



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS FINAIS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

LINGUA PORTUGUESA



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Leitura, interpretação e produção de textos de diferentes gêneros dentre os quais: carta argumentativa, relatos de experiências (acontecimentos do cotidiano; histórias reais e imaginárias), contos de fada, fábulas (ética, bioética, moral e valores presentes nas fábulas - fato, moral, personagens, narrador, conflito, desfecho), crônicas, provérbios, bilhetes, diários (pessoal, de viagem), verbetes de dicionário.</p> <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <p>-Localização de informações explícitas e implícitas do texto; -Reconhecimento do tema central do texto; -Reconhecimento dos efeitos de sentido de uma palavra ou expressão; -Reconhecimento das relações textuais indicadas por expressões conectoras; -Uso adequado das diferentes formas de tratamento; -Identificação das características próprias do tipo/gênero a que pertence o texto;</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ler diversos tipos de textos com fluência, evidenciando sua compreensão;• Interagir com os colegas por meio de atividades, utilizando textos orais e escritos e outras atividades criativas;• Interpretar textos considerando suas relações intratextuais;• Classificar palavras conforme sua função nos textos, reconhecendo essa ação como legitimadora do conhecimento científico;• Aplicar na construção de textos os mecanismos de coesão e coerência;• Reconhecer os efeitos de sentido decorrentes da exploração de recursos ortográficos e morfológicos;• Identificar a finalidade e a	<p>JOGO COMO SE ESCREVE? Jogo que favorece a reflexão sobre a forma de escrever e falar corretamente algumas palavras da língua portuguesa. Esse jogo deve ser oferecido aos alunos com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb5e769702d20ca841300</p> <p>VÍDEO Chiclete. (Orto e Grafia) Vídeo animação que trata da ortografia de palavras com CH e X. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570651e969702d5d1def1700</p> <p>JOGO Jogo dos antônimos Jogo que trabalha o antônimo das palavras. Brinque neste jogo e aprenda a forma correta do antônimo das palavras. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores;</p> <p>-Reconhecimento dos efeitos de sentido produzidos pelo uso de elementos não verbais.</p> <p>-Elementos contextualizadores do texto: autor; data/época do texto, local, meio de veiculação;</p> <p>-Elementos constituintes da narrativa: narrador, personagem, espaço, tempo, problema/solução;</p> <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <p>-Produção dos gêneros textuais considerando o destinatário, a sua finalidade e as características do gênero;</p> <p>-Estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever.</p> <p>-Fonologia e fonética de uma perspectiva discursivo-textual:</p> <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <p>-Distinção entre fonema e letra;</p> <p>-Reconhecimento dos dígrafos;</p> <p>-Reconhecimento dos encontros vocálicos: ditongo, tritongo e hiato;</p> <p>-Reconhecimento do encontro consonantal;</p> <p>-Separação de sílabas;</p> <p>-Classificação das palavras quanto ao número de sílabas.</p>	<p>intencionalidade do texto;</p> <ul style="list-style-type: none">• Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;• Localizar informações explícitas e implícitas em um texto;• Reconhecer a necessidade dos valores humanos para a vida em sociedade;• Conhecer a cultura e as tradições brasileiras e capixabas.	<p>/570fb50069702d20ca6a1300</p> <p>VÍDEO A Grande Fábrica de Palavras - Varal de Histórias O garoto Philéas precisa de palavras para abrir seu coração a doce Cybelle. Uma linda história sobre a importância das palavras! http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57111a1869702d20c7341800</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Maleta Nesta maleta, o professor encontra diversos materiais que contribuem para reflexão sobre o ensino de leitura e escrita. Esses materiais podem</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

Frase – pontuação e tipos de frases: afirmativa, exclamativa, imperativa, negativa:

DESENVOLVER

- Uso da vírgula nos vocativos;
- Análise dos padrões de combinação e distribuição das palavras na sequência das frases, como constituintes do texto;
- Reconhecimento dos efeitos de sentido provocados pela alteração da ordem regular das palavras na frase.

ser usados em cursos, reuniões pedagógicas e horários de trabalho coletivo, enriquecendo a formação de professores.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57164b3d69702d5880da0300>

JOGO
Poema

Junte-se à Ema e Tico numa missão das mais instigantes: devolver a cor e a poesia ao mundo. A aventura se passa nas cercanias da Ilha dos Poemas, numa jornada marítima. Quem conduz os aventureiros oceano afora é o Poeco, um singelo robzinho que precisa ser remontado para voltar ao seu lar. Boa viagem!
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57165c1369702d5880200400>

SEQUÊNCIA DIDÁTICA
Ensinar leitura lendo

Uma estratégia que estimula a leitura em camadas, selecionando e parando em trechos específicos da história, de modo a provocar a curiosidade e a análise do leitor durante o próprio ato de ler.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571642bf69702d5874460400>

SEQUÊNCIA DIDÁTICA



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

		Curta-poesias Sequência didática que apresenta uma produção de curtas-metragens a partir da leitura de poesias. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571644a569702d5878dc0300
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Leitura, interpretação e produção de textos de diferentes gêneros dentre os quais destacamos: poemas, convite, correio eletrônico, letra de música, notícia (mitos, lendas tradicionais e urbanas e folclore brasileiro), poemas.</p> <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <p>-Localização de informações explícitas e implícitas do texto; -Reconhecimento do tema central do texto; -Identificação das características próprias do tipo/gênero a que pertence o texto; -Percepção de sentidos ou informações com base em foto, ilustrações e outros recursos visuais; -Noção dos elementos constituintes da notícia/<i>lead</i>: quem, o quê, quando, onde; -Distinção entre informações principais e</p>	<ul style="list-style-type: none">• Ler diversos tipos de textos com fluência, evidenciando sua compreensão;• Interagir com os colegas por meio de atividades, utilizando textos orais e escritos e outras atividades criativas;• Interpretar textos considerando suas relações intratextuais;• Classificar palavras conforme sua função nos textos, reconhecendo essa ação como legitimadora do conhecimento científico;• Aplicar na construção de textos os mecanismos de coesão e coerência;• Reconhecer os efeitos de sentido decorrentes da exploração de recursos	<p>JOGO, QUIZ Jogo do folclore Encontre na ilustração os principais personagens do folclore brasileiro, descubra seus nomes e aprenda sobre eles. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbae969702d20c3861500</p> <p>JOGO Os clássicos da literatura infantil brasileira Conheça, neste divertido jogo, os livros brasileiros fundamentais para as crianças. Para jogar, basta clicar nas ilustrações e digitar o nome do livro. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbb9a69702d20c7041200</p> <p>JOGO</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>informações secundárias;</p> <ul style="list-style-type: none">-Avaliação da adequação do título do texto ou da proposta de um novo título;-Distinção entre um fato e uma opinião relativa a esse fato;-Análise das relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras;-Reconhecimento de referências ou remissões a outros textos ou a outros autores;-Reconhecimento dos elementos constituintes do poema: verso, estrofe, figuras de linguagem, rima;-Produção de textos considerando o destinatário, a finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos discursivos de organização das informações de acordo com as características textuais de cada gênero e da utilização de recursos coesivos notacionais como pontuação e acentuação;-Identificação de repetições, substituições ou associações que contribuem para sua coesão e coerência;-Estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever;-Utilização dos recursos gráficos usados para marcar o diálogo: travessão, dois pontos, interrogação, exclamação, aspas;-Percepção dos mecanismos de construção da	<p>ortográficos e morfológicos;</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar a finalidade e a intencionalidade do texto;• Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;• Localizar informações explícitas e implícitas em um texto;• Reconhecer a necessidade dos valores humanos para a vida em sociedade;• Conhecer a cultura e as tradições brasileiras e capixabas.	<p>Provérbios letra a letra</p> <p>Provérbios letra a letra é um jogo similar ao jogo da forca. Interessante e divertido porque permite que os alunos antecipem o provérbio oculto. Para tornar a atividade significativa é necessário que o professor jogue com antecedência, faça o levantamento dos provérbios ocultos que aparecem nesse jogo e trabalhe antecipadamente com os alunos, somente assim, os alunos poderão fazer as antecipações durante o jogo. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fa68969702d20c3f51300</p> <p>JOGO</p> <p>Você conhece alguns dos nossos ditos mais populares?</p> <p>Descubra a forma correta do dito popular e depois conheça as suas origens clicando em “Respostas” na caixinha ao lado. Todas as expressões e informações foram tiradas do livro Locuções Tradicionais no Brasil, Luís da Câmara Cascudo (Editora Global, 2004). http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571e0de169702d6e8cd20d00</p> <p>JOGO</p> <p>Memória do gênero</p> <p>Memória do gênero é um jogo da memória muito</p>
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>linguagem figurada; -Recitação de poemas; -Audição e dramatização de notícias (via rádio e televisão); -Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores; -Reconhecimento dos sentidos denotativo e conotativo de palavras ou expressões no texto poético.</p> <p>Ortografia de uma perspectiva discursivo-textual: DESENVOLVER</p> <p>Distinção e uso: mb / mp; o / u / ou; s / ss / sc / sç; x / ch; sons do x; por que / porque / por quê / porquê; r / rr; l / u; k – w – y</p> <p>Semântica: DESENVOLVER</p> <p>-Reconhecimento e uso de sinônimos, antônimos, homônimos, parônimos.</p> <p>-Morfologia de uma perspectiva discursivo-textual: DESENVOLVER</p> <p>-Identificação da função dos artigos – definido e</p>		<p>divertido por permitir a associação entre os gêneros masculino e feminino. Ao término de cada fase terá acesso à regra de composição dos gêneros. Esse jogo é interessante para crianças com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb34c69702d20c30d1500</p> <p>VÍDEO Emília no País da Gramática 3: SUBSTANTIVO Aprenda sobre os substantivos com a turma do Sítio do Pica-pau Amarelo! Esta é uma versão adaptada do 3º capítulo do livro "Emília no País da Gramática", de Monteiro Lobato. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571127ca69702d20ca271b00</p> <p>VÍDEO Emília no País da Gramática 4: Artigos Neste episódio, os personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo vão conhecer o Bairro dos Artigos, o menor que existe no País da Gramática. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5711286269702d20c3ea1c00</p> <p>VÍDEO Palavras Africanas Apresenta algumas palavras de origem africanas.</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>indefinido / gênero e número; -Uso das classes gramaticais na construção do texto (sintagma nominal e verbal); -Identificação da função do substantivo na nomeação de personagens, pessoas e lugares; -Classificação dos substantivos em comum, próprio, coletivo, primitivo, derivado, simples, composto, concreto e abstrato; -Flexão dos substantivos (Gênero: biforme, uniforme, epiceno, comum-de-dois, sobrecomum; Número: plural dos substantivos simples e dos substantivos compostos; Grau: diminutivo, aumentativo).</p>		<p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112b0d69702d20c7fd1800</p> <p>VÍDEO Trava Língua - Varal de Histórias Vídeo que conta uma história e trabalha "Trava-língua". http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571118c569702d20c3dc1b00</p> <p>VÍDEO Palavras indígenas Apresenta palavras de origem indígenas. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112a4869702d20c3431d00</p>
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Leitura, interpretação e produção de textos de diversos gêneros, dentre os quais: debate regrado; júri simulado; memória; crônica; texto de opinião. <p>DESENVOLVER</p>	<ul style="list-style-type: none">Ler diversos tipos de textos com fluência, evidenciando sua compreensão;Interagir com os colegas por meio de atividades, utilizando textos orais e	<p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Hora de produzir uma história que diverte: a história em quadrinhos Objetivos da sequência: Levantar características físicas e psicológicas para a criação de personagens; fazer levantamento de enredos que</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Diferentes estratégias argumentativas usadas na interação oral;</p> <p>-Reconhecimento das expressões verbais que indicam atitudes e postura de polidez;</p> <p>-Análise dos elementos constituintes do texto narrativo;</p> <p>-Identificação das relações temáticas ou estruturais de semelhança ou de oposição entre dois textos de diferentes autores ou de diferentes épocas;</p> <p>-Distinção entre um fato e uma opinião relativa a esse fato;</p> <p>-Reconhecimento dos elementos indicadores das condições do locutor e do interlocutor do espaço cultural de produção e de circulação do texto;</p> <p>-Reconhecimento da tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;</p> <p>-Reconhecimento do ponto de vista sobre o qual o tema do texto é tratado;</p> <p>-Produção de textos considerando o destinatário, a finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos discursivos da organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero e da utilização de recursos coesivos notacionais como o uso de pontuação e de acentuação. Inclusão de referências, alusões ou citações a</p>	<p>escritos e outras atividades criativas;</p> <ul style="list-style-type: none">• Interpretar textos considerando suas relações intratextuais;• Classificar palavras conforme sua função nos textos, reconhecendo essa ação como legitimadora do conhecimento científico;• Aplicar na construção de textos os mecanismos de coesão e coerência;• Reconhecer os efeitos de sentido decorrentes da exploração de recursos ortográficos e morfológicos;• Identificar a finalidade e a intencionalidade do texto;• Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;• Localizar informações explícitas e implícitas em um texto;• Reconhecer a necessidade dos valores humanos para a vida em sociedade;• Conhecer a cultura e as tradições brasileiras e capixabas.	<p>possam ser contados pela história em quadrinhos; criar personagens e enredo para a produção da história; produzir uma história em quadrinhos.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a30ce69702d7d59c11000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Histórias em quadrinhos: estrutura e humor</p> <p>O aluno poderá com esta aula, compreender os elementos básicos da narrativa no que diz respeito à estrutura; reconhecer os tipos de balões, legendas e onomatopeias das HQs; conhecer a utilização das HQs em diversos conteúdos disciplinares; recontar a história narrada nos quadrinhos; ampliar a capacidade de relacionar texto e ilustração.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a374369702d7d59cc1000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Aprendendo a fazer histórias em quadrinhos</p> <p>Objetivos da sequência didática: Identificar a linguagem e a estrutura das histórias em quadrinhos; Criar uma história em quadrinhos utilizando os recursos de linguagem desta modalidade; Enriquecer seu vocabulário por meio</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>texto de outros;</p> <ul style="list-style-type: none">-Emprego de aspectos que expressem novidades e criatividade no texto;-Emprego dos diferentes recursos de coesão textual de forma a assegurar a continuidade do texto;-Estabelecimento de relações textuais entre orações, períodos, parágrafos ou blocos maiores do texto, por meio de expressões conectoras;-Análise do efeito de sentido consequente do uso de pontuação expressiva (interrogação, exclamação, reticências, aspas);-Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever. <ul style="list-style-type: none">• Variedades linguísticas: DESENVOLVER <ul style="list-style-type: none">-Reconhecimento dos elementos que estão na base do preconceito linguístico e de sua natureza discriminatória;-Análise dos elementos indicadores do processo histórico de mudança da língua;-Adequação à variedade de gêneros de discursos orais, conforme os contextos sociais de uso em que se inserem, para ajustar-se a essa variedade;		<p>da linguagem oral e escrita; Realizar práticas de leitura e escrita contextualizadas; Trabalhar a estrutura textual (início, meio e fim); Montar uma apresentação no power point; Enviar e-mail; Desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos; Desenvolver a capacidade de ler, de compreender e de localizar informações no texto lido. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a322569702d7d6f031000</p> <p>VÍDEO Turma da Mônica - Chico Bento no Shopping Episódio em que o Chico Bento vai passear no shopping. Excelente para apresentar aos alunos a variante caipira da língua portuguesa. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5717bbc569702d6e945a0500</p> <p>INFOGRÁFICO, JOGO Contos maravilhosos em mínimos detalhes Christian Jackson é um artista plástico de Chicago, nos Estados Unidos. Na série de pôsteres que você verá a seguir, Christian representou, com poucos elementos, contos infantis conhecidos por crianças e adultos de todo o mundo. Um detalhe mínimo é suficiente para despertar em nossa</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Distinção entre os tipos de discurso.</p> <ul style="list-style-type: none">• Morfologia de uma perspectiva discursivo-textual: <p>DESENVOLVER</p> <p>-Análise das diferentes funções sintáticas que as palavras podem exercer na construção dos sentidos e das intenções expressos pelos enunciados;</p> <p>-Reflexão sobre o caráter flexível do léxico da língua;</p> <p>-Reconhecimento do valor expressivo do adjetivo em descrições de cenários e lugares e caracterizações de personagens e pessoas (Locução adjetiva; Concordância do adjetivo; Adjetivos simples, composto, pátrio; Grau do adjetivo: comparativo e superlativo).</p> <p>-Reconhecimento dos numerais e de sua função de quantificar numericamente os seres ou indicar a ordem em que estes se encontram dispostos em uma dada sequência;</p> <p>-Reconhecimento dos valores funcionais dos pronomes (pessoal - do caso reto e do caso oblíquo; de tratamento; possessivo; demonstrativo; indefinido; interrogativo; relativo);</p> <p>-Reconhecimento, em um texto, de registro</p>		<p>memória as histórias de Chapeuzinho Vermelho, do príncipe sapo e tantas outras. Para montar sua galeria de pôsteres, relacione os títulos dos contos maravilhosos às imagens correspondentes. Selecione um pôster por vez e arraste o título correto até o espaço indicado. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573c7e6869702d67ee752000</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p> <p>VÍDEO Sinais de Pontuação Vamos conhecer um pouco mais sobre os sinais de pontuação. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112c5b69702d20ca781b00</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

formal empregado em situações cerimoniais que exigem um tratamento protocolar definido (Majestade, Excelência);

- Reconhecimento de que o domínio social da linguagem pode possibilitar a participação social, política e cidadã;
- Valorização das diferentes opiniões e informações veiculadas nos textos como possibilidades diferenciadas de compreensão do mundo;
- Posicionamento crítico diante de textos de modo a reconhecer a pertinência dos argumentos utilizados, posições ideológicas subjacentes e possíveis conteúdos discriminatórios nesse veiculados.

- Ortografia de uma perspectiva discursivo-textual
DESENVOLVER A DISTINÇÃO ENTRE:
mau / mal; g / j; e, i, ei; z / s (som de z), s (inho) / z (inho); oso / osa; ez / eza; ês / esa; isar / izar; am / ão; em / êm / êem; fazer / pôr / ir
- Semântica
DESENVOLVER

-Reconhecimento dos usos denotativo e



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

conotativo das palavras nos textos de diversos gêneros; -Análise do valor expressivo dos recursos retóricos (figuras de linguagem), identificando-as como mecanismos linguísticos geradores de densificação semântica e expressividade estilística; (metáfora, metonímia e ironia); -Identificação de mensagem de humor em textos do gênero como estratégia de construção de sentido.		
---	--	--

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Leitura, Interpretação e Produção Textual: Gêneros textuais: tira, cartum, piadas, História em Quadrinhos (HQ), propaganda (TV, revistas, jornais, outdoor, folder, anúncio, cartaz, panfleto); questões de gênero na literatura, textos expositivos dos livros didáticos de outras disciplinas.	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com os colegas por meio de atividades de leitura e escrita e de outras atividades criativas;• Interpretar textos considerando suas relações intratextuais;• Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a	JOGO COMO SE ESCREVE? Jogo que favorece a reflexão sobre a forma de escrever e falar corretamente algumas palavras da língua portuguesa. Esse jogo deve ser oferecido aos alunos com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb5e769702d20ca841300



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Localização de informações explícitas e implícitas do texto;-Estabelecimento das relações entre partes de um texto, identificando repetições, substituições ou associações que contribuem para sua coesão e coerência;-Reconhecimento das ideias centrais do texto;-Identificação das características do tipo / gênero a que pertence o texto;-Identificação dos elementos constituintes do esquema narrativo da tira, do cartum e da HQ (enredo, tipos de balões, fala de personagens e de narrador, elementos gráficos);-Identificação de sentidos ou informações com base em figura, ilustrações e outros recursos visuais;-Reconhecimento da finalidade ou do objetivo pretendido no / para o texto;-Comentário e reorganização de histórias lidas / ouvidas;-Exposição de informações lidas em textos de livros didáticos de outras disciplinas;-Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores;-Produção de textos considerando o destinatário, a sua finalidade e as	<p>narrativa;</p> <ul style="list-style-type: none">• Distinguir a finalidade do gênero textual no discurso publicitário;• Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;• Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos gráficos, ortográficos e/ou morfossintáticos;• Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.;• Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema;• Concluir a leitura de um texto emitindo sua crítica acerca do que leu, aprendendo a desenvolver argumentos;• Interatuar com os colegas por meio de atividades de leitura e escuta e de outras atividades criativas;• Indicar atitudes com relação ao meio ambiente e à sua diversidade, as quais lhe assegurem a sustentabilidade;	<p>VÍDEO Chiclete. (Orto e Grafia) Vídeo animação que trata da ortografia de palavras com CH e X. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570651e969702d5d1def1700</p> <p>JOGO Jogo dos antônimos Jogo que trabalha o antônimo das palavras. Brinque neste jogo e aprenda a forma correta do antônimo das palavras. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb50069702d20ca6a1300</p> <p>VÍDEO A Grande Fábrica de Palavras - Varal de Histórias O garoto Philéas precisa de palavras para abrir seu coração a doce Cybelle. Uma linda história sobre a importância das palavras! http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571111a1869702d20c7341800</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras,</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

características do gênero, atentando para os aspectos discursivos da organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero e da utilização de recursos coesivos notacionais como o uso de pontuação e de acentuação;
-Estratégias de escrita: planejar, rascunhar, revisar e reescrever.

- Articulação de parágrafos.

DESENVOLVER

Estudo da estrutura do texto escrito abordando o conceito de parágrafo ressaltando sua importância para a organização espacial do texto bem como para o estabelecimento de um fluxo organizado de ideias, na expectativa de que o aluno perceba que o texto escrito pressupõe uma organização estrutural que favorece a leitura, por possibilitar a organização do fluxo de informações do texto. Serve ao propósito de dar ao aluno uma visão mais ampla da estrutura textual, mostrando-lhe que os parágrafos que compõem um texto são organizados de forma a garantir o fluxo do conteúdo (progressão textual), assinalando mudanças de perspectiva ou de voz que nele ocorram.

- Utilizar a linguagem como instrumento para o exercício da cidadania.

na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra.

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500>

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Maleta

Nesta maleta, o professor encontra diversos materiais que contribuem para reflexão sobre o ensino de leitura e escrita. Esses materiais podem ser usados em cursos, reuniões pedagógicas e horários de trabalho coletivo, enriquecendo a formação de professores.

