e desequilíbrios com planejamento de ações simples, estimulando estratégia, respeito mútuo e tomada de decisão consciente.
	Jogos tradicionais	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Resgatar jogos e brincadeiras tradicionais, valorizando cultura local, cooperação e protagonismo nas escolhas das atividades.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Propor recreação e adaptação de jogos populares em grupos, incentivando elaboração de regras, mediação de conflitos e análise do valor cultural.
	Futsal	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de passe, domínio e finalização seguidos de jogos reduzidos com planejamento de estratégias simples de ataque e defesa, estimulando tomada de decisão e trabalho coletivo.



Práticas Esportivas	Futsal	(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Planejar e executar jogos com definição de sistemas simples de ataque e defesa, incentivando leitura de jogo, comunicação entre equipes, análise de posicionamento em quadra e avaliação coletiva das estratégias utilizadas ao final das partidas.
	Handebol	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar práticas de passe, recepção e arremesso com jogos orientados, incentivando leitura de jogo, posicionamento em quadra e estratégias simples de ataque e defesa.
		(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar partidas com variação de formações e funções táticas, estimulando leitura de jogo, antecipação de jogadas, cooperação entre setores da equipe e avaliação das decisões tomadas durante as ações ofensivas e defensivas.
	Voleibol	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Vôlei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Promover exercícios de saque, manchete e toque seguidos de partidas reduzidas, estimulando planejamento de jogadas e organização coletiva.
		(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Vôlei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Desenvolver jogos reduzidos com organização prévia de estratégias de saque, recepção e levantamento, promovendo rodízio de posições, análise de erros e acertos e construção coletiva de soluções durante o jogo.
	Basquetebol	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Desenvolver atividades de drible, passe e arremesso com jogos em meia quadra, estimulando estratégias básicas de ataque e defesa e leitura de jogo.

3º

Linguagens

Educação Física

Práticas Esportivas	Basquetebol	(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Promover atividades técnico-táticas integradas a jogos orientados, incentivando criação de jogadas, marcação individual ou por zona simples, comunicação entre jogadores e avaliação das decisões tomadas em quadra.
	Badminton	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Propor jogos com definição de estratégias de saque e posicionamento, planejamento de jogadas, estimulando foco, autonomia e respeito às regras.
		(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar partidas em duplas com planejamento de posicionamento em quadra e variação de tipos de saque, estimulando percepção espacial, controle de ritmo de jogo e análise das movimentações do adversário.
	Xadrez	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Desenvolver partidas com registro de jogadas e discussão posterior das estratégias utilizadas, estimulando raciocínio lógico, antecipação de movimentos, planejamento de ações e respeito às regras e ao adversário.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Organizar mini-torneios com elaboração de chaves pelos alunos, incentivando estratégias, estimulando raciocínio lógico, antecipação de movimentos, planejamento de ações.
	Atletismo	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver circuitos de corridas, saltos, arremessos e lançamentos planejados em grupo, incentivando definição de metas pessoais, propondo desafios progressivos com marcação de tempos e distâncias, cooperação e superação de desafios.
		(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver atividades para o aperfeiçoamento das habilidades técnicas da corrida, salto, arremesso e lançamento.

Práticas Esportivas	Tênis de Mesa	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de saque, rebatida e deslocamento lateral seguidos de mini-torneios, estimulando autonomia, foco, planejamento de jogadas e autoavaliação do desempenho.
		(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Organizar mini-torneios com elaboração de chaves e regras pelos próprios alunos, incentivando estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos e autoavaliação do desempenho técnico.
	Capoeira	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Desenvolver vivências em roda de capoeira com organização conduzida pelos alunos, valorizando ritmo, respeito, cooperação e valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.
		(EF67EF15) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Desenvolver rodas de capoeira organizadas pelos alunos com definição de sequências de movimentos, valorizando respeito mútuo, estratégia de ataque e defesa, musicalidade e compreensão cultural da prática.
	Jiu-jitsu	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Promover atividades de solo e deslocamentos básicos com foco em segurança, respeito ao colega e compreensão das regras, incentivando autocontrole e disciplina, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.
		(EF67EF15) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Promover situações orientadas de solo com resolução de desafios de defesa e imobilização, estimulando estratégia corporal, tomada de decisão consciente, disciplina e cuidado com o colega.



Práticas Esportivas	Taekwondo	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Realizar práticas de chutes e deslocamentos com organização de duplas pelos próprios alunos, valorizando disciplina, coordenação motora e respeito às normas da modalidade.
		(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Promover sequências de movimentos combinados e simulações controladas de combate, estimulando estratégia, autocontrole, concentração e autonomia na execução técnica.
	Judô	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Desenvolver atividades de equilíbrio, rolamentos e quedas seguras, incentivando cuidado com o colega, disciplina e compreensão das regras básicas da modalidade.
		(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Realizar simulações orientadas de pegadas e desequilíbrios com planejamento de ações simples, estimulando estratégia, respeito mútuo e tomada de decisão consciente.
	Jogos tradicionais	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Propor vivências de jogos regionais com organização das regras pelos próprios alunos, incentivando liderança, mediação de conflitos e valorização cultural.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Estimular adaptações de jogos populares em pequenos grupos, promovendo criatividade, tomada de decisão coletiva e análise do significado social das brincadeiras.

			Práticas Esportivas	Futsal	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover exercícios de passe, domínio e finalização seguidos de jogos reduzidos com planejamento de estratégias simples de ataque e defesa, estimulando tomada de decisão e trabalho coletivo.
					(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Futsal - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Planejar e executar jogos com definição de sistemas simples de ataque e defesa, incentivando leitura de jogo, comunicação entre equipes, análise de posicionamento em quadra e avaliação coletiva das estratégias utilizadas ao final das partidas.
				Handebol	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar práticas de passe, recepção e arremesso com jogos orientados, incentivando leitura de jogo, posicionamento em quadra e estratégias simples de ataque e defesa.
					(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Handebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar partidas com variação de formações e funções táticas, estimulando leitura de jogo, antecipação de jogadas, cooperação entre setores da equipe e avaliação das decisões tomadas durante as ações ofensivas e defensivas.
				Voleibol	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Vôlei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Promover exercícios de saque, manchete e toque seguidos de partidas reduzidas, estimulando planejamento de jogadas e organização coletiva.
					(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Vôlei - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Desenvolver jogos reduzidos com organização prévia de estratégias de saque, recepção e levantamento, promovendo rodízio de posições, análise de erros e acertos e construção coletiva de soluções durante o jogo.