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57164b3d69702d5880da0300>

JOGO

Poema

Junte-se à Ema e Tico numa missão das mais instigantes: devolver a cor e a poesia ao mundo. A aventura se passa nas cercanias da Ilha dos Poemas, numa jornada marítima. Quem conduz os aventureiros oceano afora é o Poeco, um singelo robzinho que precisa ser remontado para voltar ao



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Fonologia de uma perspectiva discursivo-textual: DESENVOLVER -Identificação da sílaba tônica e classificação das palavras quanto à posição da sílaba tônica.• Acentuação gráfica: DESENVOLVER -Distinção entre monossílabos tônicos e átonos; -Distinção entre palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas; -Estudo da acentuação dos ditongos abertos e dos hiatos.• Morfologia de uma perspectiva discursivo-textual: DESENVOLVER -Análise das construções morfológicas, sintáticas e semântico/pragmáticas em diversas situações discursivas, considerando a variedade culta e outras variedades da língua. -Estudo dos verbos (modos, tempos, vozes e aspectos verbais):		<p>seu lar. Boa viagem! http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57165c1369702d5880200400</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Ensinar leitura lendo Uma estratégia que estimula a leitura em camadas, selecionando e parando em trechos específicos da história, de modo a provocar a curiosidade e a análise do leitor durante o próprio ato de ler. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571642bf69702d5874460400</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Curta-poesias Sequência didática que apresenta uma produção de curtas-metragens a partir da leitura de poesias. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571644a569702d5878dc0300</p>
---	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-O verbo na estrutura da oração; -Relacionamento do verbo com seu referente e a concordância entre eles; -Reconhecimento do verbo na 3ª pessoa em textos expositivos; -Reconhecimento do verbo como marca da sequência narrativa; -Reconhecimento da diferença de sentido entre os verbos nos tempos pretérito perfeito e imperfeito na construção da narrativa. -Estudo dos advérbios: -Identificação de advérbios como indicadores de circunstâncias; -Locução adverbial: -Afirmação, dúvida, intensidade, lugar, modo, negação, tempo. -Reconhecimento das relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras: Preposição, Conjunção, Interjeição.</p>		
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: poema (formas livres e	<ul style="list-style-type: none">Interagir com os colegas por meio de atividades de leitura e escrita e de outras	<p>JOGO, QUIZ Jogo do folclore Encontre na ilustração os principais personagens</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>acróstico), certidão de nascimento, conto moderno.</p> <p>DESENVOLVER</p> <p>-Reconhecimento da cultura local: obras de autores capixabas;</p> <p>-Manifestação de ideias, sentimentos, experiências e opiniões sobre leituras realizadas;</p> <p>-Dramatização de contos lidos;</p> <p>-Recontação de contos lidos;</p> <p>-Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores;</p> <p>-Localização de informações explícitas e implícitas do texto;</p> <p>-Reconhecimento do tema central do texto;</p> <p>-Identificação das características próprias do tipo / gênero a que pertence o texto;</p> <p>-Identificação de sentidos ou informações com base em figura, foto, ilustrações e outros recursos visuais;</p> <p>-Distinção entre informações principais e informações secundárias;</p> <p>-Avaliação da adequação do título do texto ou da proposta de um novo título;</p> <p>-As relações entre partes de um texto, as repetições, substituições ou associações que</p>	<p>atividades criativas;</p> <ul style="list-style-type: none">• Interpretar textos considerando suas relações intratextuais;• Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa;• Distinguir a finalidade do gênero textual no discurso publicitário;• Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;• Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos gráficos, ortográficos e/ou morfosintáticos;• Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.;• Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema;• Concluir a leitura de um texto emitindo sua crítica acerca do que leu, aprendendo a desenvolver argumentos;• Interatuar com os colegas por meio de	<p>do folclore brasileiro, descubra seus nomes e aprenda sobre eles.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbae969702d20c3861500</p> <p>JOGO Os clássicos da literatura infantil brasileira</p> <p>Conheça, neste divertido jogo, os livros brasileiros fundamentais para as crianças. Para jogar, basta clicar nas ilustrações e digitar o nome do livro.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbb9a69702d20c7041200</p> <p>JOGO Provérbios letra a letra</p> <p>Provérbios letra a letra é um jogo similar ao jogo da forca. Interessante e divertido porque permite que os alunos antecipem o provérbio oculto. Para tornar a atividade significativa é necessário que o professor jogue com antecedência, faça o levantamento dos provérbios ocultos que aparecem nesse jogo e trabalhe antecipadamente com os alunos, somente assim, os alunos poderão fazer as antecipações durante o jogo.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fa68969702d20c3f51300</p>
--	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>contribuem para sua coesão e coerência; -As relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras; -Os elementos responsáveis pelos efeitos de ambiguidade de um determinado enunciado; -Os elementos constituintes do esquema narrativo do conto (enredo, tempo, espaço, personagens e narrador, conflito e desfecho).</p> <ul style="list-style-type: none">• Sintaxe de uma perspectiva discursivo-textual <p>DESENVOLVER</p> <p>-Análise das diversas funções que as palavras exercem na construção dos sentidos e das intenções expressas pelos enunciados; -Reconhecimento dos efeitos de sentidos produzidos pela posição do sujeito na oração; classificação do sujeito simples, composto, desinencial (elíptico), indeterminado; A oração sem sujeito. -O predicado e seu núcleo; -Predicação dos verbos: os verbos intransitivo, transitivo e bitransitivo e seus complementos (objeto direto e objeto indireto) e o verbo de ligação, suas características e função; os predicativos do sujeito e do objeto; -O adjunto adverbial e o adjunto adnominal.</p>	<p>atividades de leitura e escuta e de outras atividades criativas;</p> <ul style="list-style-type: none">• Indicar atitudes com relação ao meio ambiente e à sua diversidade, as quais lhe assegurem a sustentabilidade;• Utilizar a linguagem como instrumento para o exercício da cidadania.	<p>JOGO Você conhece alguns dos nossos ditos mais populares? Descubra a forma correta do dito popular e depois conheça as suas origens clicando em “Respostas” na caixinha ao lado. Todas as expressões e informações foram tiradas do livro <i>Locuções Tradicionais no Brasil</i>, Luís da Câmara Cascudo (Editora Global, 2004). http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571e0de169702d6e8cd20d00</p> <p>JOGO Memória do gênero Memória do gênero é um jogo da memória muito divertido por permitir a associação entre os gêneros masculino e feminino. Ao término de cada fase terá acesso à regra de composição dos gêneros. Esse jogo é interessante para crianças com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb34c69702d20c30d1500</p> <p>VÍDEO Emília no País da Gramática 3: SUBSTANTIVO Aprenda sobre os substantivos com a turma do</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

- Pontuação:

DESENVOLVER

-Identificação e emprego dos recursos gráficos usados para marcar o diálogo: travessão, dois pontos, interrogação, exclamação, aspas;
-A vírgula e sua relação com os termos essenciais da oração;
-Emprego do hífen;
-A vírgula e sua relação com os complementos verbais.

- Semântica: figuras de linguagem; ambiguidade; polissemia.

DESENVOLVER

-Reconhecimento do uso da ambiguidade como recurso estilístico na construção de sentidos nos textos de diversos gêneros e como vício de linguagem que interfere na intenção comunicativa;
-Análise do valor expressivo das figuras de linguagem como mecanismos linguísticos geradores de densidade semântica e expressividade estilística;
Reconhecimento do efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada

Sítio do Pica-pau Amarelo! Esta é uma versão adaptada do 3º capítulo do livro "Emília no País da Gramática", de Monteiro Lobato.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571127ca69702d20ca271b00>

VÍDEO

Emília no País da Gramática 4: Artigos

Neste episódio, os personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo vão conhecer o Bairro dos Artigos, o menor que existe no País da Gramática.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5711286269702d20c3ea1c00>

VÍDEO

Palavras Africanas

Apresenta algumas palavras de origem africanas.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112b0d69702d20c7fd1800>

VÍDEO

Trava Língua - Varal de Histórias

Vídeo que conta uma história e trabalha "Trava-língua".
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571118c569702d20c3dc1b00>

VÍDEO

Palavras indígenas



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

palavra ou expressão.		Apresenta palavras de origem indígenas. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112a4869702d20c3431d00
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: diário, relato, blog e artigo de opinião; textos informativos; textos expositivos e textos normativos (declaração de direitos, portaria, artigo, regimento, estatuto etc.). <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Localização de informações explícitas e implícitas do texto;-Estabelecimento de relações entre partes de um texto, identificando repetições, substituições ou associações que contribuem para sua coesão e coerência;-Estabelecimento de relação do assunto e da finalidade ao gênero textual;-Reconhecimento do papel da entonação e de outros recursos suprasegmentais na construção do sentido e das intenções	<ul style="list-style-type: none">Interagir com os colegas por meio de atividades de leitura e escrita e de outras atividades criativas;Interpretar textos considerando suas relações intratextuais;Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa;Distinguir a finalidade do gênero textual no discurso publicitário;Inferir o sentido de uma palavra ou expressão;Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos gráficos, ortográficos e/ou morfossintáticos;	<p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Hora de produzir uma história que diverte: a história em quadrinhos Objetivos da sequência: Levantar características físicas e psicológicas para a criação de personagens; fazer levantamento de enredos que possam ser contados pela história em quadrinhos; criar personagens e enredo para a produção da história; produzir uma história em quadrinhos. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a30ce69702d7d59c11000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Histórias em quadrinhos: estrutura e humor O aluno poderá com esta aula, compreender os elementos básicos da narrativa no que diz respeito à estrutura; reconhecer os tipos de balões, legendas e onomatopeias das HQs; conhecer a</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

pretendidos em um determinado evento comunicativo;

- Reconhecimento das ideias centrais do texto;
- Reconhecimento das características próprias do tipo ou do gênero a que pertence o texto;
- Identificação da finalidade ou o objetivo pretendido no e para o texto;
- Estabelecimento de relação de uma informação identificada no texto com outras oferecidas no próprio texto ou em textos diferentes (verbais e não verbais);
- Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos discursivos de organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero e para a utilização de recursos coesivos notacionais como o uso de pontuação e acentuação;
- Produção de paráfrase de trechos de texto expositivo de livro didático;
- Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever;
- Reflexão sobre o efeito de sentido consequente do uso dos recursos gráficos (tamanho da letra, tipo de letras, expressão em negrito, disposição espacial).

- Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios etc.;
- Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema;
- Concluir a leitura de um texto emitindo sua crítica acerca do que leu, aprendendo a desenvolver argumentos;
- Interatuar com os colegas por meio de atividades de leitura e escuta e de outras atividades criativas;
- Indicar atitudes com relação ao meio ambiente e à sua diversidade, as quais lhe assegurem a sustentabilidade;
- Utilizar a linguagem como instrumento para o exercício da cidadania.

utilização das HQs em diversos conteúdos disciplinares; recontar a história narrada nos quadrinhos; ampliar a capacidade de relacionar texto e ilustração.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a374369702d7d59cc1000>

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Aprendendo a fazer histórias em quadrinhos

Objetivos da sequência didática: Identificar a linguagem e a estrutura das histórias em quadrinhos; Criar uma história em quadrinhos utilizando os recursos de linguagem desta modalidade; Enriquecer seu vocabulário por meio da linguagem oral e escrita; Realizar práticas de leitura e escrita contextualizadas; Trabalhar a estrutura textual (início, meio e fim); Montar uma apresentação no power point; Enviar e-mail; Desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos; Desenvolver a capacidade de ler, de compreender e de localizar informações no texto lido.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a322569702d7d6f031000>

VÍDEO

Turma da Mônica - Chico Bento no



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Pontuação de uma perspectiva discursivo-textual: DESENVOLVER-Utilização das convenções gráficas próprias dos diferentes gêneros do texto;-Os complementos verbais e a pontuação;-O adjunto adverbial e a pontuação. <ul style="list-style-type: none">• Produção Textual: DESENVOLVER-Texto dissertativo / argumentativo;-Coesão e coerência textual: Reconhecimento, entre partes de textos, das relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras;-Identificação das formas de tratamento e relações de correferência (hiperonímia, expressões nominais definidas, repetição, etc.). <ul style="list-style-type: none">• Ortografia de uma perspectiva discursivo-textual: DESENVOLVER-Uso das expressões bastante, bastantes, muito, muitos, pouco, poucos.		<p>Shopping Episódio em que o Chico Bento vai passear no shopping. Excelente para apresentar aos alunos a variante caipira da língua portuguesa. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5717bbc569702d6e945a0500</p> <p>INFOGRÁFICO, JOGO Contos maravilhosos em mínimos detalhes Christian Jackson é um artista plástico de Chicago, nos Estados Unidos. Na série de pôsteres que você verá a seguir, Christian representou, com poucos elementos, contos infantis conhecidos por crianças e adultos de todo o mundo. Um detalhe mínimo é suficiente para despertar em nossa memória as histórias de Chapeuzinho Vermelho, do príncipe sapo e tantas outras. Para montar sua galeria de pôsteres, relacione os títulos dos contos maravilhosos às imagens correspondentes. Selecione um pôster por vez e arraste o título correto até o espaço indicado. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573c7e6869702d67ee752000</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras,</p>
---	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

- Países africanos lusófonos e a contribuição linguística africana à língua portuguesa no Brasil.

DESENVOLVER

-Reconhecimento de palavras originárias de dialetos africanos na língua portuguesa falada no Brasil.

-Preconceito e diversidade cultural presentes nas diversas tipologias textuais.

-Leitura e escrita como processo de formação de atitudes para a cidadania.

- Meio ambiente: sustentabilidade.
- Reflexão sobre as múltiplas funções da linguagem no estabelecimento e na organização das relações sociais.
- Reflexão sobre a linguagem como uma das formas de atuação do homem sobre a realidade.

na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra.

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500>

VÍDEO

Sinais de Pontuação

Vamos conhecer um pouco mais sobre os sinais de pontuação.

<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112c5b69702d20ca781b00>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

8º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: notícia, reportagem, cordel, entrevista, artigo de curta extensão. <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Reflexão sobre o preconceito e diversidade cultural presentes nas diversas tipologias textuais;-Reconhecimento de aspectos da cultura local: obras e autores capixabas;-Recitação de cordel;-Exposição de informações lidas em artigos;-Expressão de ideias, sentimentos, experiências e opiniões de leituras realizadas;-Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores;-Localização de informações explícitas e implícitas do texto;-Reconhecimento das ideias centrais do texto;	<ul style="list-style-type: none">• Identificar o tema de um texto;• Distinguir um fato e as opiniões relativas a ele;• Enumerar as teses presentes em um texto;• Demonstrar a relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;• Adaptar textos narrativos para dramáticos com vistas a sua encenação;• Analisar textos considerando seus elementos estruturais, sintáticos, semânticos e pragmáticos;• Organizar pensamentos, argumentar, conceituar, reconhecendo essas ações como legitimadoras do conhecimento científico;• Aplicar na construção de textos os mecanismos de coesão textual;	<p>JOGO COMO SE ESCREVE?</p> <p>Jogo que favorece a reflexão sobre a forma de escrever e falar corretamente algumas palavras da língua portuguesa. Esse jogo deve ser oferecido aos alunos com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb5e769702d20ca841300</p> <p>VÍDEO Chiclete. (Orto e Grafia)</p> <p>Vídeo animação que trata da ortografia de palavras com CH e X. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570651e969702d5d1def1700</p> <p>JOGO Jogo dos antônimos</p> <p>Jogo que trabalha o antônimo das palavras. Brinque neste jogo e aprenda a forma correta do antônimo das palavras. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570651e969702d5d1def1700</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Reconhecimento das características próprias do gênero a que pertence o texto;</p> <p>-Reconhecimento dos elementos constituintes do esquema argumentativo (tese, argumento, tema, ponto de vista);</p> <p>-Estabelecimento de relações entre o ponto de vista do autor e o argumento ou argumentos oferecidos para sustentá-lo;</p> <p>-Identificação de sentidos ou informações com base em figura, ilustrações e outros recursos visuais;</p> <p>-Identificação da finalidade ou o objetivo pretendido para o texto;</p> <p>-Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a sua finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos discursivos de organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero e de utilização de recursos coesivos e notacionais como uso de pontuação e acentuação;</p> <p>-Elaboração de síntese das ideias centrais do texto;</p> <p>-Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever.</p> <ul style="list-style-type: none">• Semântica: figuras de linguagem:	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer o patrimônio histórico-memorialístico e natural de sua cidade, Estado e país e contribuir para sua preservação por meio de ações de conscientização;• Dominar temas polêmicos e contribuir para que sua discussão ocorra dentro do nível do debate democrático: bioética, homofobia, discriminação e racismo;• Refletir sobre a necessidade de preservação do patrimônio cultural, memorialístico e natural, reconhecendo como essa ação contribui para elevar a autoestima da população.	<p><u>70fb50069702d20ca6a1300</u></p> <p>VÍDEO A Grande Fábrica de Palavras - Varal de Histórias O garoto Philéas precisa de palavras para abrir seu coração a doce Cybelle. Uma linda história sobre a importância das palavras! http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57111a1869702d20c7341800</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Maleta Nesta maleta, o professor encontra diversos materiais que contribuem para reflexão sobre o ensino de leitura e escrita. Esses materiais podem ser usados em cursos, reuniões pedagógicas e horários de</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>DESENVOLVER</p> <p>-Elementos constituintes do cordel: verso, estrofe, figura de linguagem, rima, musicalidade; -Elaboração de cordel.</p> <ul style="list-style-type: none">• Vícios de linguagem. <p>DESENVOLVER</p> <p>-Reconhecimento dos vícios de linguagem e de sua interferência na intenção comunicativa;</p> <ul style="list-style-type: none">• Morfossintaxe do período simples: <p>DESENVOLVER</p> <p>-Agente da passiva; Aposto; Vocativo.</p>		<p>trabalho coletivo, enriquecendo a formação de professores. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57164b3d69702d5880da0300</p> <p>JOGO Poema</p> <p>Junte-se à Ema e Tico numa missão das mais instigantes: devolver a cor e a poesia ao mundo. A aventura se passa nas cercanias da Ilha dos Poemas, numa jornada marítima. Quem conduz os aventureiros oceano afora é o Poeco, um singelo robzinho que precisa ser remontado para voltar ao seu lar. Boa viagem!</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57165c1369702d5880200400</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Ensinar leitura lendo</p> <p>Uma estratégia que estimula a leitura em camadas, selecionando e parando em trechos específicos da história, de modo a provocar a curiosidade e a análise do leitor durante o próprio ato de ler.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571642bf69702d5874460400</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Curta-poesias</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

		<p>Sequência didática que apresenta uma produção de curtas-metragens a partir da leitura de poesias. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571644a569702d5878dc0300</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: crônica, poema (formas fixas /soneto), charge. <p>DESENVOLVER</p> <p>-Mitos e lendas indígenas;</p>	<ul style="list-style-type: none">Identificar o tema de um texto;Distinguir um fato e as opiniões relativas a ele;Enumerar as teses presentes em um texto;	<p>JOGO, QUIZ Jogo do folclore Encontre na ilustração os principais personagens do folclore brasileiro, descubra seus nomes e aprenda sobre eles. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbae969702d20c3861500</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

-Reflexão sobre preconceito e diversidade cultural presentes nas diversas tipologias textuais;
-Reconhecimento de aspectos da cultura local: obras e autores capixabas;
-Localização de informações explícitas e implícitas do texto;
-Reconhecimento das ideias centrais do texto;
-Identificar a finalidade ou o objetivo pretendido para o texto;
-Reconhecimento das características próprias do tipo ou do gênero a que pertence o texto;
-Reconhecimento dos elementos constituintes da charge (imagem, ironia, personalidade, personagem);
-Identificação de sentidos ou informações com base em figura, ilustrações e outros recursos visuais;
-Identificação de marcas lexicais ou gramaticais que expressam valores ideológicos de um determinado grupo ou de uma determinada época;
-Reconhecimento do(s) elemento(s) responsável(is) pelo(s) efeito(s) de humor e / ou ironia em textos;
-Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a sua finalidade e as características do gênero, atentando para os

- Demonstrar a relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;
- Adaptar textos narrativos para dramáticos com vistas a sua encenação;
- Analisar textos considerando seus elementos estruturais, sintáticos, semânticos e pragmáticos;
- Organizar pensamentos, argumentar, conceituar, reconhecendo essas ações como legitimadoras do conhecimento científico;
- Aplicar na construção de textos os mecanismos de coesão textual;
- Conhecer o patrimônio histórico-memorialístico e natural de sua cidade, Estado e país e contribuir para sua preservação por meio de ações de conscientização;
- Dominar temas polêmicos e contribuir para que sua discussão ocorra dentro do nível do debate democrático: bioética, homofobia, discriminação e racismo;
- Refletir sobre a necessidade de preservação do patrimônio cultural, memorialístico e natural, reconhecendo

JOGO

Os clássicos da literatura infantil brasileira

Conheça, neste divertido jogo, os livros brasileiros fundamentais para as crianças. Para jogar, basta clicar nas ilustrações e digitar o nome do livro.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbb9a69702d20c7041200>

JOGO

Provérbios letra a letra

Provérbios letra a letra é um jogo similar ao jogo da forca. Interessante e divertido porque permite que os alunos antecipem o provérbio oculto. Para tornar a atividade significativa é necessário que o professor jogue com antecedência, faça o levantamento dos provérbios ocultos que aparecem nesse jogo e trabalhe antecipadamente com os alunos, somente assim, os alunos poderão fazer as antecipações durante o jogo.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fa68969702d20c3f51300>

JOGO

Você conhece alguns dos nossos ditos mais populares?

Descubra a forma correta do dito popular e depois conheça as suas origens clicando em “Respostas” na



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>aspectos: discursivos: organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero, utilização de recursos coesivos; notacionais: uso de pontuação e acentuação;</p> <ul style="list-style-type: none">-Transformação das informações de uma charge num artigo;-Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever. <ul style="list-style-type: none">• Morfossintaxe: DESENVOLVER <ul style="list-style-type: none">-Frase, oração, período;-Uso dos pronomes EU/MIM.-Estudo dos verbos irregulares, auxiliares, anômalos, defectivos, abundantes, pronominais.	<p>como essa ação contribui para elevar a autoestima da população.</p>	<p>caixinha ao lado. Todas as expressões e informações foram tiradas do livro <i>Locuções Tradicionais no Brasil</i>, Luís da Câmara Cascudo (Editora Global, 2004). http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571e0de169702d6e8cd20d00</p> <p>JOGO Memória do gênero Memória do gênero é um jogo da memória muito divertido por permitir a associação entre os gêneros masculino e feminino. Ao término de cada fase terá acesso à regra de composição dos gêneros. Esse jogo é interessante para crianças com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb34c69702d20c30d1500</p> <p>VÍDEO Emília no País da Gramática 3: SUBSTANTIVO Aprenda sobre os substantivos com a turma do Sítio do Pica-pau Amarelo! Esta é uma versão adaptada do 3º capítulo do livro "Emília no País da Gramática", de Monteiro Lobato. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571127ca69702d20ca271b00</p> <p>VÍDEO</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

		<p>Emília no País da Gramática 4: Artigos Neste episódio, os personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo vão conhecer o Bairro dos Artigos, o menor que existe no País da Gramática. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5711286269702d20c3ea1c00</p> <p>VÍDEO Palavras Africanas Apresenta algumas palavras de origem africanas. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112b0d69702d20c7fd1800</p> <p>VÍDEO Trava Língua - Varal de Histórias Vídeo que conta uma história e trabalha "Trava-língua". http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571118c569702d20c3dc1b00</p> <p>VÍDEO Palavras indígenas Apresenta palavras de origem indígenas. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112a4869702d20c3431d00</p> <p>VÍDEO Sinais de Pontuação</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

		Vamos conhecer um pouco mais sobre os sinais de pontuação. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112c5b69702d20ca781b00
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: texto teatral, editorial, dissertativo-argumentativo, carta ao leitor, crítica; editorial, entrevista. <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Mitos e lendas indígenas;-Reflexão sobre preconceito e diversidade cultural presentes nas diversas tipologias textuais;-Reconhecimento de aspectos da cultura local: obras e autores capixabas;-Dramatização de peça teatral ou fragmento;-Expressão de opinião sobre ideias apresentadas em charges verbais ou não verbais;	<ul style="list-style-type: none">Identificar o tema de um texto;Distinguir um fato e as opiniões relativas a ele;Enumerar as teses presentes em um texto;Demonstrar a relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la;Adaptar textos narrativos para dramáticos com vistas a sua encenação;Analisar textos considerando seus elementos estruturais, sintáticos, semânticos e pragmáticos;Organizar pensamentos, argumentar,	<p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Hora de produzir uma história que diverte: a história em quadrinhos Objetivos da sequência: Levantar características físicas e psicológicas para a criação de personagens; fazer levantamento de enredos que possam ser contados pela história em quadrinhos; criar personagens e enredo para a produção da história; produzir uma história em quadrinhos. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a30ce69702d7d59c11000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Histórias em quadrinhos: estrutura e humor O aluno poderá com esta aula, compreender os elementos básicos da narrativa no que diz respeito à</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores;</p> <p>-Reconhecimento dos elementos constituintes do esquema narrativo da peça teatral (rubrica, ato, cenário, tempo, diálogos, personagens, enredo, conflito, desfecho);</p> <p>-Reconhecimento dos elementos constituintes do esquema argumentativo (tese, argumento, tema, ponto de vista);</p> <p>-Identificar referências ou remissões a outros textos ou a outros autores;</p> <p>-Identificação e emprego dos recursos gráficos usados para marcar o diálogo em peça teatral;</p> <p>-Reconhecimento do valor expressivo do adjetivo em descrições de cenários e lugares e caracterizações de personagens e pessoas;</p> <p>-Valorização das diferentes opiniões e informações veiculadas nos textos como possibilidades diferenciadas de compreensão do mundo;</p> <p>-Reconhecimento de que o domínio social da linguagem pode possibilitar a participação social, política e cidadã;</p> <p>-Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a sua finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos discursivos de organização das ideias</p>	<p>conceituar, reconhecendo essas ações como legitimadoras do conhecimento científico;</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplicar na construção de textos os mecanismos de coesão textual;• Conhecer o patrimônio histórico-memorialístico e natural de sua cidade, Estado e país e contribuir para sua preservação por meio de ações de conscientização;• Dominar temas polêmicos e contribuir para que sua discussão ocorra dentro do nível do debate democrático: bioética, homofobia, discriminação e racismo;• Refletir sobre a necessidade de preservação do patrimônio cultural, memorialístico e natural, reconhecendo como essa ação contribui para elevar a autoestima da população.	<p>estrutura; reconhecer os tipos de balões, legendas e onomatopeias das HQs; conhecer a utilização das HQs em diversos conteúdos disciplinares; recontar a história narrada nos quadrinhos; ampliar a capacidade de relacionar texto e ilustração. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a374369702d7d59cc1000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Aprendendo a fazer histórias em quadrinhos</p> <p>Objetivos da sequência didática: Identificar a linguagem e a estrutura das histórias em quadrinhos; Criar uma história em quadrinhos utilizando os recursos de linguagem desta modalidade; Enriquecer seu vocabulário por meio da linguagem oral e escrita; Realizar práticas de leitura e escrita contextualizadas; Trabalhar a estrutura textual (início, meio e fim); Montar uma apresentação no power point; Enviar e-mail; Desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos; Desenvolver a capacidade de ler, de compreender e de localizar informações no texto lido. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a322569702d7d6f031000</p> <p>VÍDEO Turma da Mônica - Chico Bento no</p>
---	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

de acordo com as características textuais de cada gênero e de utilização de recursos coesivos notacionais como o uso de pontuação e acentuação;

-Elaboração de perguntas para entrevista de alguma pessoa ou personalidade da escola, bairro, cidade, etc.;

-Adequação do registro do texto às diferentes condições do contexto social de sua produção e circulação;

-Identificação e emprego dos recursos gráficos usados para marcar o diálogo em entrevista: hífen, interrogação, exclamação;

-Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever;

-Reflexão sobre a mediação da linguagem na produção e circulação do conhecimento e de sua importância na produção e circulação das representações simbólicas e dos bens interculturais;

-Distinção de marcas textuais de valores e intenções dos agentes produtores em função de seus comprometerimentos e interesses políticos, ideológicos e econômicos.