Práticas Esportivas	Basquetebol	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Desenvolver atividades de drible, passe e arremesso com jogos em meia quadra, estimulando estratégias básicas de ataque e defesa e leitura de jogo.
		(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Basquetebol - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Promover atividades técnico-táticas integradas a jogos orientados, incentivando criação de jogadas, marcação individual ou por zona simples, comunicação entre jogadores e avaliação das decisões tomadas em quadra.
	Badminton	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Propor jogos com definição de estratégias de saque e posicionamento, planejamento de jogadas, estimulando foco, autonomia e respeito às regras.
		(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Badminton - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte	Realizar partidas em duplas com planejamento de posicionamento em quadra e variação de tipos de saque, estimulando percepção espacial, controle de ritmo de jogo e análise das movimentações do adversário.
	Xadrez	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Desenvolver partidas com registro de jogadas e discussão posterior das estratégias utilizadas, estimulando raciocínio lógico, antecipação de movimentos, planejamento de ações e respeito às regras e ao adversário.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Organizar mini-torneios com elaboração de chaves pelos alunos, incentivando estratégias, estimulando raciocínio lógico, antecipação de movimentos, planejamento de ações.



4º

Linguagens

Educação Física

Práticas Esportivas	Atletismo	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Desenvolver circuitos de corridas, saltos, arremessos e lançamentos planejados em grupo, incentivando definição de metas pessoais, propondo desafios progressivos com marcação de tempos e distâncias, cooperação e superação de desafios.
		(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Atletismo (corridas, saltos, arremessos e lançamentos) - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Realizar torneios envolvendo corridas, saltos, arremessos e lançamentos, incentivando a solução dos desafios técnicos, táticos e promovendo a autoavaliação do desempenho.
	Tênis de Mesa	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Promover partidas orientadas com variação de tipos de saque e efeitos na bola, incentivando análise do adversário, controle de força e direção, além de autoavaliação das estratégias utilizadas durante o jogo.
		(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Tênis de Mesa - Origem, fundamentos e regras. - Habilidades motoras e capacidades físicas específicas do esporte.	Organizar mini-torneios com elaboração de chaves e regras pelos próprios alunos, incentivando estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos e autoavaliação do desempenho técnico.
	Capoeira	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Desenvolver vivências em roda de capoeira com organização conduzida pelos alunos, valorizando ritmo, respeito, cooperação e valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.
		(EF67EF17) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.	Lutas do Brasil (Exemplos: Capoeira, huka-huka, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Vivências e transformações	Promover rodas de conversa e vivências orientadas da Capoeira, incentivando o respeito às diferenças físicas, culturais e de gênero, estimulando os alunos a identificar e discutir preconceitos e propor atitudes de cooperação e inclusão.



Práticas Esportivas	Jiu-jitsu	(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros).	Promover atividades de solo e deslocamentos básicos com foco em segurança, respeito ao colega e compreensão das regras, incentivando autocontrole e disciplina, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.
		(EF67EF17) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.	Lutas do Brasil (Exemplos: Brazilian Jiu-Jitsu, Marajoara, dentre outras) - Respeito às diferenças e a segurança do outro. - Vivências e transformações	Promover rodas de conversa e vivências orientadas do Jiu-jitsu, incentivando o respeito às diferenças físicas, culturais e de gênero, estimulando os alunos a identificar e discutir preconceitos e propor atitudes de cooperação e inclusão.
	Taekwondo	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Desenvolver sequências combinadas de chutes e deslocamentos com simulações técnicas controladas, estimulando precisão, estratégia de ataque e defesa e controle emocional.
		(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	Lutas do mundo (Exemplos: Karatê, Boxe Chinês, Taekwondo e Muay Thai) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Promover sequências de movimentos combinados e simulações controladas de combate, estimulando estratégia, autocontrole, concentração e autonomia na execução técnica.
	Judô	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Promover atividades de equilíbrio, projeção e quedas seguras com simulações controladas, incentivando planejamento de ações, cooperação e responsabilidade com o colega.



Práticas Esportivas	Judô	(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	Lutas do mundo (Exemplos: Luta Olímpica, Aikido, Kendo e Judô) - Elementos específicos (defesa, ataque, golpes, dentre outros). - Respeito às diferenças e a segurança do outro.	Realizar simulações orientadas de pegadas e desequilíbrios com planejamento de ações simples, estimulando estratégia, respeito mútuo e tomada de decisão consciente.
	Jogos tradicionais	(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Propor vivências de jogos regionais com organização das regras pelos próprios alunos, incentivando liderança, mediação de conflitos e valorização cultural.
		(EF67EF04AM) Experimentar fruir nos contextos escolar e diário os jogos de origem regional valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos à eles.	Jogos no contexto comunitário e regional (Exemplos: queimada, macaca e manjas) - Origem, conceito, regras, vivências e reflexões.	Estimular adaptações de jogos populares em pequenos grupos, promovendo criatividade, tomada de decisão coletiva e análise do significado social das brincadeiras.





Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Gestão Educacional
Departamento de Gestão Educacional
Divisão de Ensino Fundamental