- Morfossintaxe do período composto: orações coordenadas.

Shopping

Episódio em que o Chico Bento vai passear no shopping. Excelente para apresentar aos alunos a variante caipira da língua portuguesa.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5717bbc569702d6e945a0500>

INFOGRÁFICO, JOGO

Contos maravilhosos em mínimos detalhes

Christian Jackson é um artista plástico de Chicago, nos Estados Unidos. Na série de pôsteres que você verá a seguir, Christian representou, com poucos elementos, contos infantis conhecidos por crianças e adultos de todo o mundo. Um detalhe mínimo é suficiente para despertar em nossa memória as histórias de Chapeuzinho Vermelho, do príncipe sapo e tantas outras. Para montar sua galeria de pôsteres, relacione os títulos dos contos maravilhosos às imagens correspondentes. Selecione um pôster por vez e arraste o título correto até o espaço indicado.
<http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/73c7e6869702d67ee752000>

JOGO, QUIZ

Jogo Ler é Preciso

O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Crase.• Coesão e coerência textual: DESENVOLVER<ul style="list-style-type: none">-Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições, substituições ou associações que contribuem para sua coesão e coerência;-Reconhecimento dos critérios de ordenação ou de sequência do texto na apresentação das ideias e informações;-Reconhecimento, entre partes de textos, das relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras.• Ortografia de uma perspectiva discursivo-textual:<ul style="list-style-type: none">-Acordo ortográfico – O hífen;-Terminações verbais: esse/ece.		<p>aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: palestra, seminário, debate, biografia, relatório, blog, e-mail, site. <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Reflexão sobre produção de tecnologia e pós-modernidade: chegada do computador, da internet e as alterações provocadas na vida das pessoas e nas relações humanas;-Comentário e reorganização de contos lidos ou ouvidos (expandir, diminuir ou alterar o enredo, incluir e retirar personagens, mudar o conflito, o final etc.);-Monitoramento do desempenho oral, levando em conta a intenção comunicativa e a reação dos interlocutores;-Observação dos efeitos de sentido produzidos pelo uso de elementos não verbais;-Reconhecimento das ideias centrais do texto;-Exposição de síntese das ideias centrais do	<ul style="list-style-type: none">• Identificar a tese de um texto e os argumentos que a sustentam;• Reconhecer as posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou tema;• Concluir a leitura de um texto emitindo sua crítica acerca do que leu e aprendendo a desenvolver argumentos;• Estabelecer relações lógico-discursivas marcadas por conectores e relatores, por exemplo, de causa x consequência, de causa e efeito, de tempo, de oposição, entre outros, entre partes de um texto;• Resumir e esquematizar textos, destacando suas palavras-chave;• Redigir trabalhos de cunho científico;• Aplicar as tecnologias em consonância com os princípios éticos em favor da vida e da humanidade;	<p>JOGO COMO SE ESCREVE? Jogo que favorece a reflexão sobre a forma de escrever e falar corretamente algumas palavras da língua portuguesa. Esse jogo deve ser oferecido aos alunos com hipótese de escrita alfabética. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb5e769702d20ca841300</p> <p>VÍDEO Chiclete. (Orto e Grafia) Vídeo animação que trata da ortografia de palavras com CH e X. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570651e969702d5d1def1700</p> <p>JOGO Jogo dos antônimos Jogo que trabalha o antônimo das palavras. Brinque neste jogo e aprenda a forma correta do antônimo das palavras. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570651e969702d5d1def1700</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>texto;</p> <ul style="list-style-type: none">-Expressão de opinião sobre ideias apresentadas em textos jornalísticos;-Identificação da finalidade ou do objetivo pretendido no / para o texto;-Reconhecimento das características próprias do tipo / gênero a que pertence o texto;-Identificação de marcas lexicais ou gramaticais que expressam valores ideológicos de um determinado grupo ou de uma determinada época;-Identificação de referências ou remissões a outros textos ou a outros autores;-Identificação de elementos indicadores das condições do espaço cultural de produção e de circulação do texto;-Reconhecimento das diferentes estratégias argumentativas usadas na interação oral;-Identificação de expressões verbais que indicam atitudes e postura de polidez;-Reconhecimento do papel da entonação e de outros recursos suprasegmentais na construção do sentido e das intenções pretendidos;-Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a sua finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos: discursivos: organização das ideias	<ul style="list-style-type: none">• Participar do debate político como uma forma de fortalecer a democracia e nele incluir temas como a sustentabilidade e a diversidade. <p>I. PROCEDIMENTOS DE LEITURA</p> <ul style="list-style-type: none">. Localizar informações explícitas em um texto.. Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.. Inferir uma informação implícita em um texto.. Identificar o tema de um texto.. Distinguir fato da opinião relativa a esse fato. <p>II. IMPLICAÇÕES DO SUPORTE, DO GÊNERO E/OU DO ENUNCIADOR NA COMPREENSÃO DE TEXTOS</p> <p>Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto, etc.).</p> <ul style="list-style-type: none">. Identificar o gênero de textos variados.. Identificar a finalidade de textos de gêneros diferentes.	<p><u>70fb50069702d20ca6a1300</u></p> <p>VÍDEO A Grande Fábrica de Palavras - Varal de Histórias O garoto Philéas precisa de palavras para abrir seu coração a doce Cybelle. Uma linda história sobre a importância das palavras! http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57111a1869702d20c7341800</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Maleta Nesta maleta, o professor encontra diversos materiais que contribuem para reflexão sobre o ensino de leitura e escrita. Esses materiais podem ser usados em cursos, reuniões pedagógicas e horários de</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>de acordo com as características textuais de cada gênero, utilização de recursos coesivos; notacionais: uso de pontuação e acentuação; -Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever.</p> <ul style="list-style-type: none">• Intertextualidade implícita e explícita. <p>DESENVOLVER</p> <p>-Reconhecimento de uma informação identificada no texto com outras oferecidas no próprio texto ou em outros textos, de forma implícita ou explícita;</p> <ul style="list-style-type: none">• Semântica: sinonímia, antonímia, homonímia, polissemia e ambiguidade. <p>DESENVOLVER</p> <p>-Reconhecimento do uso da ambiguidade como recurso estilístico na construção de sentidos nos textos de diversos gêneros e como vício de linguagem que interfere na intenção comunicativa; -Análise do valor expressivo das figuras de linguagem como mecanismos linguísticos geradores de densificação semântica e expressividade estilística;</p>	<p>III. RELAÇÃO ENTRE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none">. Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema.. Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema. <p>IV. COERÊNCIA E COESÃO NO PROCESSAMENTO DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none">. Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.. Identificar a tese de um texto.. Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la.. Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.. Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa.. Estabelecer relação causa/consequência entre partes e	<p>trabalho coletivo, enriquecendo a formação de professores. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57164b3d69702d5880da0300</p> <p>JOGO Poema Junte-se à Ema e Tico numa missão das mais instigantes: devolver a cor e a poesia ao mundo. A aventura se passa nas cercanias da Ilha dos Poemas, numa jornada marítima. Quem conduz os aventureiros oceano afora é o Poeco, um singelo robzinho que precisa ser remontado para voltar ao seu lar. Boa viagem! http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57165c1369702d5880200400</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Ensinar leitura lendo Uma estratégia que estimula a leitura em camadas, selecionando e parando em trechos específicos da história, de modo a provocar a curiosidade e a análise do leitor durante o próprio ato de ler. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571642bf69702d5874460400</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Curta-poesias</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Reconhecimento do efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão;</p> <p>-Análise da função argumentativa de operações como seleção lexical, formas de tratamento e relações de correferência – hiperonímia, expressões nominais definidas, repetição, sinonímia.</p> <ul style="list-style-type: none">• Morfossintaxe do período composto por subordinação: orações subordinadas substantivas, adjetivas e adverbiais; <p>DESENVOLVER</p> <p>-Estabelecimento de relações textuais entre orações, períodos, parágrafos ou blocos maiores do texto, por meio de expressões conectoras;</p> <p>-Estabelecimento da relação lógico-semântica entre dois fatos apresentados num texto (temporalidade, causalidade, contraposição e comparação);</p> <p>-Reconhecimento, entre partes de textos, das relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras.</p>	<p>elementos do texto.</p> <p>. Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios, etc.</p> <p>V. RELAÇÕES ENTRE RECURSOS EXPRESSIVOS E EFEITOS DE SENTIDO</p> <p>.. Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.</p> <p>. Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.</p> <p>. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.</p> <p>. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfossintáticos.</p> <p>. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos estilísticos.</p> <p>VI. VARIAÇÃO LINGUÍSTICA</p> <p>. Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de</p>	<p>Sequência didática que apresenta uma produção de curtas-metragens a partir da leitura de poesias. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571644a569702d5878dc0300</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso</p> <p>O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado, nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS EM DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: síntese, sinopse, resumo, resenha. <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Reflexão sobre a produção de tecnologia e a pós-modernidade: a chegada do computador, da internet e as alterações provocadas na vida das pessoas e nas relações humanas;-Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos discursivos de organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero e da utilização de recursos coesivos e notacionais como o uso de pontuação e acentuação;-Transformação das informações de um conto em uma resenha;-Elaboração de pesquisa bibliográfica;-Reflexão sobre a linguagem como uma das formas de atuação do homem sobre a	<ul style="list-style-type: none">• Identificar a tese de um texto e os argumentos que a sustentam;• Reconhecer as posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou tema;• Concluir a leitura de um texto emitindo sua crítica acerca do que leu e aprendendo a desenvolver argumentos;• Estabelecer relações lógico-discursivas marcadas por conectores e relatores, por exemplo, de causa x consequência, de causa e efeito, de tempo, de oposição, entre outros, entre partes de um texto;• Resumir e esquematizar textos, destacando suas palavras-chave;• Redigir trabalhos de cunho científico;• Aplicar as tecnologias em consonância com os princípios éticos em favor da vida e da humanidade;	<p>JOGO, QUIZ Jogo do folclore Encontre na ilustração os principais personagens do folclore brasileiro, descubra seus nomes e aprenda sobre eles. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbae969702d20c3861500</p> <p>JOGO Os clássicos da literatura infantil brasileira Conheça, neste divertido jogo, os livros brasileiros fundamentais para as crianças. Para jogar, basta clicar nas ilustrações e digitar o nome do livro. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fbb9a69702d20c7041200</p> <p>JOGO Provérbios letra a letra Provérbios letra a letra é um jogo similar ao jogo da forca. Interessante e divertido porque permite que os alunos antecipem o provérbio oculto. Para tornar a atividade significativa é necessário que o professor jogue com antecedência, faça o levantamento dos</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>realidade;</p> <p>-Reflexão sobre o efeito de sentido consequente do uso dos recursos gráficos (tamanho da letra, tipo de letras, expressão em negrito, disposição espacial);</p> <p>-Análise das diversas funções que as palavras exercem na construção dos sentidos e das intenções expressas pelos enunciados;</p> <p>-Utilização das estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sintaxe de regência.• Sintaxe de concordância (nominal e verbal).• Sintaxe de colocação.	<p>• Participar do debate político como uma forma de fortalecer a democracia e nele incluir temas como a sustentabilidade e a diversidade.</p> <p>I. PROCEDIMENTOS DE LEITURA D1 Localizar informações explícitas em um texto.</p> <p>. Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.</p> <p>. Inferir uma informação implícita em um texto.</p> <p>. Identificar o tema de um texto.</p> <p>. Distinguir fato da opinião relativa a esse fato.</p> <p>II. IMPLICAÇÕES DO SUPORTE, DO GÊNERO E/OU DO ENUNCIADOR NA COMPREENSÃO DE TEXTOS D5 Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto, etc.).</p> <p>. Identificar o gênero de textos variados.</p> <p>. Identificar a finalidade de textos de gêneros diferentes.</p> <p>III. RELAÇÃO ENTRE TEXTOS D20</p>	<p>provérbios ocultos que aparecem nesse jogo e trabalhe antecipadamente com os alunos, somente assim, os alunos poderão fazer as antecipações durante o jogo.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fa68969702d20c3f51300</p> <p>JOGO Você conhece alguns dos nossos ditos mais populares?</p> <p>Descubra a forma correta do dito popular e depois conheça as suas origens clicando em “Respostas” na caixinha ao lado. Todas as expressões e informações foram tiradas do livro Locuções Tradicionais no Brasil, Luís da Câmara Cascudo (Editora Global, 2004).</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571e0de169702d6e8cd20d00</p> <p>JOGO Memória do gênero</p> <p>Memória do gênero é um jogo da memória muito divertido por permitir a associação entre os gêneros masculino e feminino. Ao término de cada fase terá acesso à regra de composição dos gêneros. Esse jogo é interessante para crianças com hipótese de escrita alfabética.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/570fb34c69702d20c30d1500</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que tratam do mesmo tema.</p> <ul style="list-style-type: none">. Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema. <p>IV. COERÊNCIA E COESÃO NO PROCESSAMENTO DE TEXTOS</p> <ul style="list-style-type: none">. Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.. Identificar a tese de um texto.. Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la.. Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.. Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa.. Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.. Estabelecer relações lógico-discursivas	<p>VÍDEO Emília no País da Gramática 3: SUBSTANTIVO Aprenda sobre os substantivos com a turma do Sítio do Pica-pau Amarelo! Esta é uma versão adaptada do 3º capítulo do livro "Emília no País da Gramática", de Monteiro Lobato. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571127ca69702d20ca271b00</p> <p>VÍDEO Emília no País da Gramática 4: Artigos Neste episódio, os personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo vão conhecer o Bairro dos Artigos, o menor que existe no País da Gramática. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5711286269702d20c3ea1c00</p> <p>VÍDEO Palavras Africanas Apresenta algumas palavras de origem africanas. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112b0d69702d20c7fd1800</p> <p>VÍDEO Trava Língua - Varal de Histórias Vídeo que conta uma história e trabalha "Trava-</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios, etc.</p> <p>V. RELAÇÕES ENTRE RECURSOS EXPRESSIVOS E EFEITOS DE SENTIDO</p> <ul style="list-style-type: none">. Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos estilísticos. <p>VI. VARIAÇÃO LINGUÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none">. Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto.	<p>língua". http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/571118c569702d20c3dc1b00</p> <p>VÍDEO Palavras indígenas Apresenta palavras de origem indígenas. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112a4869702d20c3431d00</p> <p>VÍDEO Sinais de Pontuação Vamos conhecer um pouco mais sobre os sinais de pontuação. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/57112c5b69702d20ca781b00</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Leitura, interpretação e produção textual de gêneros diversos: texto dissertativo, carta ao leitor, carta argumentativa. <p style="text-align: center;">DESENVOLVER</p> <ul style="list-style-type: none">-Reflexão sobre a produção de tecnologia e a pós-modernidade: a chegada do computador, da internet e as alterações provocadas na vida das pessoas e nas relações humanas;-Reconhecimento das características próprias do tipo ou do gênero a que pertence o texto;-Reflexão sobre a inserção de novas tecnologias no campo da interação verbal, e, em particular, da escrita digital no âmbito do letramento;-Avaliar o grau de adequação ou a inadequação em determinado registro, em diferentes situações do uso da língua;-Os elementos constituintes do esquema dissertativo (assunto, tópico, subtópicos, opiniões, argumento, conclusão);-Localização de informações explícitas e implícitas do texto;-Reconhecimento das ideias centrais do texto;	<ul style="list-style-type: none">• Identificar a tese de um texto e os argumentos que a sustentam;• Reconhecer as posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou tema;• Concluir a leitura de um texto emitindo sua crítica acerca do que leu e aprendendo a desenvolver argumentos;• Estabelecer relações lógico-discursivas marcadas por conectores e relatores, por exemplo, de causa x consequência, de causa e efeito, de tempo, de oposição, entre outros, entre partes de um texto;• Resumir e esquematizar textos, destacando suas palavras-chave; • Redigir trabalhos de cunho científico;• Aplicar as tecnologias em consonância com os princípios éticos em favor da vida e da humanidade;• Participar do debate político como uma forma de fortalecer a democracia e nele incluir	<p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Hora de produzir uma história que diverte: a história em quadrinhos Objetivos da sequência: Levantar características físicas e psicológicas para a criação de personagens; fazer levantamento de enredos que possam ser contados pela história em quadrinhos; criar personagens e enredo para a produção da história; produzir uma história em quadrinhos. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a30ce69702d7d59c11000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Histórias em quadrinhos: estrutura e humor O aluno poderá com esta aula, compreender os elementos básicos da narrativa no que diz respeito à estrutura; reconhecer os tipos de balões, legendas e onomatopeias das HQs; conhecer a utilização das HQs em diversos conteúdos disciplinares; recontar a história narrada nos quadrinhos; ampliar a capacidade de relacionar texto e ilustração.</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>-Identificar a finalidade ou o objetivo pretendido no / para o texto;</p> <p>-Reconhecimento das características do tipo / gênero a que pertence o texto;</p> <p>-As relações textuais indicadas por meio de expressões conectoras;</p> <p>-Identificação de referências ou remissões a outros textos ou a outros autores;</p> <p>-Distinção entre informações principais e informações secundárias;</p> <p>-Estabelecimento de relações entre partes de um texto, identificando repetições, substituições ou associações que contribuem para sua coesão e coerência;</p> <p>-Produção de textos dos gêneros considerando o destinatário, a sua finalidade e as características do gênero, atentando para os aspectos: discursivos: organização das ideias de acordo com as características textuais de cada gênero, utilização de recursos coesivos; notacionais: uso de pontuação e acentuação;</p> <p>-Identificação de elementos que indiquem a posição do autor frente ao assunto ou autores referidos;</p> <p>-Emprego de diferentes recursos da coesão textual, de forma a assegurar a continuidade do texto;</p> <p>-Valorização das diferentes opiniões e</p>	<p>temas como a sustentabilidade e a diversidade.</p> <p>I. PROCEDIMENTOS DE LEITURA</p> <p>. Localizar informações explícitas em um texto.</p> <p>. Inferir o sentido de uma palavra ou expressão.</p> <p>. Inferir uma informação implícita em um texto.</p> <p>. Identificar o tema de um texto.</p> <p>. Distinguir fato da opinião relativa a esse fato.</p> <p>II. IMPLICAÇÕES DO SUPORTE, DO GÊNERO E/OU DO ENUNCIADOR NA COMPREENSÃO DE TEXTOS</p> <p>D5 Interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso (propagandas, quadrinhos, foto, etc.).</p> <p>. Identificar o gênero de textos variados.</p> <p>. Identificar a finalidade de textos de gêneros diferentes.</p> <p>III. RELAÇÃO ENTRE TEXTOS</p> <p>. Reconhecer diferentes formas de tratar uma informação na comparação de textos que</p>	<p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a374369702d7d59cc1000</p> <p>SEQUÊNCIA DIDÁTICA Aprendendo a fazer histórias em quadrinhos</p> <p>Objetivos da sequência didática: Identificar a linguagem e a estrutura das histórias em quadrinhos; Criar uma história em quadrinhos utilizando os recursos de linguagem desta modalidade; Enriquecer seu vocabulário por meio da linguagem oral e escrita; Realizar práticas de leitura e escrita contextualizadas; Trabalhar a estrutura textual (início, meio e fim); Montar uma apresentação no power point; Enviar e-mail; Desenvolver atitudes de interação, de colaboração e de troca de experiências em grupos; Desenvolver a capacidade de ler, de compreender e de localizar informações no texto lido.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573a322569702d7d6f031000</p> <p>VÍDEO Turma da Mônica - Chico Bento no Shopping</p> <p>Episódio em que o Chico Bento vai passear no shopping. Excelente para apresentar aos alunos</p>
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>informações veiculadas nos textos como possibilidades diferenciadas de compreensão do mundo;</p> <p>-Posicionamento crítico diante de textos de modo a reconhecer a pertinência dos argumentos utilizados, posições ideológicas subjacentes e possíveis conteúdos discriminatórios nesses veículos;</p> <p>-As estratégias de escrita: planejar, redigir rascunho, revisar e reescrever.</p> <ul style="list-style-type: none">• Pontuação de uma perspectiva discursivo-textual <p>DESENVOLVER</p> <p>-Reconhecimento dos efeitos de sentido consequentes do uso dos sinais de pontuação, notações e outros recursos gráficos.</p>	<p>tratam do mesmo tema.</p> <p>. Reconhecer posições distintas entre duas ou mais opiniões relativas ao mesmo fato ou ao mesmo tema.</p> <p>IV. COERÊNCIA E COESÃO NO PROCESSAMENTO DE TEXTOS</p> <p>. Estabelecer relações entre partes de um texto, identificando repetições ou substituições que contribuem para a continuidade de um texto.</p> <p>. Identificar a tese de um texto.</p> <p>. Estabelecer relação entre a tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la.</p> <p>. Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.</p> <p>. Identificar o conflito gerador do enredo e os elementos que constroem a narrativa.</p> <p>. Estabelecer relação causa/consequência entre partes e elementos do texto.</p> <p>. Estabelecer relações lógico-discursivas presentes no texto, marcadas por conjunções, advérbios, etc.</p> <p>V. RELAÇÕES ENTRE RECURSOS</p>	<p>a variante caipira da língua portuguesa. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5717bbc569702d6e945a0500</p> <p>INFOGRÁFICO, JOGO Contos maravilhosos em mínimos detalhes</p> <p>Christian Jackson é um artista plástico de Chicago, nos Estados Unidos. Na série de pôsteres que você verá a seguir, Christian representou, com poucos elementos, contos infantis conhecidos por crianças e adultos de todo o mundo. Um detalhe mínimo é suficiente para despertar em nossa memória as histórias de Chapeuzinho Vermelho, do príncipe sapo e tantas outras. Para montar sua galeria de pôsteres, relacione os títulos dos contos maravilhosos às imagens correspondentes. Selecione um pôster por vez e arraste o título correto até o espaço indicado. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/573c7e6869702d67ee752000</p> <p>JOGO, QUIZ Jogo Ler é Preciso</p> <p>O jogo apresenta uma árvore formada por letras, na qual, ao clicar em cada letra, uma palavra aparece e, com ela duas opções de significado,</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>EXPRESSIVOS E EFEITOS DE SENTIDO</p> <ul style="list-style-type: none">. Identificar efeitos de ironia ou humor em textos variados.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de uma determinada palavra ou expressão.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos ortográficos e/ou morfosintáticos.. Reconhecer o efeito de sentido decorrente da exploração de recursos estilísticos. <p>VI. VARIAÇÃO LINGUÍSTICA</p> <ul style="list-style-type: none">. Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e o interlocutor de um texto.	<p>nas quais o aluno deverá escolher qual ele considera correta. Junto à palavra aparece um trecho de alguma obra ou frase relacionada à palavra.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/odas/5710d6bc69702d20c7c41500</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