QUADRO DE HABILIDADES - 8º ANO - CIÊNCIAS DA NATUREZA - EXPERIÊNCIAS CIENTÍFICAS

Bimestre	Área do Conhecimento	Componente Curricular	Atividade Complementar	Detalhamento da Atividade Complementar	Habilidades	Objeto de Conhecimento	Possibilidades de alinhamento para o Currículo
			Experiências Científicas	Iniciação Científica	(EF08CI12) Justificar, por meio da construção de modelos e da observação da Lua no céu, a ocorrência das fases da Lua e dos eclipses, com base nas posições relativas entre Sol, Terra e Lua.	Sistema Sol, Terra e Lua.	As experiências científicas em Ciências podem promover a iniciação científica no estudo do Sistema Sol, Terra e Lua, por meio da construção de modelos físicos para simular as fases da Lua e os eclipses, articuladas à observação sistemática da Lua no céu com registros, favorecendo a compreensão das posições relativas entre Sol, Terra e Lua.
					(EF08CIMA004) Identificar e comparar anatomicamente e fisiologicamente os diferentes reinos.	Diversidade dos reinos (monera, protista, fungi e animal).	Atividades experimentais em Ciências podem favorecer a iniciação científica no estudo da diversidade dos Reinos, ao possibilitar a observação, identificação e comparação anatômica e fisiológica de organismos dos reinos monera, protista, fungi e animal. A prática experimental pode envolver o uso de microscópio, análise de imagens, cultivo simples de fungos e elaboração de quadros comparativos, permitindo que o estudante possa relacionar características estruturais e funcionais dos seres vivos de forma investigativa.
				Feira de Ciências	(EF08CI13) Representar os movimentos de rotação e translação da Terra e analisar o papel da inclinação do eixo de rotação da Terra em relação à sua órbita na ocorrência das estações do ano, com a utilização de modelos tridimensionais.	Sistema Sol, Terra e Lua.	As experiências científicas em Ciências podem apoiar a Feira de Ciências por meio da construção e exploração de modelos tridimensionais dos movimentos de rotação e translação da Terra. A atividade experimental pode permitir a análise da inclinação do eixo terrestre em relação à órbita, podendo favorecer a compreensão da ocorrência das estações do ano. Essas práticas podem fortalecer a relação entre o Sistema Sol, Terra e Lua e a interpretação de fenômenos astronômicos observáveis.
					(EF08CIMA005) Conhecer os vírus, identificar suas principais características, seus tipos de replicação e pontos principais sobre a transmissão de doenças e prevenção.	Vírus	Ao possibilitar o estudo dos vírus, de suas características e formas de replicação, as experiências científicas em Ciências podem contribuir para a Feira de Ciências. A investigação pode envolver a análise de modelos didáticos, simulações do ciclo viral e pesquisas orientadas sobre transmissão e prevenção de doenças. Essas práticas podem favorecer a compreensão científica e a adoção de atitudes preventivas fundamentadas em conhecimentos sobre vírus.

1º

Ciências da
Natureza

Ciências

Experiências Científicas	Oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	(EF08CI13) Representar os movimentos de rotação e translação da Terra e analisar o papel da inclinação do eixo de rotação da Terra em relação à sua órbita na ocorrência das estações do ano, com a utilização de modelos tridimensionais.	Sistema Sol, Terra e Lua.	Na oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a compreensão do Sistema Sol, Terra e Lua por meio da construção de modelos tridimensionais. A prática pode representar a rotação e a translação da Terra e pode analisar a inclinação do eixo terrestre, possibilitando entender a ocorrência das estações do ano e suas implicações ambientais.
		(EF08CIMA05) Conhecer os vírus, identificar suas principais características, seus tipos de replicação e pontos principais sobre a transmissão de doenças e prevenção.	Vírus	Atividades experiências em Ciências podem integrar Oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável ao possibilitar o estudo dos vírus e de suas principais características. A investigação pode envolver a construção de modelos, simulações de replicação viral e pesquisas orientadas sobre transmissão e prevenção de doenças, permitindo a compreensão dos impactos dos vírus na saúde coletiva e no ambiente.
	Horta Escolar	(EF08CIMA04) Identificar e comparar anatomicamente e fisiologicamente os diferentes reinos.	Diversidade dos reinos (monera, protista, fungi e animal).	Ao possibilitar a observação e a comparação de organismos do ambiente, a horta escolar pode favorecer o desenvolvimento de experiências científicas em Ciências. A prática pode envolver a identificação anatômica e fisiológica de seres dos reinos monera, protista, fungi e animal, podendo incluir coleta orientada, uso de lupa ou microscópio e registros científicos. Essas atividades podem favorecer a compreensão da diversidade dos reinos e das interações entre os seres vivos.
		(EF08CIMA05) Conhecer os vírus, identificar suas principais características, seus tipos de replicação e pontos principais sobre a transmissão de doenças e prevenção.	Vírus	Na horta escolar, as experiências científicas em Ciências podem relacionar o ambiente ao estudo dos vírus que afetam os vegetais. As atividades podem envolver a observação de plantas com sinais de doenças, pesquisas orientadas e elaboração de modelos explicativos, podendo identificar formas de transmissão e estratégias de prevenção, contribuindo para práticas de cuidado, manejo adequado e promoção da saúde das plantas.
	Brigada de Emergência	(EF08CIMA04) Identificar e comparar anatomicamente e fisiologicamente os diferentes reinos.	Diversidade dos reinos (monera, protista, fungi e animal).	Práticas experimentais em Ciências podem ser integradas à Brigada de Emergência ao possibilitar, no contexto escolar, a identificação e a comparação de organismos dos diferentes Reinos presentes em espaços como pátios, jardins e áreas úmidas. As atividades podem envolver observação orientada, análise de imagens, uso de lupa ou microscópio e registros simples, podendo relacionar características anatômicas e fisiológicas de monera, protista, fungi e animal à prevenção de riscos biológicos e aos cuidados adotados em situações de emergência.

[illegible]