ARTE



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais.</p> <p>Arte e patrimônio cultural / Imaterial: Saberes e Formas de Expressão</p> <p>1) Saberes: conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano das comunidades.</p> <p>2) Formas de expressão: manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas.</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A Arte e o patrimônio cultural/imaterial: saberes e formas de expressão representadas nas linguagens artísticas como texto visual, cultural e plural, repleto de significados históricos, sociais,</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer a representação do patrimônio imaterial em diferentes espaços/civilizações e épocas/movimentos artísticos dialogando com o tempo atual.• Compreender a importância da preservação e conservação do patrimônio.• Reconhecer e valorizar o patrimônio imaterial artístico-cultural do seu entorno (comunidade, município e região).• Conhecer e considerar as diversas manifestações da arte em suas diferentes materialidades: plásticas, gestuais e sonoras presentes no patrimônio artístico-cultural de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos, comunicativos.• Ler o mundo e o intertextualizar, ligando-o a outras áreas de conhecimento.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas.• Conhecer e considerar os planos de expressão e de	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Documentário sobre a “era do rádio”, período que compreendeu os anos de sucesso das emissoras de rádio em vários países e que, no Brasil, teve seu auge nas décadas 40 e 50 do século XX - https://www.youtube.com/watch?v=4q1j59AhEw</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>políticos e econômicos de determinada cultura, a serem desvelados pela ativação dos sentidos.</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte e o Patrimônio Cultural/imaterial presente nas representações de saberes e formas de expressão por meio de diferentes linguagens artísticas (música, dança, artes visuais e produção de artefatos) e os seus diálogos.</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (música, dança, pintura, desenho, escultura, gravura, modelagem, produção de vestuários e outras).</p>	<p>conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.</p> <ul style="list-style-type: none">• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas dos materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas manifestados em diversos meios de comunicação da imagem e da música.• Identificar os elementos formadores da Arte das manifestações culturais e suas relações de significado.• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (instrumentos musicais alternativos, pincéis, lápis, giz, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).• Criar e construir formas sonoras, cênicas, plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Identificar-se como cidadão crítico capaz de se expressar através das linguagens artísticas.• Identificar e fazer uso de possibilidades de utilização de materialidades alternativas.	<p>imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>Arte e o Patrimônio Cultural/Imaterial – Usos E Costumes:</p> <p>1) As manifestações artísticas urbanas em âmbito local, regional, nacional e internacional em diferentes tempos históricos, considerando a sua dimensão sensível e a sua inserção na sociedade.</p> <p>2) A representação nas manifestações artísticas dos modos de vida em diferentes lugares e tempos históricos.</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano presente nas manifestações visuais, gestuais, sonoras, cenográficas dos usos e costumes de diferentes civilizações.</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p>	<p>Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte e movimentos artísticos produzidos em diversas culturas (regional, nacional e internacional) e em diferentes tempos e espaços da história</p> <ul style="list-style-type: none">· Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.· Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas.· Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes nas cidades e nas diversas culturas de modo sensível.· Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos, comunicativos e tecnológicos.· Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.· Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas.· Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Vídeo com um trecho do programa “A história de quem conta história”, da série Palavra Puxa Palavra, que explica e exemplifica o que é uma peça teatral e a estrutura de um texto dramático - http://www.youtube.com/watch?v=LuWdwFHXAQ0</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>A Arte como linguagem e sua leitura, considerando seus dois planos formadores: estudo do plano da expressão e do conteúdo (cores, formas, volumes e espacialidades presentes nas obras de arte e nas artes gráficas, entre outros).</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (experimentações em produções que contemplem as propriedades expressivas e construtivas dos materiais, como as pinturas, os desenhos, as cerâmicas, criações de objetos, as instalações, a arte digital, o vídeo, em fotografias e outras).</p>	<p>modos de comunicação e sentido.</p> <ul style="list-style-type: none">· Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado, entre outros.· Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).· Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais.· Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).· Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional);· Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades.· Relacionar ideias através das linguagens artística de	<p><u>dev-tycoon/</u></p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>A Arte e Patrimônio Cultural: Imaterial Nas Diferentes Linguagens (Música, Dança, Teatro e Artes Visuais) em âmbito local e regional, considerando a sua dimensão sensível e a sua inserção na sociedade (artistas locais, regionais, heranças culturais e grupos regionais).</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano presente nas manifestações visuais, gestuais, sonoras e cenográfica.</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem e sua leitura, considerando seus dois planos</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Vídeo - Reportagem que apresenta algumas máscaras africanas, levando a conhecer seus significados e utilização, contextualizando-as como manifestação artística e cultural - http://www.youtube.com/watch?v=-PwX8PU-QZU&feature=BFa&list=FLnZ7J7IzQYZc&index=1</p> <p>Vídeo - Produção artística de diversos povos africanos. Os objetos fazem parte do núcleo África do Museu Afro Brasil, em São Paulo, e representam a cultura, os hábitos e as crenças</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

formadores: estudo do plano da expressão e do conteúdo (cores, formas, volumes e espacialidades presentes nas obras de arte e nas artes gráficas, na música, no teatro, na dança e entre outros).

Processo de criação

Linguagens artísticas e processos de criação (experimentações em produções que contemplem as propriedades expressivas e construtivas dos materiais, como as pinturas, os desenhos, as criações de objetos, as instalações, a arte digital, o vídeo, em fotografias e outras).

- Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.
- Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.
- Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.
- Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).
- Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais
- Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).

desses povos, onde a diversidade cultural deu origem a uma arte também diversa - <http://revistaescola.abril.com.br/historia/pratica-pedagogica/video-museu-afro-brasil-africa-diversidade-permanencia-561765.shtml>

Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - <http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html>

Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - <http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/>

Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - <https://scratch.mit.edu/>

GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - <http://edu.glogster.com/>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	
--	---	--

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>Arte e patrimônio cultural/ Imaterial: Celebrações: Ritos e Festas e Lugares</p> <p>A Arte e as manifestações artísticas, culturais e estilísticas utilizada por diferentes grupos sociais e étnicos (povos indígenas e afrodescendentes)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>e de outras etnias das Américas), valorizando e dialogando as diversas linguagens: Artes Visuais, Música, Dança e Teatro.</p> <p>1) Celebrações: rituais e festas que marcam a vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas da vida social.</p> <p>2) Lugares: mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde se concentram e se reproduzem práticas culturais coletivas.</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano presente nas manifestações visuais, gestuais, sonoras, cenográficas, em diferentes suportes</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem e sua leitura, considerando seus dois planos formadores: estudo do plano da expressão e do conteúdo (estudo dos</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas.• Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos	<p>tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>elementos estruturantes das diferentes linguagens: ponto, linha, cor, simetria, equilíbrio, orientações e direções espaciais, altura, duração, timbre, ritmo, harmonia, melodia, personagem, figurino, sonoplastia, e outros e suas significações nas produções de artistas plásticos, artistas cênicos e músicos).</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (experimentações em produções que contemplem as propriedades expressivas e construtivas dos materiais, como as pinturas, os desenhos, as criações de objetos, cerâmica, dança, teatro, música e outros).</p>	<p>suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais • Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia). • Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional). • Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades; • Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios. 	
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes 	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>A Arte e Patrimônio Cultural/IMATERIAL:</p> <p>1) As representações artísticas e culturais destacando as diversas Funções da Arte (religiosa, social, e política) em âmbito local, regional, nacional e internacional em diferentes tempos históricos.</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano presente nas manifestações visuais, gestuais, sonoras, cenográficas, em diferentes suportes midiáticos e cinemáticos (produções gráficas, televisivas, cinematográficas e de outras mídias na interface com as tecnologias).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem e sua leitura, considerando seus dois planos formadores: estudo do plano da expressão e do conteúdo (estudo dos elementos visuais, estruturantes ou formais e suas significações nas</p>	<p>tempos e espaços da história.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos,	<p>computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>produções de artistas plásticos e designers)</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (experimentações em produções que contemplem as propriedades expressivas e construtivas dos materiais, como as pinturas, os desenhos, as criações de objetos, as instalações, a arte digital, o vídeo, em fotografias e outros).</p>	<p>procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).• Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>A Arte e o Patrimônio Cultural/ Imaterial apresentando os Conceitos de Belo e Gosto:</p> <p>1) as manifestações artísticas, culturais e estilísticas que representam as diferenças entre os conceitos de Belo e Gosto de diferentes épocas e locais.</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano presente nas manifestações visuais, gestuais, sonoras, cenográficas, em diferentes suportes midiáticos e cinemáticos (produções gráficas, televisivas, cinematográficas e de outras mídias na interface com as tecnologias).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem e sua leitura, considerando seus dois planos formadores: estudo do plano da</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos,</p>
--	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>expressão e do conteúdo (estudo dos elementos visuais e suas significações nas produções de artistas plásticos e designers).</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (experimentações em produções que contemplem as propriedades expressivas e construtivas dos materiais, como as pinturas, os desenhos, as criações de objetos, as instalações, a arte digital, o vídeo, em fotografias e outros).</p>	<p>como modos de comunicação e sentido.</p> <ul style="list-style-type: none">• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).• Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	<p>vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

8º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>A Arte e Patrimônio Cultural/ Material/Natural/Sítios Arqueológicos e Paisagísticos:</p> <p>1) as manifestações artísticas, culturais e estilísticas compreendendo as diferenças entre a Arte Clássica e Moderna relacionando as produções de âmbito nacional e internacional em diferentes tempos históricos, considerando a sua dimensão sensível e os diálogos estabelecidos com outras linguagens e a área de conhecimento (artistas locais, regionais, nacionais e</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos -</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>internacionais, heranças culturais, grupos regionais, nacionais, internacionais, entre outros).</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano e seus suportes plásticos, midiáticos e cinemáticos (produções gráficas, televisivas, cinematográficas e de outras mídias na interface com as tecnologias).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem presente representação do patrimônio material (pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras) e os seus diálogos</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas,</p>	<p>linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).• Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios	<p>http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

fotografias, vídeos, cerâmica e outras).	(máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia). <ul style="list-style-type: none">• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais A Arte e Patrimônio Cultural/Material/Núcleos Urbanos: 1) as representações artísticas, culturais e estilísticas em âmbito local, regional, nacional e internacional em diferentes tempos históricos (artistas locais, regionais, nacionais e internacionais, heranças culturais, grupos regionais, nacionais, internacionais, entre outros).	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas,	Vídeo - Arte Urbana, também chamada de Street Art, é uma manifestação cultural e social desenvolvida em espaço público. O vídeo expõe, por meio de narração e imagens, expressões artísticas como o graffiti, o sticker art (Arte em adesivo), o flash mob, os cartazes e outros trabalhos dessa arte criada e pensada para estar nas ruas, não em museus ou espaços fechados e onde se observa o uso de diversas técnicas alternativas- http://educovideos.blogspot.com.br/2011/03/art-e-urbana.html Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano e seus suportes midiáticos, gráficos, têxtil e cinemáticos (produções gráficas, designer, televisivas, cinematográficas e de outras mídias na interface com as tecnologias).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem presente nas manifestações da Indústria Cultural (produção gráfica, designer, publicidade, fotografias, vídeos, cinema e outras) e os seus diálogos</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (gravura, desenho industrial, desenho em computador, homepage, publicidade, fotografias, vídeos, cinema e outras).</p>	<p>presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).• Desenvolver leituras das diversas manifestações da	<p>com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos,</p>
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais</p> <ul style="list-style-type: none">• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	<p>vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>A Arte e Patrimônio Cultural/Material/da Cultura Audiovisual:</p> <p>1) As manifestações artísticas presentes na cultura audiovisual produzidas em âmbitos local, regional, nacional e internacional de</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>diferentes tempos e espaços da história.</p> <p>2) As diferentes linguagens artísticas (Música, Dança, Teatro, Artes Visuais e Cinema) apresentadas pelas produções audiovisuais.</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano e seus suportes plásticos, gestuais, sonoros e cenográficos. A Linguagem presente nas obras de arte, na música, na dança, no teatro e no cinema</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem presente nas manifestações culturais (música, dança, teatro, cinema, pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras) e os seus diálogos.</p> <p>Processo de criação</p>	<p>pessoas</p> <ul style="list-style-type: none">• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas	<p>uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
---	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Linguagens artísticas e processos de criação (música, teatro, dança, pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras)</p>	<p>particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais • Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia). • Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional). • Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades; • Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios. 	
---	--	--

9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Saberes sensíveis, históricos,	<ul style="list-style-type: none"> • Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de 	Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>artísticos e culturais</p> <p>A Arte e Patrimônio Cultural/ MATERIAL/MÓVEIS:</p> <p>1) as representações artísticas, culturais e estilísticas da produção brasileira de representação acadêmica e figurativas relacionando a produção local, regional e nacional e estabelecendo reflexões com a arte internacional em diferentes tempos históricos (artistas capixabas, nacionais e internacionais, heranças culturais, grupos regionais, nacionais, internacionais, entre outros).</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano e seus suportes plásticos, sonoros, cenográficos, midiáticos e cinemáticos (produções gráficas, televisivas, cinematográficas e de outras mídias na interface com as tecnologias).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p>	<p>arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais	<p>modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

A Arte como linguagem presente nas manifestações culturais (pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras) e os seus diálogos.

Processo de criação

Linguagens artísticas e processos de criação (música, dança, teatro, cinema, pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras).

e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.

- Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).
- Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais
- Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).
- Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).
- Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;
- Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>A Arte e Patrimônio Cultural/ MATERIAL / MÓVEIS:</p> <p>1) as representações artísticas, culturais e estilísticas da Arte Brasileira identificada dentro da tendência moderna figurativa/abstrata- identificando a produção local, regional e nacional e estabelecendo reflexões com a arte internacional em diferentes tempos históricos (artistas capixabas, nacionais e internacionais, heranças culturais, grupos regionais, nacionais internacionais, entre outros).</p> <p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano e seus suportes entre as novas pesquisas plásticas e visuais (assemblagens,</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos sistemas artísticos e comunicativos.• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>ready-mades, novas pinturas e outros).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem presente nas manifestações culturais (pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras) e os seus diálogos.</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras).</p>	<ul style="list-style-type: none">• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas.• Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).• Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de computação e de reprografia).• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos	<p>de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	de diferentes suportes e materialidades; <ul style="list-style-type: none">• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Saberes sensíveis, históricos, artísticos e culturais</p> <p>A Arte e Patrimônio Cultural/ MATERIAL / MÓVEIS:</p> <p>1) as representações artísticas, culturais e estilísticas da Arte Brasileira construídas a partir das Novas pesquisas contemporâneas identificando a produção local, regional e nacional e estabelecendo reflexões com a arte internacional em diferentes tempos históricos (artistas capixabas, nacionais e internacionais, heranças culturais, grupos regionais, nacionais, internacionais, entre outros).</p>	<ul style="list-style-type: none">• Observar, analisar e relacionar as diferentes formas de manifestação cultural presente nas obras de arte, na dança, música e teatro produzidos em diversas culturas (local e regional) e em diferentes tempos e espaços da história.• Identificar e reconhecer a importância das manifestações e dos produtores artísticos e culturais como agentes sociais de diferentes épocas e culturas.• Reconhecer a importância da Arte e das manifestações culturais na sociedade e na vida das pessoas• Conhecer e considerar as diversas manifestações da Arte em suas diferentes materialidades: gestuais, sonoras, cenográficas e cinestésicas, presentes na natureza e nas diversas culturas de modo sensível.• Reconhecer, compreender e vivenciar em análises, leituras e produções pessoais e/ou coletivas as linguagens artísticas como integrantes dos	<p>Hagaquê - editor de histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Foi desenvolvido de modo a facilitar o processo de criação de HQs por usuários ainda inexperientes no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação - http://www.nied.unicamp.br/?q=content/hag%C3%A1qu%C3%AA</p> <p>Simulador de DJ - Proporciona, por meio de uma atividade lúdica, a pesquisa de sons tecnológicos e com eles criar diferentes misturas e combinações, tornando possível imitar a atuação do profissional DJ - http://www.titter.pt/simulador-de-dj.html</p> <p>Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos -</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Linguagens e seus diálogos</p> <p>A poética do cotidiano e seus suportes midiáticos e cinemáticos (produções gráficas, televisivas, cinematográficas e de outras mídias na interface com as tecnologias).</p> <p>Plano de expressão e conteúdo</p> <p>A Arte como linguagem presente nas manifestações culturais (instalações artísticas, fotografias, vídeos, filmes, imagens de computador, vídeos e outras) e os seus diálogos.</p> <p>Processo de criação</p> <p>Linguagens artísticas e processos de criação (pintura, desenho, escultura, gravura, instalações artísticas, fotografias, vídeos, cerâmica e outras).</p>	<p>sistemas artísticos e comunicativos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as linguagens artísticas com outras linguagens e áreas de conhecimento criticamente, contextualizando-a histórica e socialmente.• Compreender, experimentar e ressignificar a Arte como linguagem e as manifestações artísticas. • Conhecer e considerar os planos de expressão e de conteúdo da Arte e das manifestações culturais como modos de comunicação e sentido.• Experimentar vivências em produções pessoais e/ou coletivas, as propriedades expressivas e construtivas de materiais, suportes, instrumentos, procedimentos e técnicas, manifestados em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos, telas de computador, publicações, publicidade, desenho industrial, desenho animado; comunicação cênica e sonora, e entre outros.• Relacionar as diversas linguagens a partir das suas particularidades manifestadas nos diversos suportes e materialidades (artes visuais, música, multimeios e outros).• Desenvolver leituras das diversas manifestações da Arte nos diversos contextos espaciais/ temporais• Experimentar, utilizar e pesquisar materiais e técnicas artísticas (pincéis, lápis, giz de cera, papéis, tintas, argila, goivas) e outros meios (máquinas fotográficas, vídeos, aparelhos de	<p>http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <p>Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/</p> <p>GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/</p>
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>computação e de reprografia).</p> <ul style="list-style-type: none">• Criar e construir formas plásticas e visuais em espaços diversos (bidimensional e tridimensional).• Vivenciar os diversos processos criativos advindos de diferentes suportes e materialidades;• Relacionar ideias através das linguagens artísticas de percepção, imaginação, memória e reflexão, interagindo com materiais diversos e multimeios.	
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

EDUCAÇÃO FÍSICA



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º / 7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• As funções orgânicas relacionadas às atividades motoras.• Capacidades físicas: noções gerais de força, resistência, flexibilidade.• Habilidades motoras fundamentais• Jogos populares.• Jogos cooperativos.• Atletismo: Iniciação ao correr e saltar;• Regras e fundamentos básicos.• Um Esporte Coletivo (Futsal,	<ul style="list-style-type: none">• Identificar as funções orgânicas relacionadas às atividades motoras.• Identificar as possibilidades de movimentos dos diferentes segmentos do corpo na realização da ginástica.• Reconhecer os diferentes tipos de jogos e suas características fundamentais.	<p>Corpo Humano Feminino - Simulador que identifica no corpo humano feminino os membros, tronco e cabeça possibilita identificar e denominar as partes que compõe o corpo humano - http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/recursos/10163/mulher.swf</p> <p>Corpo Humano Masculino - Animação que possibilita identificar no corpo humano masculino a cabeça, o tronco e membros inferiores e superiores - http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/recursos/10533/homem.swf</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

vôlei, handebol, basquete): Iniciação esportiva – fundamentos técnicos e regras básicas.		
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Capacidades físicas: noções gerais de força, resistência, flexibilidade. - Capacidades físicas aplicadas na atividade física.• Noções básicas dos diversos tipos de ginástica: escolar, rítmica, acrobática, artística, etc.• Jogos de raciocínio: Iniciação ao xadrez: movimentos básicos e principais regras. - Atletismo: O arremesso: princípios técnicos e regras básicas. - Um Esporte Coletivo (Futsal, vôlei, handebol, basquete): Iniciação esportiva – fundamentos técnicos e regras básicas.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar as funções orgânicas relacionadas às atividades motoras.• Identificar as possibilidades de movimentos dos diferentes segmentos do corpo na realização da ginástica.• Reconhecer os diferentes tipos de jogos e suas características fundamentais.	<p>Vídeo sobre Ginástica Geral – Apresentação da coreografia “Caixa de Brinquedos”, que possibilita identificar e reconhecer os movimentos das manifestações da Cultura do Movimento, para atribuir significado à Ginástica Geral - https://www.youtube.com/watch?v=mVesKGjwUM8</p> <p>Dicas de saúde – teste de flexibilidade - O vídeo mostra a avaliação do teste de flexibilidade utilizando o banco de Wells. Demonstra o teste utilizando o material correto possibilitando identificar os princípios de treinamento envolvidos na elaboração de um programa de exercício e como forma de manutenção da saúde - https://www.youtube.com/watch?v=nZwTEwf1PAs</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Capacidades físicas: noções gerais de força, resistência, flexibilidade. - Capacidades físicas aplicadas na atividade física.• Noções de ritmo. -• Variação de movimentos do corpo em diferentes estilos de dança.• Pequenas sequências coreográficas.• Jogos de raciocínio: Continuação ao Xadrez: mini-torneio.• Um Esporte Coletivo (Futsal, vôlei, handebol, basquete): Iniciação esportiva – fundamentos técnicos e regras básicas.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar as funções orgânicas relacionadas às atividades motoras.• Conhecer a história das danças estudadas;• Identificar as características das danças estudadas;• Identificar as possibilidades de movimentos dos diferentes segmentos do corpo na realização da dança;• Identificação do ritmo pessoal e grupal.	<p>Dicas de saúde – teste de flexibilidade - O vídeo mostra a avaliação do teste de flexibilidade utilizando o banco de Wells. Demonstra o teste utilizando o material correto possibilitando identificar os princípios de treinamento envolvidos na elaboração de um programa de exercício e como forma de manutenção da saúde - https://www.youtube.com/watch?v=nZwTEwf1PAs</p> <p>Quiz online - permite o aluno reconhecer as modalidades esportivas - http://sitededicas.ne10.uol.com.br/quiz_crianca_esportes1.htm</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

8º / 9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">As atividades físicas e os exercícios físicos: implicações na obesidade e no emagrecimento.Benefícios da prática das ginásticas.Riscos e cuidados na prática das Ginásticas.Jogos de raquete.Um Esporte Coletivo (Futsal, vôlei, handebol, basquete): Aprofundamento técnico e tático – princípios gerais de ataque, defesa e sistemas de jogo.	<ul style="list-style-type: none">Conhecer os conceitos de saúde e os padrões de estética corporal que existem nos diferentes grupos sociais e culturais.Reconhecer a importância da prática da ginástica para manutenção e a promoção da saúde.Reconhecer os diferentes tipos de jogos e suas características fundamentais.	<p>Quiz online - permite o aluno reconhecer as modalidades esportivas - http://sitededicas.ne10.uol.com.br/quiz_crianca_esportes1.htm</p> <p>Revista Nova Escola – matéria que aborda o trabalho com diferentes esportes da cultura corporal que utilizam taco e raquetes, como Beisebol, <i>Softbol</i>, Criquete e Tênis.- https://novaescola.org.br/conteudo/3938/trabalho-de-educacao-fisica-com-tacos-e-raquetes</p> <p>Dicas da TV Escola - Programa educativo que alerta sobre a obesidade - https://www.youtube.com/watch?v=W9aqerBmGEM</p>
2º TRIMESTRE		



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Substâncias nocivas ao organismo• Dança folclórica.• Jogos de raquete.• Um Esporte Coletivo (Futsal, vôlei, handebol, basquete): Aprofundamento técnico e tático – princípios gerais de ataque, defesa e sistemas de jogo.	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer os conceitos de saúde e os padrões de estética corporal que existem nos diferentes grupos sociais e culturais.• Relacionar diferentes tipos de danças folclóricas.• Construir coletivamente pequenas coreografias a partir dos movimentos aprendidos e incorporados no contexto social.• Reconhecer os diferentes tipos de jogos e suas características fundamentais.	Proteínas - Infográfico que mostra os benefícios e malefícios do consumo de proteínas no organismo humano. Pode ser utilizado para exemplificar aspectos referentes à participação da alimentação e do exercício físico no desenvolvimento e controle da obesidade - http://s2.glbimg.com/vlnBbZt94OK3HZaYB-RbsEMxFB2Wxw2lylJelHzZZploz-HdGixxa_8qOZvMp3w/s.glbimg.com/jo/g1/f/original/2013/04/03/proteinas.jpg
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• As práticas de Atividade Física na comunidade escolar e seu entorno: vivências de lazer.• Construir coletivamente pequenas coreografias a partir dos movimentos aprendidos e incorporados no contexto social.• Jogos de raquete.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar as possibilidades de lazer e aprendizagem nas práticas corporais.• Construir coletivamente pequenas coreografias a partir dos movimentos aprendidos e incorporados no contexto social.• Reconhecer os diferentes tipos de jogos e suas características fundamentais.	Didática da Educação Física: Lazer - O vídeo retrata como e porque o lazer foi relacionado às aulas de Educação Física e coloca a necessidade do aluno conhecer seus direitos e de se relacionar bem com o lazer - https://www.youtube.com/watch?v=32K47NakQwU



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Um Esporte Coletivo (Futsal, vôlei, handebol, basquete):
Aprofundamento técnico e tático
– princípios gerais de ataque, defesa e sistemas de jogo. | | |
|--|--|--|



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

INGLES



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Primeiros contatos com a língua estrangeira e sua importância no dia a dia• EIXO LINGUAGEM Estratégia de compreensão Auditiva; Estratégias de produção textual; Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos fonéticos-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros); Funções dos elementos sintáticos e	<ul style="list-style-type: none">✓ Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.✓ Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.✓ Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.✓ Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.✓ Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.✓ Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>Utilizar, de forma crítica, as redes sociais, os dicionários e as enciclopédias impressas e virtuais, alterado sempre o idioma dos sites para Inglês.</p> <p>Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>http://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts/series-01-episode-01</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ZADSyQZlvCc&feature=youtu.be</p> <p>Este site possibilita criar grupos de trabalho, realizar atividades de áudio, e muito mais: https://anvill.uoregon.edu/about</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

articuladores do discurso Sugestão: Pronomes pessoais, artigos e a conjunção “and”.		
• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo do presente – Verbo to be.		
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Valorizando o ambiente familiar - membros da família, espaços da casa, objetos de casa, animais de estimação, profissões. • EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual; Estratégias de produção Auditiva; Estratégias de leitura; Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.	<ul style="list-style-type: none">✓ Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.✓ Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.✓ Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.✓ Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.✓ Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.	Através da ferramenta organograma do software PowerPoint, os alunos devem desenhar sua árvore genealógica incluindo três gerações de sua família.



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto Caso do genitivo; Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (pronomes e adjetivos possessivos); Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros).• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo do presente – Verbo to be. Uso comunicativo de determinantes – Artigos indefinidos e artigo definido, pronomes possessivos. Uso comunicativo das palavras interrogativas – pronomes interrogativos Who, What.	✓ Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: O ambiente escolar – objetos escolares, profissionais da escola, espaços da escola.• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de tradução; Estratégias de produção textual; Estratégias de produção Auditiva; Estratégias de leitura; Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados; Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, preposições, entre outros); Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros).• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS:	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>Utilizar o Google Maps para localizar a escola, e criar trajeto de casa até a escola, entretanto antes de realizar a tarefa alterar o idioma para língua inglesa.</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

Uso comunicativo das preposições de lugar; Uso comunicativo do imperativo – apresentar alguns verbos de ação presentes no cotidiano escolar; Uso comunicativo do presente – verbo “there be”; Uso comunicativo de determinantes – adjetivos possessivos e artigos; Uso comunicativo das palavras interrogativas – “where”, “who” e “what		
--	--	--

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Minha comunidade – explorar os tipos de comércio e locais frequentados pelos alunos nos arredores da escola.	<ul style="list-style-type: none">Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.Identificar os elementos morfológicos na estrutura	Utilizar o Google Maps para localizar a escola, e criar trajeto de casa até a escola, entretanto antes de realizar a tarefa alterar o idioma para língua inglesa.



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual; Estratégias de produção auditiva; Estratégias de leitura; Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados; Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGÜÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Sugestão de vocabulário a ser explorado: Explicar os possíveis significados de “right”, “left”, “up” and “down” considerando o contexto, adjetivos opostos relacionados a lugares (ex. “dirty” x “clean”, “crowded” x “empty”). Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros);	<p>do texto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none">• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo de preposições de lugar – “next to”, “near”, “in front of”, “behind”, “between”. Uso comunicativo do presente - Verbo “there be”. Uso comunicativo do imperativo – verbos de direção “turn”, “cross”, “walk”, etc.		
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Esporte, Saúde e Lazer – Explorar vocabulário com verbos de ação, rotina dos alunos, atividades de lazer e hábitos saudáveis.	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.	Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos. https://learnenglish.britishcouncil.org/en/games/beat-keeper http://dailysignal.com/wp-



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de tradução. Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos morfológicos. Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).	<ul style="list-style-type: none">• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>content/uploads/lebron_James_Infographic-011-1260x650.jpg</p>
---	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo do presente – Presente simples.		
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Alimentação e hábitos saudáveis.• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de tradução. Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Sugestão: adjetivos opostos.	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>http://www.canadianpharmacymeds.com/blog/wp-content/uploads/2014/02/Diabetes-Infographic-2.jpg</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none">• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo do presente. Uso comunicativo dos verbos modais – can, should.		
---	--	--

8º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Falando de si e	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que	Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>conhecendo o outro.</p> <ul style="list-style-type: none">• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGÜÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Sugestão: adjetivos que são usados para caracterizar pessoas, ex. “tall”, “small”. Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Sugestão: Pronomes pessoais e a conjunção “and”. Funções dos elementos morfológicos. Funções dos elementos fonético-fonológicos. (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos	<p>estes apresentam traços de identidade.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26760</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=28724</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=13370</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none">• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo dos tempos verbais no presente – Verbo “to be” e presente simples do verbo “to have”, além de outros verbos de ação que podem ser explorados, sugere-se então, os verbos relacionados ao sentido, como “to hear”, “to see”, “to taste”, “to touch”. Uso comunicativo das palavras interrogativas.		
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Pessoas e fatos que influenciaram o mundo.• EIXO LINGUAGEM:	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na	Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos. http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.</p> <ul style="list-style-type: none">• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos morfológicos. Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de	<p>estrutura do texto.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>aAula.html?aula=21084</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>palavras, sufixos, prefixos, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none">• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo dos tempos verbais no passado – passado simples. Uso comunicativo das palavras interrogativas.		
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Comparando culturas e valorizando o Brasil.• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Marcadores do discurso – podem-se aproveitar marcadores dos gaúchos (tchê) e mineiros (uai), por exemplo, como forma de valorizar as múltiplas	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua	<p>Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26783</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=25331</p> <p>https://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts/series-03-episode-03</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>culturas brasileiras. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados – ressaltar os diferentes sotaques em língua inglesa e em português, dentro e fora do Brasil. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.</p> <ul style="list-style-type: none">• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (Sugestão: apresentar vocabulários que se diferem na Inglaterra e Estados Unidos, por exemplo, “lift” e “elevator”). Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de	<p>visão de mundo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>palavras, sufixos, prefixos, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none"> • CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo do Presente simples e contínuo. 		
---	--	--

9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none"> • EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Comunicação e tecnologia. • EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual – redação de e-mails, redação para twitter, linguagem da internet. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade. • Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso. • Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto. • Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificadas. • Valorizar a sua própria cultura a partir do 	<p>Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>http://cdn0.sbnation.com/imported_assets/1025866/jon3_GIF.gif?_ga=1.105962944.255106422.1461955783</p> <p>https://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts/series-01-episode-08</p> <p>https://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts/series-01-episode-08</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>diversificados. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.</p> <ul style="list-style-type: none">• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos fonético-fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo do Passado Simples. Uso comunicativo do Presente Simples. Uso comunicativo dos graus dos adjetivos.	<p>conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>ntary-podcasts/series-01-episode-09</p> <p>Utilizar a música <i>Parabolicamará</i> para ilustrar a evolução da tecnologia de comunicação.</p>
---	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Escola e Carreira.• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados. Funções comunicativas da linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto (sinônimos, <i>collocations</i>, conjuntos lexicais, entre outros); Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso (conjunções, pronomes, advérbios, entre outros); Funções dos elementos fonético-	<ul style="list-style-type: none">✓ Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.✓ Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.✓ Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.✓ Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.✓ Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.✓ Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	<p>Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>http://cdn2.sbnation.com/imported_assets/1025908/jon8_GIF.gif?ga=1.139648368.255106422.1461955783</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>fonológicos (sons, tonicidade, entonação, entre outros). Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).</p> <ul style="list-style-type: none">• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo dos tempos verbais no presente – Presente Simples. Uso comunicativo do Futuro simples com auxiliar “will”.		
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• EIXO CULTURA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO: Planejando o futuro.• EIXO LINGUAGEM: Estratégias de produção textual. Estratégias de produção auditiva. Estratégias de leitura. Compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados. Funções comunicativas da	<ul style="list-style-type: none">• Interagir com textos autênticos e atuais em diferentes registros linguísticos, uma vez que estes apresentam traços de identidade.• Identificar e fazer uso adequado dos elementos articuladores do discurso.• Identificar os elementos morfológicos na estrutura do texto.• Identificar e utilizar adequadamente os tempos verbais da língua-alvo no processo de compreensão e produção oral e escrita de gêneros textuais diversificados.	<p>Utilizar sites que possibilitem reconhecer as tecnologias disponíveis como ferramentas para a aquisição, construção e produção de conhecimentos.</p> <p>https://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts/series-03-episode-04</p> <p>https://learnenglish.britishcouncil.org/en/elementary-podcasts/series-03-episode-06</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>linguagem, inclusive a linguagem de sala de aula.</p> <ul style="list-style-type: none">• EIXO CONHECIMENTO LINGUÍSTICO: Funções dos elementos semânticos no contexto; Funções dos elementos sintáticos e articuladores do discurso; Funções dos elementos fonético-fonológicos. Funções dos elementos morfológicos (processos de formação de palavras, sufixos, prefixos, entre outros).• CONTEÚDOS ESPECÍFICOS: Uso comunicativo de Futuro expressado pela estrutura verbo “to be + going to + verbo”.	<ul style="list-style-type: none">• Valorizar a sua própria cultura a partir do conhecimento de LE como expressão multicultural nas variadas formas de manifestação cultural, a fim de ampliar sua visão de mundo.• Conhecer as estratégias de compreensão e produção de textos orais e escritos de diferentes gêneros.	
--	--	--





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

MATEMÁTICA




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTO POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
NÚMEROS E OPERAÇÕES <ul style="list-style-type: none">✓ Números no dia a dia.✓ Apresentação dos Sistemas de numeração: romano, egípcio, maia, babilônio.✓ Sistema de numeração indo-arábico.✓ Conjunto dos números naturais: Conceitos.✓ As ideias das quatro operações.✓ Operações com os Números Naturais: adicionar, multiplicar, subtrair, calcular potências, calcular a raiz quadrada de quadrados perfeitos.✓ Fatoração números naturais em produto de números primos.✓ Cálculo do MDC e o MMC de números naturais.	<ul style="list-style-type: none">• Compreender as necessidades práticas que levaram à criação dos números.• Identificar diferentes sistemas de numeração.• Identificar e compreenda as regras do Sistema de Numeração Decimal.• Reconhecer, interpretar e representar números naturais.• Comparar e classificar números naturais.• Identificar múltiplos e divisores de números naturais.• Localizar e representar números naturais na reta numérica.• Determinar o MMC e MDC de números naturais.	<p>CURRÍCULO INTERATIVO</p>  <p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>PORTAL DA MATEMÁTICA</p>  <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores do país videoaulas de matemática que</p>






GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

✓ <i>Resolução de problemas envolvendo operações com números naturais.</i>		cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio. http://matematica.obmep.org.br/
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
NÚMEROS E OPERAÇÕES ✓ Os decimais: escrita e representações. ✓ As frações: <ul style="list-style-type: none">• Ideia de parte-todo e razão.• Representações numéricas. ✓ Associação de uma fração à sua representação decimal e vice-versa. ✓ Operação de Números Racionais em forma decimal e fracionária: adição, multiplicação, subtração, divisão e cálculos de potências e de raiz	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a fração como parte de um todo e a significação de numerador e denominador.• Simplificar frações.• Reconhecer, interpretar e operar com números racionais nas formas fracionária e decimal.• Resolver situações-problema envolvendo operações com números racionais.• Compreender o conceito de porcentagem.	KHAN ACADEMY  O Khan Academy tem a missão de fornecer educação de alta qualidade para qualquer um, em qualquer lugar, com uma coleção grátis de mais de 3.800 vídeos de matemática, medicina e saúde, economia e finanças, física, química, biologia, ciência da computação, entre outras matérias. https://pt.khanacademy.org/




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>quadrada de quadrados perfeitos.</p> <p>✓ Porcentagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• Interpretação e utilização do símbolo %.• <i>Resolução de problemas que envolvam o cálculo de porcentagem.</i> <p>TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO</p> <p>✓ O tratamento da informação:</p> <ul style="list-style-type: none">• Leitura e interpretação de tabelas.• Leitura e interpretação de gráficos.• <i>Resolução de problemas com informações expressas em gráficos e/ou tabelas.</i> <p>✓ Coleta de dados e organização em gráficos.</p> <p>✓ Média aritmética.</p> <p>GEOMETRIA, GRANDEZAS E MEDIDAS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Resolver situações-problema que envolvam porcentagem.• Interpretar e organizar dados e informações em tabelas.• Interpretar e representar dados e informações em diferentes tipos de gráficos.• Resolver situações-problema envolvendo dados e informações estatísticas.• Compreender os conceitos de ponto, reta e plano.• Reconhecer e classificar polígonos.• Conceituar e diferenciar o círculo e a circunferência.• Calcular perímetro e área de diferentes figuras planas.• Resolver situações-problema envolvendo figuras planas.	<p>GEOGEBRA</p>  <p>Geogebra é um software de Matemática dinâmico para se aprender e se ensinar. https://www.geogebra.org/</p> <p>OGEOGEBRA</p>  <p>Espaço para a divulgação do software GeoGebra. Ele disponibiliza materiais e recursos para capacitar usuários em seus aspectos técnicos e para fomentar reflexões sobre seu uso em situações de ensino e aprendizagem. http://ogebra.com.br/site/</p> <p>PHET SIMULAÇÕES INTERATIVAS</p> 
--	--	---




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">✓ A ideia intuitiva de ponto, reta e plano.✓ Retas paralelas, perpendiculares e concorrentes.✓ <i>Construção de retas perpendiculares, paralelas e mediatriz de um segmento com régua e compasso.</i>✓ Figuras planas:<ul style="list-style-type: none">• Conceitos e propriedades.• Relação de formas planas com o mundo real.✓ <i>Resolução de problemas que envolvam o perímetro de figuras planas.</i>		<p>PhET oferece gratuitamente simulações de fenômenos físicos divertidas, interativas e baseadas em pesquisa . Através deste os alunos podem fazer conexões entre os fenômenos da vida real e a ciência básica, aprofundando a sua compreensão e apreciação do mundo físico.</p> <p>https://phet.colorado.edu/pt/</p>
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>GEOMETRIA, GRANDEZAS E MEDIDAS</p> <ul style="list-style-type: none">✓ O sistema métrico decimal: a história das medidas e transformações de unidades, aplicações.✓ As unidades não padronizadas de	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer e interpretar unidades de medida, seus múltiplos e submúltiplos.• Realizar transformações entre unidades de medida.• Compreender o conceito de	<p>CURRÍCULO INTERATIVO</p> 



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>medidas.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ As unidades padronizadas de medidas de comprimento (centímetro, metro e quilômetro).✓ Utilização de instrumentos para medir comprimentos.✓ As unidades de massa (quilograma e grama).✓ As unidades de volume (litro e mililitro).✓ <i>Resolução de problemas que envolvam cálculo de volume.</i>✓ Unidades de tempo (hora, minuto, segundo, ano, década, século).	<p>grandeza.</p> <ul style="list-style-type: none">• Resolver situações-problema envolvendo grandezas e unidades de medidas.• Compreender o conceito de espaço geométrico (bi e tridimensional).• Reconhecer sólidos geométricos e identifique seus elementos.• Identificar a planificação de sólidos geométricos.• Associar sólidos geométricos com suas planificações e vice-versa.• Reconhecer e classificar sólidos geométricos em poliedros e corpos redondos.• Resolver situações-problema envolvendo poliedros e/ou corpos redondos.	<p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p><u>MATEMÁTICA ELEMENTAR</u> <u>(aplicativo para celular)</u></p>  <p>É um aplicativo totalmente gratuito e em português! Ele reúne pequenas aulas e exercícios com conteúdos fundamentais da Matemática: conjuntos numéricos, intervalos, potenciação, radiciação, produtos notáveis, funções e inequações. Adequado para revisão e disponível para Android.</p>
--	---	--




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTO POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
NÚMEROS E OPERAÇÕES <ul style="list-style-type: none">✓ Operações fundamentais.✓ As estratégias de cálculo: cálculo mental, estimativas, calculadora e algoritmo.✓ Os decimais: escrita, representações e cálculos com decimais.✓ As frações:<ul style="list-style-type: none">• Ideia de parte-todo e razão.• Suas representações.• Cálculos.✓ Retomar o conceito de equivalência de frações.✓ Números decimais:<ul style="list-style-type: none">• Decimal finito• Noção das dízimas periódicas.	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o sistema de numeração decimal no que tange ao valor posicional dos algarismos.• Reconhecer e utilizar diferentes formas de representação dos números, assim como das propriedades das operações.• Reconhecer, interpretar e representar números inteiros.• Localizar e representar números inteiros na reta numérica.• Comparar números inteiros.• Resolver situações-problema envolvendo operações com números inteiros.• Reconhecer as frações e os decimais e suas representações.• Compreender o conceito de número	<p style="text-align: center;">CURRÍCULO INTERATIVO</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.</p> <p style="text-align: center;">http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p style="text-align: center;">PORTAL DA MATEMÁTICA</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores do país videoaulas de matemática</p>





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">✓ Os Números Inteiros: conceito, representação e operações.✓ <i>Resolução de problemas envolvendo os inteiros.</i>✓ Potências e raízes.✓ As regularidades e generalizações. <p><i>Significado de número negativo, recorrendo-se a situações práticas.</i></p>	<p>racional.</p> <ul style="list-style-type: none">• Localizar e representar os números racionais na reta numérica.• Resolver situações-problema envolvendo operações com números racionais.	<p>que cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio.</p> <p>http://matematica.obmep.org.br/</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>NÚMEROS E OPERAÇÕES</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Raciocínio proporcional:<ul style="list-style-type: none">• Razão e proporção.• Grandezas diretamente proporcionais.• Grandezas inversamente proporcionais.✓ Razões especiais:<ul style="list-style-type: none">• Velocidade média.• Consumo médio.• Densidade Demográfica.• Escalas. <p>EDUCAÇÃO FINANCEIRA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o conceito de incógnita e o princípio de equivalência das equações.• Interpretar e representar a linguagem algébrica no estudo das equações.• Resolver problemas envolvendo equações do 1º grau.• Compreender os conceitos de razão e proporção entre grandezas.• Reconhecer grandezas direta e inversamente proporcionais.• Resolver situações-problema	<p style="text-align: center;">KHAN ACADEMY</p> <div style="text-align: center;"><p>KHAN ACADEMY</p></div> <p>O Khan Academy tem a missão de fornecer educação de alta qualidade para qualquer um, em qualquer lugar, com uma coleção grátis de mais de 3.800 vídeos de matemática, medicina e saúde, economia e finanças, física, química, biologia, ciência da computação, entre outras matérias.</p> <p style="text-align: center;">https://pt.khanacademy.org/</p> <p style="text-align: center;">GEOGEBRA</p>





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>✓ A matemática do comércio e da indústria - matemática financeira.</p> <p>✓ Porcentagem.</p> <p>✓ Noções de Juros.</p> <p>ÁLGEBRA</p> <p>✓ Cálculo literal: letra como variável e incógnita.</p> <p>✓ Equação do 1º grau:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceito de igualdade.• Equivalência.• Métodos de Resolução. <p>✓ <i>A resolução de problemas envolvendo equações.</i></p> <p>TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO</p> <p>✓ Coleta de dados e organização em tabelas e gráficos.</p> <p>✓ Construção de gráficos de barras e setores.</p> <p>✓ Média aritmética e ponderada.</p> <p>✓</p>	<p>envolvendo grandezas direta e inversamente proporcionais.</p> <ul style="list-style-type: none">• Analisar, interpretar e organizar dados e informações de pesquisas estatísticas em gráficos e tabelas.• Calcular a média aritmética e a moda de dados estatísticos.• Reconhecer porcentagens e suas diferentes representações.• Compreender o conceito de juro.• Resolver situações-problema envolvendo juros simples.	<p></p> <p>Geogebra é um software de Matemática dinâmico para se aprender e se ensinar. https://www.geogebra.org/</p> <p>OGEOGEBRA</p> <p></p> <p>Espaço para a divulgação do software GeoGebra. Ele disponibiliza materiais e recursos para capacitar usuários em seus aspectos técnicos e para fomentar reflexões sobre seu uso em situações de ensino e aprendizagem. http://ogebra.com.br/site/</p>
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>GEOMETRIA, GRANDEZAS E MEDIDAS</p> <p>✓ Espaço:</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceito de espaço e tempo do ponto de vista natural.• Noções básicas de localização ou movimentação tendo como referência algum ponto inicial, utilizando um único comando ou uma combinação de comandos (esquerda, direita, giro, acima, abaixo, ao lado, na frente, atrás, perto). <p>✓ Orientação espacial: direção, sentido, eixo cartesiano.</p> <p>✓ Localização/movimentação de um objeto em mapas, croquis e outras representações gráficas.</p> <p>✓ Simetria de reflexão, translação e rotação.</p> <p>✓ Medindo ângulos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificação.	<ul style="list-style-type: none">• Classificar poliedros em prismas e pirâmides, identificando seus elementos.• Classificar corpos redondos em cilindros, cones e esferas.• Reconhecer a planificação de prismas e pirâmides.• Resolver situações-problema envolvendo poliedros e corpos redondos.• Compreender as noções topológicas (interior, exterior, fronteira, vizinhança, conexidade, curvas e conjuntos abertos e fechados).• Reconhecer medidas de temperatura.• Resolver situações-problema envolvendo medidas de temperatura.• Identificar ângulos congruentes, complementares e suplementares.• Identificar ângulos consecutivos,	<p>CURRÍCULO INTERATIVO</p>  <p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>PORTAL DA MATEMÁTICA</p>  <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores do país videoaulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio.</p> <p>http://matematica.obmep.org.br/</p> <p>PHET SIMULAÇÕES INTERATIVAS</p>
--	---	---