2º

Ciências da
Natureza

Ciências

Experiências Científicas	Oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	(EF08CI07) Comparar diferentes processos reprodutivos em plantas e animais em relação aos mecanismos adaptativos e evolutivos.	Mecanismos reprodutivos.	Mediante o estudo dos mecanismos reprodutivos em plantas e animais, a oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável pode integrar experiências científicas em Ciências. A prática pode envolver observação de espécies do entorno da escola, análise de imagens e construção de quadros comparativos, podendo relacionar os processos reprodutivos aos mecanismos adaptativos e evolutivos. Essas atividades podem favorecer a compreensão das relações entre reprodução, adaptação e sustentabilidade.
		(EF08CI09) Comparar o modo de ação e a eficácia dos diversos métodos contraceptivos e justificar a necessidade de compartilhar a responsabilidade na escolha e na utilização do método mais adequado à prevenção da gravidez precoce e indesejada e de Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST).	Sexualidade.	Ao promover o estudo responsável da sexualidade, a oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável pode integrar atividades práticas científicas em Ciências, por meio de pesquisas orientadas e análise de materiais educativos, favorecendo a reflexão sobre o desenvolvimento humano integral e da sustentabilidade social. Essas atividades podem contribuir para formar cidadãos capazes de tomar decisões responsáveis, construir relações éticas e atuar de forma sustentável na sociedade.
	Horta Escolar	(EF08CIMA06) Reconhecer e comparar os diferentes processos reprodutivos dos seres vivos.	Reprodução do reino animal.	Na horta escolar, a observação de organismos do ambiente pode possibilitar o desenvolvimento de experiências científicas em Ciências. As atividades podem incluir registros em diário de campo, análise de imagens e acompanhamento do ciclo de vida de insetos e outros animais, podendo reconhecer e comparar diferentes processos reprodutivos do reino animal.
		(EF08CI07) Comparar diferentes processos reprodutivos em plantas e animais em relação aos mecanismos adaptativos e evolutivos.	Mecanismos reprodutivos.	A observação de plantas e pequenos animais na horta escolar, pode ser concretizada por meio do desenvolvimento de experiências científicas nas aulas de Ciências. As atividades podem incluir registros em diário de campo, análise de estruturas reprodutivas e acompanhamento de ciclos de vida, podendo permitir a comparação dos processos reprodutivos e sua relação com os mecanismos adaptativos e evolutivos.
	Brigada de Emergência	(EF08CI08) Analisar e explicar as transformações que ocorrem na puberdade considerando a atuação dos hormônios sexuais e do sistema nervoso.	Sexualidade.	No contexto escolar, a compreensão das mudanças físicas e da saúde emocional na puberdade pode ser possibilitada pela integração de experiências científicas em Ciências à Brigada de Emergência. As atividades podem incluir análise de materiais informativos, estudos orientados e momentos de diálogo, podendo explicar a atuação dos hormônios sexuais e do sistema nervoso. Essas práticas podem fortalecer o autocuidado, prevenir riscos e incentivar atitudes responsáveis.



				Brigada de Emergência	(EF08CI09) Comparar o modo de ação e a eficácia dos diversos métodos contraceptivos e justificar a necessidade de compartilhar a responsabilidade na escolha e na utilização do método mais adequado à prevenção da gravidez precoce e indesejada e de Infecções Sexualmente Transmissíveis (IST).	Sexualidade.	No âmbito da Brigada de Emergência, o estudo da sexualidade pode ser integrado às experiências científicas em Ciências com foco no cuidado e na prevenção. As atividades podem incluir simulações didáticas, análise de materiais educativos pesquisas orientadas, podendo comparar a eficácia e o modo de ação dos métodos contraceptivos. Essas práticas podem fortalecer a conscientização sobre a prevenção da gravidez precoce, das IST e a responsabilidade compartilhada nas escolhas.
			Experiências Científicas	Iniciação Científica	(EF08CI01) Identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades.	Fontes e tipos de energia.	A investigação científica sobre Fontes e Tipos de Energia pode ser desenvolvida por meio de atividades práticas. As atividades podem incluir pesquisas orientadas, análise de dados de consumo, vídeos e mapas, podendo comparar usinas termelétricas, hidrelétricas e eólicas e avaliar seus impactos socioambientais, relacionando como a energia é utilizada na escola, na casa, na comunidade ou na cidade.
					(EF08CI06) Discutir e avaliar usinas de geração de energia elétrica (termelétricas, hidrelétricas, eólicas etc.), suas semelhanças e diferenças, seus impactos socioambientais, e como essa energia chega e é usada em sua cidade, comunidade, casa ou escola.	Uso consciente de energia elétrica.	A pesquisa de campo, por meio da observação, coleta e análise de dados sobre fontes e tipos de energia, realizada com protagonismo estudantil, pode promover o desenvolvimento da iniciação científica no ensino de Ciências. As atividades experimentais podem incluir a análise de contas de energia, levantamento de dados na escola ou em residências e elaboração de comparações, podendo identificar e classificar fontes renováveis e não renováveis e favorecer a compreensão do uso consciente de energia.
				Feira de Ciências	(EF08CI10) Identificar os principais sintomas, modos de transmissão e tratamento de algumas IST (com ênfase na AIDS), e discutir estratégias e métodos de prevenção.	Sexualidade	Atividades na Feira de Ciências podem fortalecer o protagonismo estudantil ao promover a compreensão sobre sintomas, transmissão, prevenção e tratamento das ISTs, com ênfase na AIDS. Por meio de práticas demonstrativas de produção de materiais educativos e realização de simulações de ações preventivas, os estudantes podem desenvolver atitudes responsáveis. Essas ações podem contribuir para superação de tabus, a redução de preconceitos e compreensão crítica da temática.
					(EF08CI01) Identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades.	Fontes e tipos de energia.	A aprendizagem pode ocorrer por meio de experiências científicas na Feira de Ciências, ao colocar os estudantes em situações de investigação sobre as fontes e os tipos de energia presentes em seu entorno. A prática pode envolver elaboração de tabelas de consumo, a comparação entre fontes renováveis e não renováveis e a construção de pequenos modelos explicativos. Essas ações podem favorecer a compreensão do uso responsável da energia em residências, comunidades e cidades.