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• A construção de ângulos retos, rasos, agudos e obtusos.✓ Dividindo o grau e a hora.✓ Geometria Plana:<ul style="list-style-type: none">• Perímetro.• Área de figuras planas.• <i>Resolução de problemas.</i>✓ Geometria Espacial:<ul style="list-style-type: none">• Os sólidos geométricos: cubo e paralelepípedo.• Medidas de capacidade e massa.• Áreas laterais e totais.• Conceito e cálculo de volumes.• <i>Resolução de problemas.</i>	<p>adjacentes e opostos pelo vértice.</p> <ul style="list-style-type: none">• Transformar medidas de um ângulo em graus e seus submúltiplos.• Efetuar operações com medidas de ângulos.• Identificar ângulos nos polígonos.• Compreender a definição de bissetriz e representa-la.• Resolver situações-problema envolvendo ângulos.• Classificar triângulos quanto às medidas de lados e ângulos.	 <p>PhET oferece gratuitamente simulações de fenômenos físicos divertidas, interativas e baseadas em pesquisa . Através deste os alunos podem fazer conexões entre os fenômenos da vida real e a ciência básica, aprofundando a sua compreensão e apreciação do mundo físico. https://phet.colorado.edu/pt/</p>
--	--	--




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

8º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTO POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
NÚMEROS E OPERAÇÃO <ul style="list-style-type: none">✓ Utilização do cálculo mental, da estimativa, da calculadora e dos algoritmos.✓ Resolução e proposição de problemas envolvendo as operações de adição, subtração, multiplicação, divisão, potenciação e radiciação.✓ Os conjuntos numéricos:<ul style="list-style-type: none">• Inteiros, racionais e irracionais.• Identificar a localização na reta numérica.✓ O conjunto dos números reais: relação entre os conjuntos numéricos (IN, Z, Q e IR).✓ Notação científica como forma de compreender a escrita de números	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer, comparar e representar números racionais e irracionais.• Efetuar cálculos com números racionais e/ou irracionais, envolvendo as seis operações fundamentais.• Interpretar e representar notações científicas.• Resolver situações-problema envolvendo notações científicas.	CURRÍCULO INTERATIVO  <p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem.</p> <p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> PORTAL DA MATEMÁTICA  <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores do país videoaulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do ensino</p>





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>muito grandes ou muito pequenos.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Os cálculos com frações e decimais.✓ <i>Resolução de problemas de porcentagem.</i>✓ As escalas e suas aplicações.		<p>fundamental ao 3º ano do ensino médio. http://matematica.obmep.org.br/</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>ÁLGEBRA</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Sistemas do 1º grau:<ul style="list-style-type: none">• Métodos de resolução.• <i>Aplicação e resolução de problemas.</i>✓ Representação algébrica de uma situação-problema.✓ Operações básicas envolvendo expressões algébricas e generalizações das propriedades dos números.✓ Produtos notáveis: utilizá-los com a finalidade de simplificar o cálculo algébrico. <p>TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Organização de dados em tabelas e gráficos.	<ul style="list-style-type: none">• Resolver equações do 1º grau.• Reconhecer e determine sistemas de equação do 1º grau.• Resolver sistemas de equação do 1º grau.• Resolver situações-problema envolvendo equações e sistemas de equações do 1º grau.• Resolver situações-problema envolvendo produtos notáveis.• Analisar e interpretar resultados de pesquisas estatísticas realizadas por amostragem.	<p style="text-align: center;">KHAN ACADEMY</p> <div style="text-align: center;"> KHAN ACADEMY</div> <p>O Khan Academy tem a missão de fornecer educação de alta qualidade para qualquer um, em qualquer lugar, com uma coleção grátis de mais de 3.800 vídeos de matemática, medicina e saúde, economia e finanças, física, química, biologia, ciência da computação, entre outras matérias.</p> <p style="text-align: center;">https://pt.khanacademy.org/</p> <p style="text-align: center;">GEOGEBRA</p>





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">✓ Gráficos de barras, setores e linhas.✓ O tratamento da informação:<ul style="list-style-type: none">• Leitura e interpretação de tabelas.• Leitura e interpretação de gráficos.✓ Noções de estatística: cálculo de médias.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar e interpretar dados e informações estatísticas por meio de sua representação gráfica.• Resolver situações-problema envolvendo pesquisas estatísticas.	 <p>Geogebra é um software de Matemática dinâmico para se aprender e se ensinar. https://www.geogebra.org/</p>
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>GEOMETRIA, GRANDEZAS E MEDIDAS</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Proporcionalidade:<ul style="list-style-type: none">• Semelhança.• Homotetia.• Escala.• Teorema de Tales.✓ Construções geométricas utilizando régua e compasso e geometria dinâmica.✓ Ângulos:<ul style="list-style-type: none">• Ângulos consecutivos e adjacentes.	<ul style="list-style-type: none">• Compreender a condição de existência de um triângulo na superfície plana.• Identificar e representar os pontos notáveis dos triângulos.• Aplicar a propriedade da soma dos ângulos internos de um triângulo na superfície plana.• Aplicar o teorema dos ângulos externos de um triângulo na superfície plana.• Compreender o conceito de congruência de figuras planas.	<p style="text-align: center;">OGEOGEBRA</p>  <p>www.ogebra.com.br</p> <p>Espaço para a divulgação do software GeoGebra. Ele disponibiliza materiais e recursos para capacitar usuários em seus aspectos técnicos e para fomentar reflexões sobre seu uso em situações de ensino e aprendizagem. http://ogebra.com.br/site/</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Ângulos opostos pelo vértice.• Bissetriz de um ângulo.• Ângulos formados por duas retas paralelas e uma transversal. <p>✓ Triângulos:</p> <ul style="list-style-type: none">• A construção de triângulos.• Congruência de triângulos.• Elementos do triângulo (mediatriz, bissetriz, mediana e altura).• Pontos notáveis do triângulo (circuncentro, incentro, baricentro e ortocentro). <p>✓ Polígonos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Diagonais dos polígonos.• Soma de seus ângulos internos e externos. <p>✓ Estudos dos quadriláteros:</p> <ul style="list-style-type: none">• Classificação e construção.• Paralelogramos (incluindo Retângulo, Losango e Quadrado).• Trapézios.	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer os casos de congruência de triângulos.• Compreender o conceito de paralelismo entre retas.• Identificar quadriláteros, seus elementos e suas propriedades.• Classificar quadriláteros em trapézios e paralelogramos.• Calcular o comprimento de circunferência.• Determinar medidas de área de polígonos e círculos.• Identificar e determinar medidas de pares de ângulos formados por um feixe de retas paralelas e uma transversal.• Compreender o conceito de volume.• Resolver situações-problema envolvendo medidas de comprimento, área e volume.	<p><u>MATEMÁTICA ELEMENTAR</u> <u>(aplicativo para celular)</u></p>  <p>É um aplicativo totalmente gratuito e em português! Ele reúne pequenas aulas e exercícios com conteúdos fundamentais da Matemática: conjuntos numéricos, intervalos, potenciação, radiciação, produtos notáveis, funções e inequações. Adequado para revisão e disponível para Android.</p> <p>PORTAL DA MATEMÁTICA</p>  <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos</p>
---	---	--





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
 SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
 SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none"> • Relação entre quadriláteros por meio de suas propriedades. ✓ Geometria Plana: <ul style="list-style-type: none"> • Cálculo de perímetro. • Cálculo de área. ✓ Circunferências: <ul style="list-style-type: none"> • Cálculo de comprimento. • Área do círculo. ✓ Geometria Espacial: <ul style="list-style-type: none"> • Sólido geométrico: cilindro. • Medidas de capacidade e massa: áreas e volumes. • <i>Aplicação e resolução de problemas.</i> 		<p>e professores do país videoaulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio.</p> <p align="center">http://matematica.obmep.org.br/</p>
9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTO POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
NÚMEROS E OPERAÇÕES ✓ Notação científica como forma de	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os conjuntos numéricos: Naturais, 	CURRÍCULO INTERATIVO




GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>compreender a escrita de números muito grandes ou muito pequenos.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Potenciação e radiciação.✓ Métodos de Contagem:<ul style="list-style-type: none">• Princípio fundamental da contagem.• Aplicações. <p>EDUCAÇÃO FINANCEIRA</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Porcentagem.✓ Noções de Juros:<ul style="list-style-type: none">• Simples e suas aplicações.• Juros compostos. <p>ÁLGEBRA</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Equação do 2º grau:<ul style="list-style-type: none">• Representação e resolução algébrica.• Métodos de resolução.• Resolução de problemas relacionando-os à geometria.	<p>Inteiros, Racionais e Irracionais.</p> <ul style="list-style-type: none">• Efetuar cálculos envolvendo as operações com números reais.• Aplicar as propriedades dos radicais nas operações com números reais.• Reconhecer uma equação do 2º grau e determinar suas raízes.• Interpretar e representar equações do 2º grau algébrica e geometricamente.• Resolver situações-problema envolvendo equações do 2º grau.• Compreender o princípio fundamental da contagem.• Resolver situações-problema envolvendo princípio fundamental da	<p></p> <p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>PORTAL DA MATEMÁTICA</p> <p></p> <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores do país videoaulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio. http://matematica.obmep.org.br/</p> <p>PHET SIMULAÇÕES INTERATIVAS</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>contagem.</p> <ul style="list-style-type: none">• Resolver situações-problema envolvendo juros simples.• Resolver situações-problema envolvendo cálculos de juro composto.	 <p>PhET oferece gratuitamente simulações de fenômenos físicos divertidas, interativas e baseadas em pesquisa . Através deste os alunos podem fazer conexões entre os fenômenos da vida real e a ciência básica, aprofundando a sua compreensão e apreciação do mundo físico.</p> <p>https://phet.colorado.edu/pt/</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>ÁLGEBRA</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Sistemas do 2º grau.<ul style="list-style-type: none">• Métodos de resolução.• Aplicação e resolução de problemas.✓ Geometria analítica<ul style="list-style-type: none">• Plano cartesiano• Coordenadas cartesianas	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer uma equação do 2º grau e determinar suas raízes.• Interpretar e representar equações do 2º grau algébrica e geometricamente.• Resolver situações-problema envolvendo equações do 2º grau.	<p style="text-align: center;">KHAN ACADEMY</p> <p>O Khan Academy tem a missão de fornecer educação de alta qualidade para qualquer um, em qualquer lugar, com uma coleção grátis de mais de 3.800 vídeos de matemática, medicina e saúde, economia e finanças, física, química, biologia, ciência da computação, entre outras matérias.</p> <p>https://pt.khanacademy.org/</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

- ✓ Funções
- ✓ A linguagem algébrica: variáveis, incógnitas, os polinômios.
- ✓ Noções de funções via resolução de problemas.
- ✓ Função Afim ou Função Polinomial de 1º grau:
 - Definição, valor e zero de uma função afim.
 - Gráfico de uma função afim.
- ✓ Função Quadrática ou Função polinomial do 2º grau:
 - Definição, valores e zeros de uma função quadrática.
 - Vértice de uma função quadrática.
 - Gráfico de uma função quadrática.

TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO

- ✓ O tratamento da informação:
 - Leitura e interpretação de tabelas

- Reconhecer o Sistema de Coordenadas Cartesianas.
- Localizar e interpretar pares ordenados no plano cartesiano.
- Compreender o conceito de função, identificando suas variáveis e lei de formação.
- Resolver situações-problema envolvendo a relação de dependência entre grandezas.
- Reconhecer uma Função Afim nas suas representações algébrica e gráfica.
- Reconhecer uma Função Quadrática nas suas representações algébrica e gráfica.
- Reconhecer variáveis estatísticas e compreenda a distribuição de frequência.
- Calcular a média aritmética, a moda e a mediana de dados estatísticos.
- Resolver situações-problema

GEOGEBRA

GeoGebra

Geogebra é um software de Matemática dinâmico para se aprender e se ensinar.
<https://www.geogebra.org/>


OGEOGEBRA



Espaço para a divulgação do software GeoGebra. Ele disponibiliza materiais e recursos para capacitar usuários em seus aspectos técnicos e para fomentar reflexões sobre seu uso em situações de ensino e aprendizagem.
<http://ogeogebra.com.br/site/>





GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Leitura e interpretação de gráficos. ✓ Estatística: <ul style="list-style-type: none">• Frequências• Medidas de tendências centrais: moda, <i>média</i> e <i>mediana</i>. ✓ Introdução à probabilidade. ✓ Chances e possibilidades.	<p>envolvendo o cálculo das chances de ocorrência de um evento.</p> <ul style="list-style-type: none">• Resolver situações-problema envolvendo princípio fundamental da contagem.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
GEOMETRIA, GRANDEZAS E MEDIDAS ✓ Geometria Plana: <ul style="list-style-type: none">• Polígonos inscritos e circunscritos.• Cálculo de perímetro e área de figuras planas.• Cálculo de comprimento e área da Circunferência. ✓ Geometria Espacial: <ul style="list-style-type: none">• Sólidos geométricos: pirâmides, cones e	<ul style="list-style-type: none">• Compreender as relações métricas no triângulo retângulo.• Utilizar as relações métricas para determinar medidas dos lados de um triângulo retângulo.• Utilizar as razões trigonométricas no triângulo retângulo para obter relações entre ângulos e lados na determinação de suas medidas.• Resolver situações-problema envolvendo as relações métricas no triângulo retângulo.	<p>CURRÍCULO INTERATIVO</p>  <p>O Currículo Interativo é uma plataforma de busca que reúne objetos e recursos digitais para apoiar professores e alunos em processos de ensino e de aprendizagem. http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>PORTAL DA MATEMÁTICA</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>esferas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Áreas e volumes.• <i>Resolução de problemas.</i> <p>✓ Teorema de Pitágoras:</p> <ul style="list-style-type: none">• Definição.• <i>Resolução de problemas.</i> <p>✓ Relações métricas no triângulo retângulo.</p> <p>✓ Trigonometria no Triângulo Retângulo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seno, cosseno e tangente.• Razões trigonométricas dos ângulos de 30°, 45° e 60° e suas aplicações. <p>✓ Aplicações da Trigonometria: distâncias inacessíveis.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer o Teorema de Pitágoras como um procedimento de cálculo algébrico.• Resolver situações-problema envolvendo as relações trigonométricas no triângulo retângulo.• Compreender o conceito de semelhança e congruência de figuras.• Compreender e aplicar o Teorema de Tales na solução de situações-problema.• Compreender os conceitos de volume e capacidade.• Calcular volume e capacidade de prismas.• Resolver situações-problema envolvendo cálculo de volume e capacidade de prismas.	 <p>O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores do país videoaulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio.</p> <p>http://matematica.obmep.org.br/</p> <p>MATEMÁTICA ELEMENTAR</p> <p>(aplicativo para celular)</p>  <p>É um aplicativo totalmente gratuito e em português! Ele reúne pequenas aulas e exercícios com conteúdos fundamentais da Matemática: conjuntos numéricos, intervalos, potenciação, radiciação, produtos notáveis, funções e inequações. Adequado para revisão e disponível para Android.</p>
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

CIÊNCIAS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Evolução do conhecimento científico – Ciências.• Conceito de Ciência.• Ambiente físico-químico.• Água - propriedades, etapas e a importância do ciclo da água.• Doenças transmitidas pela água.	<ul style="list-style-type: none">• Ler, interpretar e produzir textos argumentativos e explicativos.• Elaborar gráficos, imagens.• Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material de consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.• Identificar ações de cidadania e de solidariedade.• Elaborar objetivos de trabalho.• Reconhecer a produção do acervo sociocultural (científico e não científico) como uma produção humana socio-histórica, e, portanto, resultado da conjunção de fatores sociais, políticos,	<p>Pesquisando as Teorias Evolutivas: A origem das espécies Com esta aula os alunos poderão conhecer as teorias evolutivas, identificar o mecanismo de evolução das espécies e explorar os métodos de estudo da evolução dos seres vivos.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=41295</p> <p>Uso consciente da água Essa sequência didática traz uma sugestão de atividade para ajudar a despertar nos alunos a responsabilidade pelo uso da água. A aula foi elaborada sobre a problemática do consumo de água e trabalha conteúdos de Matemática, ecologia e consumo consciente, mostrando que a ciência é uma das ferramentas para a preservação desse</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>econômicos, culturais, religiosos e tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplicar os conceitos aprendidos para conhecer o ambiente físico-químico onde vive.• Analisar a interação da sua comunidade com o meio ambiente e identificar os limites e as possibilidades dessa interação• Relacionar os problemas socioambientais e socioculturais com a promoção da saúde pública.• Conhecer e respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.	<p>bem natural.</p> <p>http://www.usp.br/nce/educomjt/paginas/agua.pdf</p> <p>Aquecimento diferenciado e ebulição da água</p> <p>Neste experimento você aprenderá a medir a energia necessária ao aquecimento da água para, com essa medida, determinar a potência de um aquecedor elétrico. Poderá, também, entender como é o processo de aquecimento da água e como a temperatura da água se comporta quando ela atinge o ponto de ebulição. Por fim, você aprenderá a medir o calor latente de vaporização da água.</p> <p>http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstream/handle/mec/24606/Aquecimento%20diferenciado%20e%20ebulicao%20da%20%C3%83%C2%A1qua%20-%20pontociencia.pdf?sequence=1</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Ar – características e propriedades.• Doenças transmitidas pelo ar.	<ul style="list-style-type: none">• Ler, interpretar e produzir textos argumentativos e explicativos.• Elaborar gráficos, imagens;• Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.• Identificar ações de cidadania e de solidariedade.• Elaborar objetivos de trabalho.• Reconhecer a produção do acervo sociocultural, (científico e não científico) como uma produção humana socio-histórica, e, portanto, resultado da conjunção de fatores sociais, políticos, econômicos, culturais, religiosos e tecnológicos.• Aplicar os conceitos aprendidos para conhecer o ambiente físico-químico onde vive;• Analisar a interação da sua comunidade com o meio ambiente e identificar os limites e as possibilidades dessa interação	<p>O PERIGO QUE VEM DO AR! / Doenças transmitidas por pernilongos Apresenta as principais doenças que são transmitidas por pernilongos no Brasil e as medidas preventivas contra as mesmas</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=1957</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Relacionar os problemas socioambientais e Socioculturais com a promoção da saúde pública.• Conhecer e respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Solo - características, propriedades.• Diferenças dos tipos de solo.• Impactos ambientais causados pelo lixo.• Doenças transmitidas pelo solo.• Prevenção e tratamentos por medicina convencional e alternativa.	<ul style="list-style-type: none">• Ler, interpretar e produzir textos argumentativos e explicativos.• Elaborar gráficos, imagens.• Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.• Identificar ações de cidadania e de solidariedade.• Elaborar objetivos de trabalho.• Reconhecer a produção do acervo sociocultural	<p>As minhocas preferem ambientes quentes ou frios? Por que será?</p> <p>As minhocas são animais que vivem em solos úmidos e pertencem a Classe Oligochaeta. São animais do Filo Annelida e apresentam algumas características como: simetria bilateral, corpo alongado, e revestido por cutícula. A principal característica sistemática das minhocas é a segmentação externa do seu corpo com correspondente segmentação interna.</p> <p>http://pontociencia.org.br/experimentos/visualizar/minhoca-quente-ou-frio/1159</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• (científico e não científico) como uma produção humana socio-histórica, e, portanto, resultado da conjunção de fatores sociais, políticos, econômicos, culturais, religiosos e tecnológicos.• Aplicar os conceitos aprendidos para conhecer o ambiente físico-químico onde vive,• Analisar a interação da sua comunidade com o meio ambiente e identificar os limites e as possibilidades dessa interação• Relacionar os problemas socioambientais e socioculturais com a promoção da saúde pública.• Conhecer e respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.	
--	--	--

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>EIXO OS SERES VIVOS</p> <p>Diversidade da Vida</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceitos – conhecimentos básicos e fundamentais – seres vivos e corpos brutos, unicelulares e pluricelulares, autótrofos e heterótrofos, reprodução sexuada e assexuada.• Níveis de organização da vida. <p>Ecossistemas, Ecologia</p> <ul style="list-style-type: none">• Ecossistemas (componentes do ecossistema, fatores bióticos e abióticos).• Ecologia (conceitos, cadeia e teia alimentar, relações ecológicas).	<ul style="list-style-type: none">• Produzir relatórios de pesquisa.• Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos;• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos;• Respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais;• Participar de ações de cidadania e solidariedade;• Aplicar os conceitos aprendidos para refletir a interação entre o ser humano e o ambiente sociocultural e socioambiental;• Compreender a biodiversidade e a importância das relações ecológicas na manutenção do equilíbrio ambiental;• Identificar as alterações causadas pela ação humana aos ecossistemas e refletir suas consequências;	<p>Ecologia - Poluição</p> <p>Apresenta os principais conceitos relacionados às relações ecológicas tais como poluição do ar e da água, problemas do lixo, biodiversidade ameaçada e impactos ambientais. Integra textos e animações.</p> <p>http://www.planetabio.com/poluicao.html</p> <p>Ecologia - Conceitos de ecologia</p> <p>Apresenta os principais conceitos relacionados à Ecologia. Integra textos e animações.</p> <p>http://www.planetabio.com/ecoconceitos.html</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Identificar a biodiversidade dos ecossistemas global e regional;• Analisar propostas de intervenção nos ambientes, considerando as dinâmicas das populações, associando a garantia de estabilidade dos ambientes e da qualidade de vida humana a ações de conservação, recuperação e sustentabilidade ambiental.• Conhecer, analisar e compreender as interações dos seres vivos com o ambiente e sua importância para a existência da vida.• Reconhecer o ser humano como parte integrante e transformadora do meio ambiente.	
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">• Classificação dos seres vivos – Introdução.• Microbiologia – Vírus, Monera, Protista e Fungi.• Reino Plantae.	<ul style="list-style-type: none">• Produzir relatórios de pesquisa.• Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar	<p>O reino Plantae: características e classificação Objetivos desta sequência didática: Conhecer a diversidade de plantas que existem e enumerar as diferenças existentes entre elas. Classificar as plantas a partir de suas diferenças.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica/Aula.html?aula=23882</p> <p>Diversidade do reino animal: uma</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>conceitos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.• Participar de ações de cidadania e solidariedade.• Aplicar os conceitos aprendidos para refletir a interação entre o ser humano e o ambiente sociocultural e socioambiental.• Compreender a biodiversidade e a importância das relações ecológicas na manutenção do equilíbrio ambiental.• Identificar as alterações causadas pela ação humana aos ecossistemas e refletir suas consequências.• Identificar a biodiversidade dos ecossistemas global e regional.• Analisar propostas de intervenção nos ambientes, considerando as dinâmicas das populações, associando a garantia de estabilidade dos ambientes e da qualidade de vida humana a ações de conservação, recuperação e sustentabilidade ambiental.• Conhecer, analisar e compreender as interações dos seres vivos com o ambiente e sua importância para a existência da vida.• Reconhecer o ser humano como parte integrante e transformadora do meio ambiente	<p>abordagem filogenética Objetivos da sequência didática: Identificar as principais características dos filos mais conhecidos do reino animal; Identificar as principais características das classes mais conhecidas do filo Chordata; Reconhecer relações de parentesco entre os diferentes grupos de animais; Interpretar árvores filogenéticas;</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=53563</p> <p>Origem e evolução da vida: que tal fazermos um passeio pela história dos seres vivos? Esta aula tem como objetivos promover por meio de expressões lúdicas o conhecimento sobre a origem da vida; identificar as características presentes nos reinos dos seres vivos; caracterizar as eras geológicas.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=46931</p>
3º TRIMESTRE		



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<ul style="list-style-type: none">Reino Animal.	<ul style="list-style-type: none">Produzir relatórios de pesquisa.Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.Respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.Participar de ações de cidadania e solidariedade.Aplicar os conceitos aprendidos para refletir a interação entre o ser humano e o ambiente sociocultural e socioambiental.Compreender a biodiversidade e a importância das relações ecológicas na manutenção do equilíbrio ambiental.Identificar as alterações causadas pela ação	<p>O reino Plantae: características e classificação Objetivos desta sequência didática: Conhecer a diversidade de plantas que existem e enumerar as diferenças existentes entre elas. Classificar as plantas a partir de suas diferenças.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=23882</p> <p>Diversidade do reino animal: uma abordagem filogenética Objetivos da sequência didática: Identificar as principais características dos filos mais conhecidos do reino animal; Identificar as principais características das classes mais conhecidas do filo Chordata; Reconhecer relações de parentesco entre os diferentes grupos de animais; Interpretar árvores filogenéticas;</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=53563</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>humana aos ecossistemas e refletir suas consequências.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar a biodiversidade dos ecossistemas global e regional.• Analisar propostas de intervenção nos ambientes, considerando as dinâmicas das populações, associando a garantia de estabilidade dos ambientes e da qualidade de vida humana a ações de conservação, recuperação e sustentabilidade ambiental.• Conhecer, analisar e compreender as interações dos seres vivos com o ambiente e sua importância para a existência da vida.• Reconhecer o ser humano como parte integrante e transformadora do meio ambiente.	<p>Origem e evolução da vida: que tal fazermos um passeio pela história dos seres vivos?</p> <p>Esta aula tem como objetivos promover por meio de expressões lúdicas o conhecimento sobre a origem da vida; identificar as características presentes nos reinos dos seres vivos; caracterizar as eras geológicas.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=46931</p>
--	---	---

8º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
CORPO HUMANO	<ul style="list-style-type: none">• Produzir relatórios de pesquisa.• Resolver situações-problema, utilizando-se de	Célula: unidade básica dos seres vivos



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Célula</p> <ul style="list-style-type: none">• Citologia: estrutura e fisiologia celular.• Membrana plasmática, organização citoplasmática (organelas e funções), núcleo (composição estrutural, função e divisão celular).• Histologia. <p>Morfofisiologia do corpo humano</p> <ul style="list-style-type: none">• Órgãos e sistemas do corpo humano, relacionando-os às suas funções.• Sistema digestório / Alimentos (nutrientes/carências nutricionais)- doenças relacionadas ao sistema digestório.	<p>raciocínios lógicos e demonstrações.</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.• Respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.• Reconhecer-se como sujeito coletivo, autônomo, participativo, solidário, que respeita e faz-se respeitar, relaciona-se, exerce a cidadania e a democracia.• Reconhecer-se como corpo que age, aprende, vive, interage, desenvolve-se, adapta-se e deseja, assumindo com responsabilidade a sua saúde e bem-estar e os demais.• Conhecer diferentes interpretações de senso comum e científicas sobre práticas sociais, como formas de produção, e hábitos pessoais, como higiene e alimentação.• Associar características gerais e adaptações dos seres humanos com o seu modo de vida e seus limites de distribuição nos diferentes ambientes, em especial nos brasileiros.	<p>Com esta sequência didática os alunos poderão elaborar o conceito de célula, identificar as estruturas básicas das células, diferenciar a célula animal da célula vegetal e pesquisar sobre a história da Citologia.</p> <p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica/Aula.html?aula=56206</p> <p>Terapia com células tronco: uma questão em debate</p> <p>Objetivos da sequência didática: Reconhecer benefícios, limitações e aspectos éticos da biotecnologia, considerando estruturas e processos biológicos envolvidos em produtos biotecnológicos. Diferenciar os tipos de células tronco e seu uso em terapias. Reconhecer o estudo do potencial terapêutico das células tronco como uma área científica, cujas pesquisas têm contribuído para o tratamento e cura de doenças. Distinguir células tronco embrionárias de outros tipos. Identificar as vantagens e as desvantagens do uso de células tronco embrionárias</p>
--	--	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer as propostas de alcance individual ou coletivo, que visam à preservação e a implementação da saúde individual e coletiva.• Conhecer o corpo humano e seu funcionamento, bem como os cuidados necessários para uma vida saudável.• Conhecer indicadores de saúde e desenvolvimento humano, como mortalidade, natalidade, longevidade, nutrição, saneamento, renda e escolaridade, apresentados em gráficos, tabelas e/ou textos.• Conhecer os processos vitais do organismo humano (defesa, manutenção do equilíbrio interno, relações com o ambiente, sexualidade, etc.) e fatores de ordem ambiental, social ou cultural dos indivíduos.• Entender o próprio corpo e a sexualidade como elementos de realização humana.• Identificar hábitos de autocuidado, autoestima e respeito ao outro.	<p>http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica/Aula.html?aula=51309</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Morfofisiologia do corpo humano <ul style="list-style-type: none">• Sistema respiratório, circulatório e urinário, locomotor - doenças	<ul style="list-style-type: none">• Produzir relatórios de pesquisa.• Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações.	Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>dos sistemas humanos (relacionada a cada sistema abordado).</p>	<ul style="list-style-type: none">• Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.• Respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.• Reconhecer-se como sujeito coletivo, autônomo, participativo, solidário, que respeita e faz-se respeitar, relaciona-se, exerce a cidadania e a democracia.• Reconhecer-se como corpo que age, aprende, vive, interage, desenvolve-se, adapta-se e deseja, assumindo com responsabilidade a sua saúde e bem-estar e os demais.• Conhecer diferentes interpretações de senso comum e científicas sobre práticas sociais, como formas de produção, e hábitos pessoais, como higiene e alimentação.• Associar características gerais e adaptações dos seres humanos com o seu modo de vida e seus limites de distribuição nos diferentes ambientes, em especial nos brasileiros.• Conhecer as propostas de alcance individual ou	<p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p>
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
 SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
 SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>coletivo, que visam à preservação e a implementação da saúde individual e coletiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer o corpo humano e seu funcionamento, bem como os cuidados necessários para uma vida saudável. • Conhecer indicadores de saúde e desenvolvimento humano, como mortalidade, natalidade, longevidade, nutrição, saneamento, renda e escolaridade, apresentados em gráficos, tabelas e/ou textos. • Conhecer os processos vitais do organismo humano (defesa, manutenção do equilíbrio interno, relações com o ambiente, sexualidade, etc.) e fatores de ordem ambiental, social ou cultural dos indivíduos. • Entender o próprio corpo e a sexualidade como elementos de realização humana. • Identificar hábitos de autocuidado, autoestima e respeito ao outro. 	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Morfofisiologia do corpo humano</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistema nervoso e sistema endócrino - doenças dos sistemas humanos. • Sentidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produzir relatórios de pesquisa. • Resolver situações-problema, utilizando-se de raciocínios lógicos e demonstrações. • Realizar as atividades com independência, utilizando-se de técnicas básicas de estudo 	<p>Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Sistema reprodutor - doenças dos sistemas humanos/DSTs. <p>Genética</p> <ul style="list-style-type: none">• Genética: noções básicas e conceitos.	<p>(organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos).</p> <ul style="list-style-type: none">• Dominar os procedimentos da pesquisa científica e utilizar a pesquisa como meio de buscar, fundamentar respostas e contextualizar conceitos.• Respeitar a subjetividade e as diferenças socioculturais.• Reconhecer-se como sujeito coletivo, autônomo, participativo, solidário, que respeita e faz-se respeitar, relaciona-se, exerce a cidadania e a democracia.• Reconhecer-se como corpo que age, aprende, vive, interage, desenvolve-se, adapta-se e deseja, assumindo com responsabilidade a sua saúde e bem-estar e os demais.• Conhecer diferentes interpretações de senso comum e científicas sobre práticas sociais, como formas de produção, e hábitos pessoais, como higiene e alimentação.• Associar características gerais e adaptações dos seres humanos com o seu modo de vida e seus limites de distribuição nos diferentes ambientes, em especial nos brasileiros.• Conhecer as propostas de alcance individual ou coletivo, que visam à preservação e à implementação da saúde individual e coletiva.	<p>http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Conhecer o corpo humano e seu funcionamento,• bem como os cuidados necessários para uma vida saudável.• Conhecer indicadores de saúde e desenvolvimento humano, como mortalidade, natalidade, longevidade, nutrição, saneamento, renda e escolaridade, apresentados em gráficos, tabelas e/ou textos.• Conhecer os processos vitais do organismo humano (defesa, manutenção do equilíbrio interno, relações com o ambiente, sexualidade, etc.) e fatores de ordem ambiental, social ou cultural dos indivíduos.• Entender o próprio corpo e a sexualidade como elementos de realização humana.• Identificar hábitos de autocuidado, autoestima e respeito ao outro.	
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Aspectos químicos da vida / Ciências e tecnologias</p> <ul style="list-style-type: none">• Matéria e suas propriedades gerais no cotidiano.• Modelo Atômico de Dalton – natureza da matéria.• Misturas e soluções – tipos e processos de separação de misturas. <p>•</p> <p>Aspectos físicos da vida / Ciências e tecnologias</p> <ul style="list-style-type: none">• Movimento e força – grandezas (distância, tempo, velocidade e aceleração) em movimentos retilíneos e circulares.• Noções de eletricidade e magnetismo.	<ul style="list-style-type: none">• Planejar, realizar e defender ações de cidadania e de solidariedade.• Ler, compreender e extrapolar textos científicos.• Resolver situações-problema, utilizando-se de argumentos, raciocínios lógicos e demonstrações.• Planejar, organizar e realizar atividades de estudos, sem necessidade de intervenção do professor.• Dominar e utilizar técnicas de estudos (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos, esquemas, sínteses, resenhas).• Reconhecer e fazer uso da pesquisa como forma de comprovar hipóteses, utilizando argumentos válidos e fundamentação teórica.• Elaborar perguntas, hipóteses e argumentos.• Responsabilizar-se pelas atitudes tomadas.	<p>Tudo se transforma - Alquimia</p> <p>O vídeo conceitua alquimia e os relaciona com os conceitos de Química e tem formato de um documentário televisivo, explorando os conceitos relacionados aos assuntos abordados com pesquisas, entrevistas e informações. Desse modo, as imagens são intercaladas com uma narração sobre a matéria, porém, com habilidade e um texto lúdico.</p> <p>http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstream/handle/mec/18538/video.html?sequence=4</p> <p>Tudo se transforma - Gênese dos</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Planejar atividades de trabalho com base em objetivos.• Integrar os conhecimentos e se posicionar diante das ações do ser humano sobre a natureza.• Reconhecer e utilizar códigos e nomenclatura da química para caracterizar materiais, substâncias e transformações químicas, e para identificar suas propriedades.• Caracterizar materiais, substâncias e transformações químicas, identificando propriedades, etapas, rendimentos e taxas de sua obtenção e produção; implicações sociais, econômicas e ambientais.• Descrever e comparar características físicas e parâmetros de movimentos de veículos, corpos celestes e outros objetos em diferentes linguagens e formas de representação.• Associar alterações ambientais a processos produtivos e sociais, e instrumentos ou ações científico-tecnológicos à degradação e preservação do ambiente.• Compreender o papel das ciências naturais e das tecnologias a elas associadas, nos processos de produção e no desenvolvimento econômico e social contemporâneo.• Comparar exemplos de utilização de tecnologia em diferentes situações culturais, avaliando o	<p>elementos químicos 1</p> <p>Discute o processo de surgimento dos elementos químicos a partir do estudo da teoria do Big Bang. Especula sobre um cenário possível para os primórdios do universo; Reconhece que os elementos químicos que existem em todos os corpos e objetos foram formados desde o início do universo há bilhões de anos; Explicita em linhas gerais a ideia básica por trás da teoria do Big Bang; Reconhece que no início do séc.XX havia um embate teórico se o universo teria evoluído (em expansão) ou se ele seria estacionário (homogêneo e imutável); Relaciona os estudos de Hubble, com o uso da espectroscopia, e a demonstração de que as galáxias estavam se afastando umas das outras; Caracteriza a Era de Planck; Reconhece que durante a nucleossíntese só eram formados elementos químicos simples, como o hidrogênio, hélio e lítio; Cita a fusão nuclear estelar como a fonte dos elementos químicos mais pesados. Identifica que a matéria, conforme a conhecemos, não existia</p> <p>http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstrea</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>papel da tecnologia no processo social e explicando transformações de matéria, energia e vida.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizar os conhecimentos da química e da física para conhecer o mundo natural e para interpretar, analisar e planejar intervenções científico-tecnológicas no mundo contemporâneo.• Analisar diversas possibilidades de geração de energia para uso social, identificando e comparando as diferentes opções em termos de seus impactos ambiental, social, cultural e econômico.	<p>m/handle/mec/19641/video.flv?sequence=5</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Aspectos químicos da vida / Ciências e tecnologias</p> <ul style="list-style-type: none">• Noções das reações químicas – reações químicas comuns no cotidiano.• Classificação periódica dos elementos químicos.• Distribuição eletrônica.• Funções químicas.	<p>Planejar, realizar e defender ações de cidadania e de solidariedade.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ler, compreender e extrapolar textos científicos.• Resolver situações-problema, utilizando argumentos, raciocínios lógicos e demonstrações.• Planejar, organizar e realizar atividades de estudos, sem necessidade de intervenção do professor.• Dominar e utilizar técnicas de estudos (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração	<p>Tudo se transforma - Tabela periódica</p> <p>Este recurso didático possui um forte apelo lúdico, ideal para aproximar o aluno do conteúdo visado motivando-o a participar da aula. Com este material é possível reconhecer fatos marcantes na construção da tabela periódica e a identificar a periodicidade e as propriedades dos elementos químicos.</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos, esquemas, sínteses, resenhas).</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer e fazer uso da pesquisa como forma de comprovar hipóteses, utilizando argumentos válidos e fundamentação teórica.• Elaborar perguntas, hipóteses e argumentos.• Responsabilizar-se pelas atitudes tomadas.• Planejar atividades de trabalho com base em objetivos.• Integrar os conhecimentos e se posicionar diante das ações do ser humano sobre a natureza.• Reconhecer e utilizar códigos e nomenclatura da química para caracterizar materiais, substâncias e transformações químicas, e para identificar suas propriedades.• Caracterizar materiais, substâncias e transformações químicas, identificando propriedades, etapas, rendimentos e taxas de sua obtenção e produção; implicações sociais, econômicas e ambientais.• Descrever e comparar características físicas e parâmetros de movimentos de veículos, corpos celestes e outros objetos em diferentes linguagens e formas de representação.• Associar alterações ambientais a processos produtivos e sociais, e instrumentos ou ações científico-tecnológicas à degradação e preservação do ambiente.• Compreender o papel das ciências naturais e das tecnologias a elas associadas, nos processos de	<p>http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstream/handle/mec/19730/video.flv?sequence=7</p>
--	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<p>produção e no desenvolvimento econômico e social contemporâneo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Comparar exemplos de utilização de tecnologia em diferentes situações culturais, avaliando o papel da tecnologia no processo social e explicando transformações de matéria, energia e vida.• Utilizar os conhecimentos da química e da física para conhecer o mundo natural e para interpretar, analisar e planejar intervenções científico-tecnológicas no mundo contemporâneo.• Analisar diversas possibilidades de geração de energia para uso social, identificando e comparando as diferentes opções em termos de seus impactos ambiental, social, cultural e econômico.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Aspectos físicos da vida / Ciências e tecnologias</p> <ul style="list-style-type: none">• Noções de energia, calor e temperatura.• Noções de princípio da conservação e transformação de energia.	<p>Planejar, realizar e defender ações de cidadania e de solidariedade.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ler, compreender e extrapolar textos científicos.• Resolver situações-problema, utilizando argumentos, raciocínios lógicos e demonstrações.• Planejar, organizar e realizar atividades de estudos, sem necessidade de intervenção do professor.	<p>Tudo se transforma - Energia nuclear 2 O conteúdo do vídeo explica o que são reações nucleares, defini os tipos de usinas nucleares e diferencia os tipos de dispositivos atômicos.</p> <p>http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstrea</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<ul style="list-style-type: none">• Diferentes fontes de energia e sustentabilidade (eólica, solar, biomassa, etc.).• Produção e distribuição da energia elétrica.	<ul style="list-style-type: none">• Dominar e utilizar técnicas de estudos (organização de material, consulta e registro de fontes, elaboração de roteiros, realização de atividades extras, elaboração de resumos, esquemas, sínteses, resenhas).• Reconhecer e fazer uso da pesquisa como forma de comprovar hipóteses, utilizando argumentos válidos e fundamentação teórica.• Elaborar perguntas, hipóteses e argumentos.• Responsabilizar-se pelas atitudes tomadas.• Planejar atividades de trabalho com base em objetivos.• Integrar os conhecimentos e se posicionar diante das ações do ser humano sobre a natureza.• Reconhecer e utilizar códigos e nomenclatura da química para caracterizar materiais, substâncias e transformações químicas, e para identificar suas propriedades.• Caracterizar materiais, substâncias e transformações químicas, identificando propriedades, etapas, rendimentos e taxas de sua obtenção e produção; implicações sociais, econômicas e ambientais.• Descrever e comparar características físicas e parâmetros de movimentos de veículos, corpos celestes e outros objetos em diferentes linguagens e formas de representação.• Associar alterações ambientais a processos produtivos e sociais, e instrumentos ou ações científico-tecnológicas à degradação e preservação do ambiente.	<p>m/handle/mec/18535/video.html?sequence=4</p>
---	--	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o papel das ciências naturais e das tecnologias a elas associadas, nos processos de produção e no desenvolvimento econômico e social contemporâneo.• Comparar exemplos de utilização de tecnologia em diferentes situações culturais, avaliando o papel da tecnologia no processo social e explicando transformações de matéria, energia e vida.• Utilizar os conhecimentos da química e da física para conhecer o mundo natural e para interpretar, analisar e planejar intervenções científico-tecnológicas no mundo contemporâneo.• Analisar diversas possibilidades de geração de energia para uso social, identificando e comparando as diferentes opções em termos de seus impactos ambiental, social, cultural e econômico.	
--	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

HISTÓRIA



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>1. Introdução aos Estudos Históricos A História e o ofício do historiador. O Tempo e a História: contagem do tempo cronológico e suas diferentes periodizações. Fontes históricas, memória, registros e instituições de guarda. Cultura material e imaterial; patrimônio e diversidade cultural no Brasil e no Espírito Santo. Pré-História Brasileira.</p> <p>2. Os primeiros habitantes A origem do mundo e do homem: História, mitos e lendas. As primeiras sociedades da (o): América, Brasil e Espírito Santo: puris, Goitacazes, temiminós, botocudos, tupiniquim. Contribuição da matriz indígena.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer o ofício do historiador como produtor do conhecimento histórico;• Compreender as noções de tempo e suas dimensões;• Reconhecer os diferentes recursos existentes em fontes históricas diversas;• Identificar diferentes abordagens existentes em fontes históricas diversas;• Reconhecer a história como produto histórico, social e cultural e suas implicações na produção historiográfica;• Reconhecer as representações e manifestações culturais sob o princípio da diversidade.	<ul style="list-style-type: none">• Episódio da série Navegantes, com Aula sobre a Pré História, do Barão do Pirapora de Piedade-SP - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=OFZAL1d_qN0&hl=pt&gl=BR (Autonomia - C4)• Desenvolvimento de pesquisa online e produção de textos colaborativos que aprofundem a noção de cultura material e imaterial, tendo como referência a história do Espírito Santo, de um município ou bairro do entorno da escola (Autoria - C1; C2 ; Autonomia - C1,C2)• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/
2º TRIMESTRE		



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
3. Civilizações, impérios e reinos africanos. Egito, Mesopotâmia, Hebreus, Reino de Kush, Reino de Axum (um reino cristão na África Oriental), Reino de Gana, entre outros. Contribuição da matriz africana.	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as diferentes formas e relações de poder nas sociedades africanas;• Caracterizar as diferentes formas, regimes e sistemas de governo das sociedades africanas;• Compreender os conflitos políticos, sociais e culturais no domínio das relações de poder nas sociedades africanas;• Reconhecer as formas de organização social, do trabalho e os processos produtivos das sociedades africanas;	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/
3 TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
4. Oriente e Ocidente no Mundo Antigo Diferentes povos do Oriente: China, Índia, Fenícios e Persas. Grécia e	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as diferentes formas e relações de poder na Antiguidade Oriental e Ocidental;• Caracterizar as diferentes formas,	<ul style="list-style-type: none">• Videoaula explicativa sobre a origem da Álgebra tendo como base o livro escrito por um matemático Persa em torno de 820 D.C. - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=B6Uxl1G26No



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

Roma.	<p>regimes e sistemas de governo das sociedades do Oriente e Ocidente;</p> <ul style="list-style-type: none">• Compreender os conflitos políticos, sociais e culturais no domínio das relações de poder nas sociedades antigas;• Reconhecer as formas de organização social, do trabalho e os processos produtivos na Antiguidade;• Compreender o impacto da tecnologia no desenvolvimento das primeiras sociedades da Antiguidade;• Reconhecer os mecanismos de organização social e de cidadania nas sociedades antigas;	<ul style="list-style-type: none">• Sequência didática que permite ao estudante identificar a arte antiga através da pesquisa, observando a produção artística da civilização egípcia; desenvolver a imaginação e a criatividade; utilizar novos softwares para elaborar a construção de uma narrativa; representar a oralidade através do discurso direto dos quadrinhos; despertar o interesse pela leitura e escrita - Disponível em http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=36772• Infográfico que aborda a história das variações da escrita árabe - Disponível em http://www.historia.seed.pr.gov.br/modules/links/link.php?id=235• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons,
-------	---	--



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

		desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/
--	--	---

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>1. Oriente e Ocidente no Mundo Medieval Nascimento e expansão do Islamismo. Islamismo hoje. Cultura islâmica. Europa Medieval. Feudalismo (relações de trabalho, sociais e de poder). Servidão. Fortalecimento da Igreja Católica (Cristianismo). Conhecimento e arte medieval. O imaginário atual sobre a Idade Média.</p> <p>2. O mundo fica redondo A formação dos Estados Nacionais: o estado moderno europeu. O conhecimento (Humanismo, Renascimento), as</p>	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as origens do Islamismo;• Identificar relações entre o islamismo e o Cristianismo;• Analisar o processo de formação do mundo medieval na Europa.• Conceituar feudalismo;• Analisar o processo de fragmentação do poder político e a primazia cultural e política da Igreja Católica;• Reconhecer os mecanismos de organização social e de cidadania na Idade Média;• Identificar diferentes abordagens existentes em fontes históricas diversas sobre a Idade das "Trevas"• Compreender o significado do	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• A Idade Média em sala de aula - Livro interativo que aborda a história sobre a Idade Média com gravuras e