3º	Ciências da Natureza	Ciências	Experiências Científicas	Oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	(EF08CI11) Selecionar argumentos que evidenciem as múltiplas dimensões da sexualidade humana (biológica, sociocultural, afetiva e ética).	Sexualidade	Práticas experimentais em Ciências podem promover a aprendizagem ao envolver os estudantes, por meio de oficinas de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, na construção de argumentos sobre as diferentes dimensões da sexualidade humana. A prática pode incluir a leitura orientada de materiais, a discussão em pequenos grupos e a análise de exemplos do cotidiano. Essas atividades podem favorecer a compreensão crítica, o respeito às diferenças e o desenvolvimento da postura ética.
				Oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	(EF08CI01) Identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades.	Fontes e tipos de energia.	A aprendizagem pode ser favorecida ao possibilitar a identificação e a classificação das fontes e dos tipos de energia presentes em residências, comunidades e cidades, por meio da realização de práticas experimentais em Ciências. As atividades podem ser desenvolvidas em oficinas de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, envolvendo a observação de situações reais, a organização de registros de consumo e a comparação entre fontes renováveis e não renováveis. Essas ações podem contribuir para a compreensão crítica do uso responsável de energia.
				Horta Escolar	(EF08CI01) Identificar e classificar diferentes fontes (renováveis e não renováveis) e tipos de energia utilizados em residências, comunidades ou cidades.	Fontes e tipos de energia.	Ao envolver os estudantes em investigações sobre as fontes e os tipos de energia presentes nas atividades da Horta Escolar, as experiências científicas em Ciências podem favorecer o processo de aprendizagem. A prática pode incluir a elaboração de mapas de uso de energia, a construção de pequenos modelos de sistemas alternativos e a simulação de estratégias de economia no manejo da horta. Essas ações podem favorecer a compreensão do uso consciente da energia no cotidiano.
					(EF08CI06) Discutir e avaliar usinas de geração de energia elétrica (termelétricas, hidrelétricas, eólicas etc.), suas semelhanças e diferenças, seus impactos socioambientais, e como essa energia chega e é usada em sua cidade, comunidade, casa ou escola.	Uso consciente de energia elétrica.	A aprendizagem pode ser promovida por meio de experiências científicas em Ciências, ao envolver os estudantes em processos investigativos sobre a produção e o uso da energia elétrica no contexto da Horta Escolar. A prática pode incluir a análise de como a energia chega à escola, a comparação entre diferentes tipos de usinas e a observação de hábitos de consumo. Essas atividades podem favorecer a reflexão sobre os impactos socioambientais e o uso responsável da energia no cotidiano.



			Experiências Científicas	Brigada de Emergência	(EF08CI10) Identificar os principais sintomas, modos de transmissão e tratamento de algumas IST (com ênfase na AIDS), e discutir estratégias e métodos de prevenção.	Sexualidade	Atividades práticas em Ciências podem integrar os estudantes da Brigada de Emergência em ações investigativas sobre IST, com ênfase na AIDS. Por meio de simulações de atendimento e estudos de caso, os alunos podem desenvolver habilidades de acolhimento, análise de risco e encaminhamento adequado. Essas ações podem fortalecer a tomada de decisão responsável, a prevenção de riscos e a atuação segura em situações de urgência em saúde sexual.
					(EF08CI06) Discutir e avaliar usinas de geração de energia elétrica (termelétricas, hidrelétricas, eólicas etc.), suas semelhanças e diferenças, seus impactos socioambientais, e como essa energia chega e é usada em sua cidade, comunidade, casa ou escola.	Uso consciente de energia elétrica.	As experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao possibilitar a discussão do uso da energia elétrica em situações de emergência, tendo a saúde emocional como tema central do cuidado. A prática pode envolver a análise de como a energia garante segurança, acolhimento e estabilidade em momentos críticos, a simulação de atendimentos e o registro de estratégias de uso consciente. Essas atividades podem contribuir para a compreensão dos impactos socioambientais e para a atuação equilibrada em contextos de urgência.
				Iniciação Científica	(EF08CI03) Classificar equipamentos elétricos residenciais (chuveiro, ferro, lâmpadas, TV, rádio, geladeira etc.) de acordo com o tipo de transformação de energia (da energia elétrica para a térmica, luminosa, sonora e mecânica, por exemplo).	Transformação de energia	Em Ciências, as experiências científicas podem favorecer a iniciação científica ao colocar a saúde emocional como foco central na classificação de aparelhos elétricos do cotidiano. A prática pode envolver o registro de percepções, a identificação de como luz, som e conforto térmico influenciam o bem-estar e a observação das transformações de energia nos equipamentos. Essas atividades podem contribuir para a compreensão da relação entre transformação de energia, ambiente e equilíbrio emocional.
					(EF08CI02) Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais	Circuitos elétricos	No contexto escolar, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a iniciação científica ao envolver os estudantes na construção e na comparação de circuitos elétricos simples com os circuitos utilizados nas residências. As pesquisas de campo podem incluir a montagem orientada com pilhas, fios e lâmpadas, a observação do funcionamento e a discussão coletiva dos resultados. Essas investigações podem contribuir para a compreensão progressiva dos princípios dos circuitos elétricos no cotidiano.



4º

Ciências da
Natureza

Ciências

Experiências Científicas	Feira de Ciências	(EF08CI05) Propor ações coletivas para otimizar o uso de energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamento segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.	Uso consciente de energia elétrica.	Por meio da realização da Feira de Ciências, as experiências científicas podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na proposição de ações coletivas para otimizar o uso da energia elétrica na escola e na comunidade. A prática pode incluir o levantamento do consumo, a comparação de equipamentos mais eficientes e a elaboração de campanhas educativas na Feira. Essas atividades podem contribuir para a formação de hábitos de consumo responsável e para a compreensão do uso consciente da energia elétrica.
		(EF08CI02) Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais	Circuitos elétricos	Durante a Feira de Ciências, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na construção de circuitos elétricos simples e na comparação com os circuitos utilizados nas residências. A prática pode incluir a montagem orientada com pilhas, fios e lâmpadas, a observação do funcionamento e a discussão coletiva dos resultados. Essas atividades podem contribuir para a compreensão progressiva dos princípios dos circuitos elétricos no cotidiano.
	Oficina de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável	(EF08CI03) Classificar equipamentos elétricos residenciais (chuveiro, ferro, lâmpadas, TV, rádio, geladeira etc.) de acordo com o tipo de transformação de energia (da energia elétrica para a térmica, luminosa, sonora e mecânica, por exemplo).	Transformação de energia	Ao longo das oficinas de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na classificação de equipamentos elétricos segundo os tipos de transformação de energia. A prática pode incluir a observação orientada dos aparelhos, a identificação das formas de energia e a organização de registros comparativos. Essas atividades podem contribuir para a compreensão gradual dos processos de transformação de energia no cotidiano.
		(EF08CI04) Calcular o consumo de eletrodomésticos a partir dos dados de potência (descritos no próprio equipamento) e tempo médio de uso para avaliar o impacto de cada equipamento no consumo doméstico mensal.	Cálculo de consumo de energia elétrica	No desenvolvimento das oficinas de Educação Ambiental e Desenvolvimento Sustentável, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes no cálculo do consumo de eletrodomésticos a partir da potência e do tempo de uso. A prática pode incluir a leitura orientada das etiquetas, a construção de tabelas de consumo e a análise coletiva dos resultados. Essas atividades podem contribuir para a compreensão progressiva do impacto do consumo de energia elétrica no cotidiano.



Experiências Científicas	Horta Escolar	(EF08CI05) Propor ações coletivas para otimizar o uso de energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamento segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.	Uso consciente de energia elétrica.	A partir das atividades desenvolvidas na Horta Escolar, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na proposição de ações coletivas para otimizar o uso da energia elétrica. A prática pode incluir a observação dos sistemas de irrigação, a comparação de equipamentos mais eficientes e a organização de registros sobre hábitos de consumo. Essas atividades podem contribuir para a formação de atitudes responsáveis e para a compreensão do uso consciente da energia elétrica.
		(EF08CI02) Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais	Circuitos elétricos	Na realização das atividades da Horta Escolar, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na construção e na comparação de circuitos elétricos simples com os circuitos utilizados nas residências. A prática pode incluir a montagem orientada com pilhas, fios e lâmpadas, a observação do funcionamento e a discussão coletiva dos resultados. Essas atividades podem contribuir para a compreensão progressiva dos princípios dos circuitos elétricos no cotidiano.
	Brigada de Emergência	(EF08CI05) Propor ações coletivas para otimizar o uso de energia elétrica em sua escola e/ou comunidade, com base na seleção de equipamento segundo critérios de sustentabilidade (consumo de energia e eficiência energética) e hábitos de consumo responsável.	Uso consciente de energia elétrica.	Na condução das atividades práticas da Brigada de Emergência na escola, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na proposição de ações coletivas para otimizar o uso da energia elétrica. A prática pode incluir a observação do consumo em situações simuladas, a comparação de equipamentos mais eficientes e a organização de registros sobre hábitos de uso.
		(EF08CI02) Construir circuitos elétricos com pilha/bateria, fios e lâmpada ou outros dispositivos e compará-los a circuitos elétricos residenciais.	Circuitos elétricos	No âmbito das atividades pedagógicas da Brigada de Emergência na escola, as experiências científicas em Ciências podem favorecer a aprendizagem ao envolver os estudantes na construção de circuitos elétricos simples e na comparação com os circuitos utilizados nas residências. A prática pode incluir a montagem orientada com pilhas, fios e lâmpadas, a simulação de sistemas de iluminação de emergência e a discussão coletiva dos resultados.





Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Gestão Educacional
Departamento de Gestão Educacional
Divisão de Ensino Fundamental



QUADRO DE HABILIDADES - 8º ANO - MATEMÁTICA - EXPERIÊNCIAS MATEMÁTICAS

Bimestre	Área do Conhecimento	Componente Curricular	Atividade Complementar	Detalhamento da Atividade Complementar	Habilidades	Objeto de Conhecimento	Possibilidades de alinhamento para o Currículo
1º	Matemática	Matemática	Atividades experimentais	(EF08MA04) Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o uso de tecnologias digitais.		Notação científica; Potenciação e Radiciação; O princípio multiplicativo de contagem; Porcentagem; Dízimas Periódicas: Fração Geratriz Porcentagens Fatores de aumento e de redução Aumentos e descontos sucessivos; cálculo de taxas percentuais	Atividade de simulação de uma loja fictícia com o setor crediário para resolver situações de débito com juros.
				(EF08MA18) Reconhecer e construir figuras obtidas por composições de transformações geométricas		Transformações geométricas: simetrias de reflexão, translação e rotação	Atividade de desenho no papel quadriculado, régua, lápis e borracha. Desenhar os polígonos e construir figuras obtidas por composições de transformações geométricas.
			Jogos matemáticos	(EF08MA01) Efetuar cálculos com potências de expoentes inteiros e aplicar esse conhecimento na representação de números em notação científica.		Notação científica; Potenciação e Radiciação; O princípio multiplicativo de contagem; Porcentagem; Dízimas Periódicas: Fração Geratriz Conjuntos numéricos Números racionais; dízimas periódicas Números irracionais Números reais Representação dos números reais em diagrama e na reta numérica	Jogo da roleta com os objetos de conhecimento em questão.
				(EF08MA02) Resolver e elaborar problemas usando a relação entre potenciação e radiciação, para representar uma raiz como potência de expoente fracionário.		Notação científica; Potenciação e Radiciação; O princípio multiplicativo de contagem; Porcentagem; Dízimas Periódicas: Fração Geratriz Potenciação e propriedades da potenciação Potências com expoente inteiro negativo Notação científica Radiciação Potência com expoente fracionário	Jogo de dominó com os objetos de conhecimento em questão.

			Experiências Matemáticas	Oficinas de Informática e Educação Matemática	(EF08MA15) Construir, utilizando instrumentos de desenho ou softwares de geometria dinâmica, mediatriz, bissetriz, ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° e polígonos regulares.	Construções geométricas: ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° e polígonos regulares; Mediatriz e bissetriz como lugares geométricos: construção e problemas; Transformações geométricas: simetrias de translação, reflexão e rotação Construção geométrica dos ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° Bissetriz de um ângulo Mediatriz de um segmento de reta	Utilizar o Software Geogebra com atividade em dupla ou trio em cada máquina, e folhas contendo as questões a serem trabalhadas no software e os registros escritos da compreensão do que será realizado.
					(EF08MA18) Reconhecer e construir figuras obtidas por composições de transformações geométricas	Construções geométricas: ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° e polígonos regulares; Mediatriz e bissetriz como lugares geométricos: construção e problemas; Transformações geométricas: simetrias de translação, reflexão e rotação Transformações geométricas: simetrias de reflexão, translação e rotação	Utilizar o Software Geogebra com atividade em dupla ou trio em cada máquina, e folhas contendo as questões a serem trabalhadas no software e os registros escritos da compreensão do que será realizado.
				Atividades experimentais	(EF08MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.	Valor numérico de expressões algébricas; Sequências recursivas e não recursivas Expressões algébricas Valor numérico de uma expressão algébrica	Atividade em grupo, cards com desafios com os objetos de conhecimento em questão.
					(EF08MA10) Identificar a regularidade de uma sequência numérica ou figural não recursiva e construir um algoritmo por meio de um fluxograma que permita indicar os números ou as figuras seguintes.	Valor numérico de expressões algébricas; Sequências recursivas e não recursivas Sequências	Atividade de construção de sequências com objetos e registro do algoritmo.
				Jogos matemáticos	(EF08MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.	Valor numérico de expressões algébricas; Sequências recursivas e não recursivas Monômios Grau de um monômio Monômios semelhantes Operações com monômios: adição algébrica, multiplicação, divisão e potenciação	Jogo de tabuleiro com os objetos de conhecimento em questão.
					(EF08MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.	Valor numérico de expressões algébricas; Sequências recursivas e não recursivas Polinômios Simplificação de polinômios Grau de um polinômio Valor numérico de um polinômio Operações com polinômios: adição, subtração, multiplicação e divisão	Jogo de cartas (baralho) com os objetos de conhecimento em questão.
2º	Matemática	Matemática					

			Experiências Matemáticas	Oficinas de Informática e Educação Matemática	(EF08MA14) Demonstrar propriedades de quadriláteros por meio da identificação da congruência de triângulos.	Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros Tipos de triângulos Segmentos e pontos notáveis dos triângulos Propriedades dos triângulos Relações de desigualdades nos triângulos	Utilizar o software Geogebra com atividade em dupla ou trio em cada máquina, e folhas contendo as questões a serem trabalhadas no software e os registros escritos da compreensão do que será realizado.
					(EF08MA14) Demonstrar propriedades de quadriláteros por meio da identificação da congruência de triângulos.	Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros Relações entre os ângulos de um triângulo: soma das medidas dos ângulos internos e dos ângulos externos e relação do ângulo externo com os ângulos internos não adjacentes Congruência de triângulos Casos de congruência	Utilizar software ou aplicativo de acordo com a necessidade ou planejamento do professor (khan academy, wordwall e outros).
				Atividades experimentais	(EF08MA16) Descrever, por escrito e por meio de um fluxograma, um algoritmo para a construção de um hexágono regular de qualquer área, a partir da medida do ângulo central e da utilização de esquadros e compasso.	Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros; Mediatriz e bissetriz como lugares geométricos (construção e problemas): Polígonos regulares: ângulos interno, externo e central Construção de um polígono regular com auxílio de régua e transferidor e de um hexágono regular com auxílio de régua e compasso.	Atividade de construção: Hexágono regular, com auxílio de régua e compasso; Descrever, por meio de um fluxograma, um algoritmo para a construção de um hexágono regular de qualquer área, a partir da medida do ângulo central e da utilização de esquadros e compasso.
					(EF08MA16) Descrever, por escrito e por meio de um fluxograma, um algoritmo para a construção de um hexágono regular de qualquer área, a partir da medida do ângulo central e da utilização de esquadros e compasso.	Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros; Mediatriz e bissetriz como lugares geométricos (construção e problemas): Polígonos regulares: ângulos interno, externo e central Construção de um polígono regular com auxílio de régua e transferidor e de um hexágono regular com auxílio de régua e compasso.	Atividade de construção: Polígono regular, identificando a mediatriz e bissetriz, com auxílio de régua e compasso;



3º

Matemática

Matemática

Experiências Matemáticas	Atividades experimentais	(EF08MA12) Identificar a natureza da variação de duas grandezas, diretamente, inversamente proporcionais ou não proporcionais, expressando a relação existente por meio de sentença algébrica e representá-la no plano cartesiano.	Associação de uma equação linear de 1º grau a uma reta no plano cartesiano; Sistema de equações polinomiais de 1º grau: resolução algébrica e representação no plano cartesiano; Equação polinomial de 2º grau do tipo $ax^2 = b$: Representação das relações entre grandezas proporcionais no plano cartesiano.	1. Experimento: Consumo de água na escola: Os estudantes monitoram, ao longo de uma semana, o tempo de uso de torneiras e a quantidade de água utilizada (em litros). Grandezas: tempo $\times$ volume de água. Atividade matemática: identificar se a relação é de proporcionalidade direta, construir a equação do 1º grau e representar graficamente no plano cartesiano. 2. Experimento: Velocidade média em deslocamentos internos Os estudantes medem o tempo gasto para percorrer diferentes distâncias dentro da escola. Grandezas: distância $\times$ tempo. Atividade matemática: analisar variação direta e inversa, formular sentença algébrica e representar a função no plano cartesiano.
	Jogos matemáticos	(EF08MA15) Construir, utilizando instrumentos de desenho ou softwares de geometria dinâmica, mediatriz, bissetriz, ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° e polígonos regulares.	Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros; Mediatriz e bissetriz como lugares geométricos (construção e problemas): Paralelogramo, Retângulo, Losango, Quadrado. Propriedades gerais dos paralelogramos Propriedades dos retângulos, losangos e quadrados Trapézio Propriedades gerais dos trapézios Propriedades dos trapézios isósceles	Jogo de tabuleiro com os objetos de conhecimento em questão.
		(EF08MA07) Associar uma equação linear de 1º grau com duas incógnitas a uma reta no plano cartesiano	Associação de uma equação linear de 1º grau a uma reta no plano cartesiano; Sistema de equações polinomiais de 1º grau: resolução algébrica e representação no plano cartesiano; Equação polinomial de 2º grau do tipo $ax^2 = b$: Equação do 1º grau com duas incógnitas e sua representação gráfica no plano cartesiano	Jogo de tabuleiro com os objetos de conhecimento em questão.
	Oficinas de Informática e Educação Matemática	(EF08MA15) Construir, utilizando instrumentos de desenho ou softwares de geometria dinâmica, mediatriz, bissetriz, ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° e polígonos regulares.	Congruência de triângulos e demonstrações de propriedades de quadriláteros; Mediatriz e bissetriz como lugares geométricos (construção e problemas): Medianas e baricentro Soma das medidas dos ângulos internos de um quadrilátero Polígonos: conceito, elementos, classificação e nomenclatura Número de diagonais Soma das medidas dos ângulos internos e externos de um polígono	Utilizar software ou aplicativo de acordo com a necessidade ou planejamento do professor (khan academy, wordwall e outros),

					Oficinas de Informática e Educação Matemática (EF08MA09) Resolver e elaborar, com e sem uso de tecnologias, problemas que possam ser representados por equações polinomiais de 2º grau do tipo $ax^2 = b$.	Associação de uma equação linear de 1º grau a uma reta no plano cartesiano; Sistema de equações polinomiais de 1º grau: resolução algébrica e representação no plano cartesiano; Equação polinomial de 2º grau do tipo $ax^2 = b$; Equação do 2º grau do tipo $ax^2 = b$	Utilizar o Software Geogebra com atividade em dupla ou trio em cada máquina, e folhas contendo as questões a serem trabalhadas no software e os registros escritos da compreensão do que será realizado.
4º	Matemática	Matemática	Experiências Matemáticas	Atividades experimentais	(EF08MA27) Planejar e executar pesquisa amostral, selecionando uma técnica de amostragem adequada, e escrever relatório que contenha os gráficos apropriados para representar os conjuntos de dados, destacando aspectos como as medidas de tendência central, a amplitude e as conclusões.	Princípio multiplicativo da contagem; Soma das probabilidades de todos os elementos de um espaço amostral; Gráficos de barras, colunas, linhas ou setores e seus elementos constitutivos e adequação para determinado conjunto de dados; Organização dos dados de uma variável contínua em classes; Medidas de tendência central e de dispersão; Pesquisas censitária ou amostral; Planejamento e execução de pesquisa amostral: Pesquisa censitária e amostral Tipos de amostragem Planejamento e execução de pesquisa amostral.	Atividade em grupos, os estudantes devem planejar e executar uma pesquisa amostral sobre um tema do cotidiano escolar. A partir da definição da população e da escolha de uma técnica de amostragem adequada, realizam a coleta de dados, organizam as informações em tabelas e constroem gráficos apropriados. Em seguida, calculam as medidas de tendência central (média, moda e mediana) e a amplitude, analisando os resultados obtidos.
					(EF08MA20) Reconhecer a relação entre um litro e um decímetro cúbico e a relação entre litro e metro cúbico, para resolver problemas de cálculo de capacidade de recipientes.	Área de figuras planas; Área do círculo e comprimento de sua circunferência; Volume de bloco retangular; Medidas de capacidade: Volume de sólidos geométricos: bloco retangular e cubo Medida de capacidade: relações entre medidas de volume e de capacidade	Atividade "Desafio da Garrafa de Leite": Utilizando caixas de leite vazias (300ml, 900ml, 1L), caixas de suco (1L), garrafas PET de 2L, atividade em grupo, solicite aos estudantes que encham uma caixa de 1L com uma garrafa de 1L e depois encher uma de 2L. Posteriormente solicite que verifiquem quantos litros cabem em uma caixa de 900ml. Dica, mostre a relação aos estudantes: Use o 1000: Enfatize que $1m^3$ são 1000 litros e $1dm^3$ é 1 litro. As conversões envolvem multiplicar ou dividir por 1000 de m^3 para L ou de L para cm^3.
				Jogos matemáticos	(EF08MA19) Resolver e elaborar problemas que envolvam medidas de área de figuras geométricas, utilizando expressões de cálculo de área (quadriláteros, triângulos e círculos), em situações como determinar medida de terrenos.	Área de figuras planas; Área do círculo e comprimento de sua circunferência; Volume de bloco retangular; Medidas de capacidade: Comprimento Área de figuras planas: retângulo, quadrado, paralelogramo, triângulo, losango e trapézio Figuras equivalente	Jogos digitais de domínio público ou disponíveis por esta secretaria.



[illegible]



Secretaria Municipal de Educação
Subsecretaria de Gestão Educacional
Departamento de Gestão Educacional
Divisão de Ensino Fundamental



QUADRO DE HABILIDADES - 8º ANO - LÍNGUA PORTUGUESA - CULTURA LEITORA E ESCRITA

Bimestre	Área do Conhecimento	Componente Curricular	Atividade Complementar	Detalhamento da Atividade Complementar	Habilidades	Objeto de Conhecimento	Possibilidades de alinhamento para o Currículo
				Jornal Escolar	(EF69LP16) Analisar e utilizar as formas de composição dos gêneros jornalísticos da ordem do relatar, tais como notícias (pirâmide invertida no impresso X blocos noticiosos hipertextuais e hipermidiáticos no digital, que também pode contar com imagens de vários tipos, vídeos, gravações de áudio etc.), da ordem do argumentar, tais como artigos de opinião e editorial (contextualização, defesa de tese/opinião e uso de argumentos) e das entrevistas: apresentação e contextualização do entrevistado e do tema, estrutura pergunta e resposta etc.	Construção composicional	O professor pode organizar oficinas de leitura e produção de gêneros jornalísticos, analisando a estrutura de notícias, artigos de opinião e entrevistas. A atividade permite compreender diferenças entre relatar fatos e argumentar. Assim, os estudantes aplicam essas formas de composição em produções próprias, impressas ou digitais.
			Cultura Leitora e Escrita		(EF08LP04) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: ortografia, regências e concordâncias nominal e verbal, modos e tempos verbais, pontuação etc	Fono-ortografia	O professor pode propor momentos de escrita, revisão e reescrita, focando o uso adequado da ortografia, concordância, regência e pontuação. A correção orientada e coletiva ajuda os estudantes a reconhecer e ajustar escolhas linguísticas. Essa prática fortalece a clareza e a correção dos textos produzidos.
				Oficinas de leitura	(EF69LP01) Diferenciar liberdade de expressão de discursos de ódio, posicionando-se contrariamente a esse tipo de discurso e vislumbrando possibilidades de denúncia quando for o caso.	Apreciação e réplica. Relação entre gêneros e mídias.	O professor pode propor a leitura e análise de textos e comentários de diferentes mídias para distinguir liberdade de expressão e discursos de ódio. A oficina favorece o debate orientado e o posicionamento ético dos estudantes. Também possibilita discutir formas de denúncia e responsabilização.
					(EF69LP03) Identificar, em notícias, o fato central, suas principais circunstâncias e eventuais decorrências; em reportagens e fotorreportagens o fato ou a temática retratada e a perspectiva de abordagem, em entrevistas os principais temas/subtemas abordados, explicações dadas ou teses defendidas em relação a esses subtemas; em tirinhas, memes, charge, a crítica, ironia ou humor presente.	Estratégia de leitura: apreender os sentidos globais do texto.	O professor pode orientar a leitura de diversos gêneros jornalísticos e multimodais, identificando fatos centrais, circunstâncias e pontos de vista. A atividade desenvolve a compreensão global e crítica da informação. Além disso, amplia a leitura de humor, ironia e crítica em gêneros como charges e memes.