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

expansões e o imaginário do mar. A Europa e as navegações.	Renascimento e do Humanismo; <ul style="list-style-type: none">• Analisar a relação entre a formação dos Estados Nacionais europeus, o mercantilismo e a expansão ultramarina.	suas respectivas referências e artigos que se referem às imagens - http://www.idademedianaescola.com.br/
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>3. Encontro de mundos Natureza e povos da Europa na visão dos nativos. Natureza e povos da América na visão dos europeus. Astecas, Maias e Incas: diversidade cultural. Povos indígenas no Brasil e do Espírito Santo: terra, identidade e diversidade cultural.</p> <p>4. Colonização portuguesa na América As primeiras administrações portuguesas no Espírito Santo e suas relações com outras experiências no Brasil Colonial e na América. As ordens religiosas e a educação. Missões jesuíticas e</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analisar os diferentes impactos da conquista europeia da América para as populações americanas.• Compreender os conflitos políticos, sociais e culturais decorrentes da relação entre colonizadores e os povos da América;• Reconhecer as representações e manifestações sociais dos povos indígenas americanos;• Analisar manifestações culturais de origem indígena no Brasil e no Espírito Santo;• Analisar diferentes tipos de fontes referentes aos grupos étnicos que contribuíram para a formação da população do Espírito Santo;• Ler e interpretar mapas históricos	<ul style="list-style-type: none">• Vídeo – História do Brasil Colonial - Apresenta o sistema colonial no Brasil, permanências e rupturas do processo histórico - http://www.dominiopublico.gov.br/download/video/me000802.mp4• Vídeo – No trecho do documentário Memórias de Cativoiro, a África aparece nas narrativas associada à noção de um antepassado “escravo” e “estrangeiro”, contrapondo-se a seus filhos “brasileiros” quase sempre lembrados de ventre-livre - https://www.youtube.com/watch?v=NbjCb3j68zc&feature=youtu.be• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>indígenas. Impactos da colonização portuguesa para os povos indígenas brasileiros. Escravidão indígena e suas formas de resistência. A produção açucareira e outras atividades econômicas. Sociedade e cultura na colônia: contribuição das matrizes indígenas, africana e europeia na sociedade colonial.</p>	<p>referentes às populações indígenas brasileiras e do Espírito Santo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer características do processo de organização do domínio colonial na América portuguesa; • Analisar a importância da ação missionária na América portuguesa a partir da catequese; • Conceituar colonização; • Relacionar o processo de produção colonial à formas de organização do trabalho escravo no Brasil; • Caracterizar as diferentes fases da colonização no Brasil; • Identificar o processo de expansão das fronteiras do território colonial a partir da dinâmica econômica; 	<p>forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/ • GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/ • Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/ • Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/ • GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>5. Colonização, conflitos, resistências e reforma. História dos povos africanos que foram trazidos para a América. O tráfico e a escravidão atlântica do ponto de vista dos escravizados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterizar o processo de escravidão no Brasil colonial; • Analisar o impacto do comércio de escravos no Brasil e do desenvolvimento do tráfico transatlântico na colônia; 	<ul style="list-style-type: none"> • A Rota do Escravo - A Alma da Resistência", a história do comércio de seres humanos é contada através das vozes de escravos, mas também dos mestres e comerciantes de escravos - https://www.youtube.com/watch?v=HbreAbZhN4Q. • FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Impactos do tráfico no continente africano e no Brasil (demográfico, social, político e cultural). A escravidão negra de origem africana no Brasil e suas formas de resistência. Reforma Protestante. Conflitos e revoltas do período colonial no Brasil: século XVII. O que acontecia no Espírito Santo. Invasões estrangeiras e novas ideias: holandeses no Brasil. Movimentos de resistência.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Caracterizar as revoltas coloniais ocorridas no Espírito Santo e no Brasil;• Identificar as particularidades das invasões estrangeiras no Brasil;• Analisar diferentes fontes históricas referentes sobre a história do Brasil colonial.	<p>professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/</p> <ul style="list-style-type: none">• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/
---	--	--

8º ANO

MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE

1º TRIMESTRE

CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Marcha da colonização no Brasil e resistências Avanço para o interior. Mineração. Bandeiras e Entradas. O Espírito Santo na rota do ouro. Pecuária e consolidação do território colonial. Conflitos e revoltas do período</p>	<ul style="list-style-type: none">• Relacionar a formação do mercado interno na Colônia com a dinâmica central e local;• Analisar o papel da capitania do Espírito Santo na dinâmica do Império atlântico;	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>colonial no Brasil: primeira metade do século XVIII.</p> <p>Revoluções na Europa e na América</p> <p>Revolução Industrial: transformações no processo de produção. O absolutismo monárquico e as representações do povo. Iluminismo. A formação dos Estados Unidos. O fim do Antigo Regime na Europa. Repercussões no mundo. Revolução Francesa A ideia dos Direitos do Homem.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analisar a ocupação do espaço central do Brasil como necessidade do processo de colonização;• Analisar o processo minerador no Brasil, e seu impacto na capitania do Espírito Santo;• Caracterizar o sistema de governo monárquico no Antigo Regime;• Reconhecer os mecanismos de organização social e de cidadania no absolutismo monárquico;• Analisar o impacto das revoluções liberais na dissolução do Antigo Regime;• Compreender o impacto da Revolução Industrial na organização da sociedade contemporânea.	<ul style="list-style-type: none">• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• Revolução Industrial – Filme educativo que retrata o começo da 1ª Revolução Industrial - https://www.youtube.com/watch?v=jt-o3EBQPMU• História das Coisas- documentário de 20 minutos, baseado nos subterrâneos de nossos padrões de consumo, e que revela as conexões entre diversos problemas ambientais e sociais com a produção industrial - https://www.youtube.com/watch?v=7qFiGMSnNjw• O liberalismo – A economia clássica - Jogo que aborda as características do liberalismo econômico e as ideias iluministas e racionalistas dos séculos XVII e XVIII - http://objetoseducacionais.mstech.com.br/historia/8_11_o_a_.html
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Tensões no Brasil Colônia,	<ul style="list-style-type: none">• Conceituar e caracterizar o pacto	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Independências na América e o Império Brasileiro. O Brasil sob as regras do pacto colonial. A era pombalina. As influências da época pombalina no Espírito Santo. Iluminismo no Brasil. Tensões na América Portuguesa: as Conjurações. A transferência da corte portuguesa. O império napoleônico e a ameaça a Portugal. As reformas no Brasil. O processo de independência do Brasil. O que acontecia no Espírito Santo. O reinado de D. Pedro I: constituição de 1824 e cidadania limitada (exclusão de índios, escravos e mulheres). O Espírito Santo nas primeiras décadas do século XIX. Insurreição de Queimado. Conflitos e lutas por poderes regionais. Movimentos de independência em toda a América Latina. Consolidação do território.</p>	<p>colonial;</p> <ul style="list-style-type: none">• Compreender os conflitos políticos, sociais e culturais no domínio das relações de poder a partir da Crise do Antigo Regime no Brasil;• Caracterizar os diversos movimentos políticos ocorridos no Império Português a partir do final do século XVIII e início do XIX;• Analisar o impacto da transferência da corte portuguesa para o Rio de Janeiro;• Caracterizar o processo de emancipação política do Brasil;• Reconhecer direitos e deveres dos indivíduos-cidadãos a partir da Constituição de 1824 e suas transformações no decorrer do Período Imperial no Brasil;	<p>professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/</p> <ul style="list-style-type: none">• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• 1822 O caminho da Independência do Brasil - Entenda neste especial desenvolvido por Laurentino Gomes os fatos que desencadearam a Independência brasileira - http://educarparacrescer.abril.com.br/1822/
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>O império brasileiro (Reinado de D. Pedro II) Artes, ciências, natureza, imigrantes, viagens e viajantes no reinado de D. Pedro II. O Espírito Santo no século XIX. Economia agroexportadora: o café. Mercado interno no império. Modernização no Brasil e no Espírito Santo: ferrovias e indústrias. Imigração. Relações de trabalho e fim do regime escravagista: as leis e a realidade. A realidade socioeconômica da população negra após a escravidão. Processo histórico de exclusão.</p> <p>Diversidade étnico-racial no Espírito Santo As comunidades de imigrantes no Espírito Santo. Territórios quilombolas no Espírito Santo. Questão indígena no Espírito Santo.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Caracterizar o Período Imperial no Brasil nas dimensões política, econômica, social e cultural;• Analisar a Insurreição do Queimado no contexto do fim da Escravidão no Brasil;• Analisar os diversos impactos sociais, econômicos e políticos da Abolição da Escravidão.• Relacionar a história brasileira aos processos contemporâneos de reconhecimento da desigualdade social no país a partir do contexto da sociedade escravista e suas permanências na sociedade atual no Espírito Santo;• Caracterizar o processo de migração no Estado do Espírito Santo a partir do século XIX;	<ul style="list-style-type: none">• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• Projeto Imigrantes ES- Acervo do Arquivo Público do Estado do Espírito Santo com dados sobre os imigrantes que vieram para a Província a partir do século XIX - http://imigrantes.es.gov.br/• Vídeo – Brasil Império por Boris Fausto - http://www.dominiopublico.gov.br/download/video/me000811.mp4
--	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>A passagem do Império para a República Ideias republicanas e Consolidação da República. A república no Espírito Santo. Relações sociais, políticas e econômicas.</p> <p>Industrialização e impérios Segunda e terceira Revolução Industrial. Industrialização e crescimento das cidades no Brasil e no Espírito Santo: relações com a economia mundial. Movimentos imperialistas da Europa em direção a África e Ásia.</p> <p>O século XX no Brasil e no mundo: conflitos e resistências</p>	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o impacto das revoluções tecnológicas na organização do trabalho, da economia e do espaço na sociedade brasileira;• Conceituar oligarquia, clientelismo, coronelismo e federalismo e relacioná-los como elementos constitutivos do sistema político oligárquico no Espírito Santo e no Brasil;• Compreender o processo de diversificação da economia, imigração, urbanização e industrialização no Brasil;• Conceituar imperialismo e suas implicações no colonialismo no século XIX;• Identificar as causas da Primeira Guerra Mundial e a participação	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas. - https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• 1889 – O caminho para a Proclamação da República - Jogo interativo onde a missão é desbravar o caminho que levou ao fim da Monarquia e à Proclamação da República, e levar o voto à urna -



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>Os movimentos de contestação na República Velha. Primeira Guerra Mundial. O Brasil na 1ª Guerra. Crises entre guerras O crescimento do totalitarismo. Nazismo e fascismo. O integralismo no Espírito Santo. Revolução Socialista na Rússia.</p>	<p>brasileira no conflito;</p> <ul style="list-style-type: none">• Analisar o papel da propaganda oficial para a difusão do novo ideário nacional, utilizando os meios de comunicação (rádio) e as expressões artísticas (música, literatura, cinema);• Conceituar totalitarismo;• Analisar o período ente guerras e a crise de 1929, e seus impactos na economia brasileira;• Caracterizar o processo revolucionário na Rússia;	<p>http://educarparacrescer.abril.com.br/1889/</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>4. O século XX no Brasil e no mundo: conflitos e resistências (continuação) Segunda Guerra Mundial. O Brasil na 2ª Guerra. Era Vargas. O Pós-Guerra e a ordem mundial. A ONU e os Direitos Humanos. Capitalismo, socialismo e a Guerra Fria. Países socialistas. O populismo no mundo. O Espírito Santo e os Anos Dourados:</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analisar o contexto histórico da Segunda Guerra Mundial;• Compreender as transformações políticas e socioeconômicas do período Vargas;• Discutir os conceitos de populismo e ditadura;• Analisar o conceito de Guerra Fria e a sua relação com os governos militares no Brasil e na América Latina;	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>cotidiano e história. A ditadura militar brasileira no contexto mundial. Ditaduras políticas na América Latina. O papel dos EUA. O Espírito Santo durante os “Anos de Chumbo”.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer o dualismo ideológico entre os EUA e a URSS, bem como o impacto geopolítico no contexto mundial;• Analisar o "Milagre Brasileiro" no contexto político-econômico mundial;• Compreender os movimentos de dominação e resistência na ditadura militar e no processo de redemocratização, no Brasil;• Analisar o contexto do Espírito Santo durante o governo militar brasileiro;	<ul style="list-style-type: none">• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• Documentário – A vida e a cultura do Brasil em 1964 - http://veja.abril.com.br/tveja/emp-auta/a-vida-e-a-cultura-no-brasil-em-1964/• Documentário – Senado em Documento – Getúlio Vargas - https://www.youtube.com/watch?v=8iaPH_loPKU• Jogo da Memória – Presidentes do Brasil - http://acervo.novaescola.org.br/fundamental-2/jogo-memoria-presidentes-brasil-historia-737398.shtml• Infográfico – Como seria a nossa vida se o AI-5 ainda estivesse em vigor? http://noticias.uol.com.br/infograficos/2013/12/12/ai-5-completa-45-anos.htm
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>5. O século XX no Brasil e no mundo: uma nova ordem Redemocratização no Brasil e no Espírito Santo: o movimento das Diretas Já. A Constituição de 1988. O papel das eleições na construção da cidadania e da</p>	<ul style="list-style-type: none">• Caracterizar a política brasileira após a abertura política;• Analisar a situação socioeconômica brasileira após a redemocratização;• Analisar a participação dos movimentos sociais em prol da democracia e da igualdade de direitos	<ul style="list-style-type: none">• FazGame - Ferramenta colaborativa em que alunos e professores podem criar jogos educacionais sem precisar de conhecimentos de programação ou design. Desenvolvendo a escrita criativa, raciocínio lógico e a habilidade de resolução de problemas.- https://www.fazgame.com.br/• Game Tycoon – Aplicativo que permite a criação de jogos



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

<p>democracia. Os movimentos sociais de transformação: movimento estudantil; movimentos indígenas; o Movimento Negro e as conquistas na educação: a Lei 10.639/03 e 11.645/08. Negros e índios na sociedade atual: reconhecimento como sujeitos históricos. Questões de gênero. O meio ambiente e o futuro. O “terceiro setor”. O Espírito Santo atual no contexto brasileiro. Formas de trabalho e globalização. Mudanças nos países socialistas; os países islâmicos.</p>	<p>no Brasil;</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a luta pela igualdade de direitos de negros, índios e mulheres.• Reconhecer as representações sociais dos sujeitos históricos, brancos, negros índios e mulheres, ao longo da história recente do Brasil.	<p>de forma simples e intuitiva, com diversos enredos - http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/</p> <ul style="list-style-type: none">• Scratch – Crie games, histórias e animações de maneira bem simples - https://scratch.mit.edu/• GlogsterEdu - Espaço para criação de cartazes online multimídia – com texto, fotos, vídeos, gráficos, sons, desenhos, anexos de dados - http://edu.glogster.com/• Especial Diretas Já - infográfico interativo são oferecidas histórias em quadrinhos multimídia, depoimentos, vídeos da época, e depoimentos de personagem que marcaram a campanha das Diretas-Já no Brasil, além de reportagens e galeria de fotos sobre o período - http://www.camara.gov.br/internet/agencia/infograficos-html5/diretas/index.html
---	---	---



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

GEOGRAFIA



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

6º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>A organização social e as condições físicas do espaço geográfico: vivências e experiências.</p> <p>Onde a vida se instala: Biosfera. Relações entre sociedade e natureza. Elementos da sociedade e da natureza local.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analisar a importância do conhecimento geográfico na interpretação do mundo• Analisar diferentes tipos de representação cartográfica.• Operar com diferentes tipos de representação da superfície terrestre.• Correlacionar diferentes tipos de linguagens e expressões artísticas com a Geografia• Analisar práticas de preservação e conservação ambiental	<p>Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Paisagens e tempos: mudanças e transformações no lugar e no mundo.</p> <p>Campos e cidades: paisagens rurais e urbanas. O uso e a apropriação da</p>	<ul style="list-style-type: none">• Identificar através de mapas, gráficos ou tabelas problemas decorrentes dos diversos usos do espaço geográfico.• Relacionar as transformações dos recursos naturais às intervenções humanas.• Identificar impactos ambientais decorrentes	<p>https://goanimate.com/videos/0VuahLSsN_hY (espaço natural e cultural)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ffKjDBFvPxY&annotation_id=pfc%3AffKjDBFvPxY&feature=s2lp&src_vid=ntXCiB0Ehfk (Chico Bento no Shopping)</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

terra.	<p>da ação humana no espaço geográfico.</p> <ul style="list-style-type: none">• Compreender a importância da água para as diferentes sociedades.• Analisar as transformações geográficas nas relações entre campo e cidade.	
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Políticas urbanas e rurais. A cultura dos campos e das cidades.</p> <p>O trabalho no campo: do tradicional ao novo. A urbanização. Cidades e suas funções.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analisar as transformações geográficas nas relações entre campo e cidade.• Relacionar as transformações dos recursos naturais às intervenções humanas.• Identificar impactos ambientais decorrentes da ação humana no espaço geográfico.• Avaliar possibilidades de intervenção que promovam a sustentabilidade global.• Produzir, selecionar e avaliar dados e informações que permitam compreender fatos, fenômenos e processos da sociedade e da natureza.	<p>http://noticias.uol.com.br/infograficos/2013/11/05/dados-do-ibge-mostram-perfil-de-favelas-e-moradores.htm (perfil de favelas)</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

7º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>A região como porção espacial para estudo geográfico: critérios de caracterização de regiões.</p> <p>Apropriação e utilização de recursos econômicos em regiões. Regiões brasileiras e do mundo.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Compreender diferentes processos de regionalização.• Comparar dados sobre produção, circulação e/ou consumo de mercadorias em diferentes lugares.• Identificar populações que não tem suas necessidades básicas atendidas.• Analisar as consequências ambientais do uso das diversas fontes de produção de energia.• Reconhecer as consequências do uso indiscriminado das diversas fontes de energia.• Relacionar as transformações dos recursos naturais às intervenções humanas.• Identificar impactos ambientais decorrentes da ação humana no espaço geográfico.• Compreender a importância da água para as diferentes sociedades.	<p>Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>http://www.jogosdaescola.com.br/play/images/flash/geografia/006.swf (Brasil - Jogo)</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>A vida e a produção das populações nas regiões: extrativismo e riquezas minerais.</p> <p>Matérias-primas, produtos e mercadorias. Energia: fontes, redes e produção. Indústrias e Agropecuária.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Identificar os fatores responsáveis pela poluição atmosférica.• Compreender os processos de poluição atmosférica.• Analisar os problemas socioambientais resultantes do uso dos recursos naturais.• Compreender os problemas decorrentes da poluição atmosférica.• Analisar as consequências ambientais do uso das diversas fontes de produção de energia.• Reconhecer as consequências do uso indiscriminado das diversas fontes de energia	<p>http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/bitstream/handle/mec/20305/Jogo_EM%20BUSCA%20DO%20PETRLEO.swf?sequence=3 (Petróleo)</p>
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Meios de transporte, comunicação e informação.</p> <p>Populações, povos, nações. Sociedades e comunidades. Teorias</p>	<ul style="list-style-type: none">• Identificar populações que não tem suas necessidades básicas atendidas.• Reconhecer os fundamentos defendidos na Declaração Universal dos Direitos Humanos.• Comparar diferentes propostas de ações que	<p>http://indigenas.ibge.gov.br/mapas-indigenas-2.html (População indígena)</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

populacionais. A população brasileira.	visam promover a melhoria da qualidade de vida das populações.	
--	--	--

8º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>Continente Americano: características gerais, regionalização pelo critério físico, formação histórica, conquista do continente, regionalização por critérios socioeconômicos (América Latina, América Anglo-Saxônica).</p> <p>Relevo e hidrografia: principais formas do relevo, rios e lagos;</p> <p>Clima e vegetação: fatores do clima, tipos climáticos, vegetação.</p> <p>População: densidade demográfica, crescimento demográfico, indicadores sociais.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Analisar a importância do conhecimento geográfico na interpretação do mundo.• Correlacionar diferentes tipos de linguagens e expressões artísticas com a Geografia• Reconhecer as territorialidades como expressões de grupos diversos• Relacionar as transformações do espaço geográfico às ações dos diversos agentes (Estado, empresas, ONGs, organismos internacionais, etc.)• Relacionar a dinâmica do meio físico (relevo, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.• Relacionar os diferentes tipos de atividade econômica às transformações do espaço geográfico.	<p>Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>http://www.cambito.com.br/games/americas.swf (América)</p> <p>http://www.universoneo.com.br/fund/games/geo08.swf (Continente Americano)</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

Atividades econômicas: setor primário (exploração dos recursos minerais, agropecuária), setor secundário (Indústria, indústria e tecnologia), Setor terciário (serviços), setor quaternário (robótica, cibernética, informática).	<ul style="list-style-type: none">• Analisar a divisão internacional do trabalho e suas relações com o espaço geográfico.• Compreender o desenvolvimento técnico-científico-informacional e suas implicações socioespaciais.	
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
América do Norte: território, população e aspectos econômicos. América Central: território, população e aspectos econômicos. América Andina: território, população e aspectos econômicos. Guianas: território, população e aspectos econômicos. América Platina: território, população e aspectos econômicos.	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as territorialidades como expressões de grupos diversos.• Reconhecer as diferentes regionalizações do espaço geográfico.• Relacionar a dinâmica do meio físico (relevo, clima, vegetação, hidrologia e solos) com as transformações do espaço geográfico.• Relacionar as questões ambientais contemporâneas às alterações das dinâmicas naturais e socioculturais.• Relacionar os diferentes tipos de atividade econômica às transformações do espaço geográfico.• Analisar a divisão internacional do trabalho e suas relações com o espaço geográfico.	https://www.youtube.com/watch?v=dF255x8fVE8&list=PL9205D7519041E377&index=2 (Países da América) http://www.gameseducativos.com/encontre-nos-estados-unidos-da-america/geografia (Estados Unidos)
3º TRIMESTRE		



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
<p>O Continente Africano. Quadro natural e regionalização da África: relevo e hidrografia, biodiversidade, regionalização da África, distribuição da população. A economia africana: agropecuária e mineração, a industrialização tardia e incompleta, a integração econômica da África. As fronteiras da África: o imperialismo europeu e a fragmentação territorial a África, o redesenho do continente, Apartheid (segregação étnica), a África na nova DIT, o atraso tecnológico, a África á margem da globalização.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Relacionar os diferentes tipos de atividade econômica às transformações do espaço geográfico.• Analisar a divisão internacional do trabalho e suas relações com o espaço geográfico.• Compreender o desenvolvimento técnico-científico-informacional e suas implicações socioespaciais.• Reconhecer as territorialidades como expressões de grupos diversos.	<p>Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p>



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

9º ANO		
MATRIZ DE CONHECIMENTOS POR TRIMESTRE		
1º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Globalização. Territorialidades internacionais (Antártica). A territorialização do mundo a partir da Ásia e da Europa.	<ul style="list-style-type: none">• Identificar situações representativas do processo de globalização.• Analisar situações acerca das transformações socioespaciais provocadas pela globalização.• Compreender diferentes processos de regionalização.• Analisar as transformações no espaço geográfico oriundas do desenvolvimento das diversas redes mundiais.• Conhecer as características dos fluxos internacionais de mercadorias.• Identificar as principais características da formação de blocos econômicos mundiais.• Compreender os processos de territorialização em diferentes contextos geográficos.	<p>Currículo Interativo: disponibiliza vários objetos educacionais de aprendizagem http://curriculointerativo.sedu.es.gov.br/</p> <p>http://ensinomediodigital.fgv.br/disciplinas/geografia/curso1/aula2/curso.aspx?ida=2&idc=17&idare=6&title=Geografia%20-%20Curso%201%20-%20Aula+2+-+Globaliza%e7%e3o (Globalização)</p> <p>http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/asia2ptcap.html (Capitais da Ásia)</p> <p>http://atlasescolar.ibge.gov.br/images/atlas/mapas_mundo/mundo_034_divisao_continentes.pdf (Divisões do Continente)</p>
2º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	(OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Territórios e estados no mundo. Territorialidades em redes: sistemas políticos e formas de governo. Fórum Social Mundial. ONU. Unesco.	<ul style="list-style-type: none">• Compreender o papel da ONU na geopolítica internacional.• Reconhecer os fundamentos defendidos na Declaração Universal dos Direitos Humanos.• Compreender os processos de territorialização em diferentes contextos geográficos.• Compreender diferentes processos de regionalização.	http://atlascolar.ibge.gov.br/images/atlas/mapas_mundo/mundo_planisferio_politico_a3.pdf (Planisfério Político)
3º TRIMESTRE		
CONHECIMENTOS	EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM (OPERAÇÕES COGNITIVAS ESPERADAS PARA O DESENVOLVIMENTO)	SUGESTÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TECNOLÓGICAS
Mudanças territoriais no espaço geográfico mundial. Potências e blocos econômicos. Territorializações locais. Desequilíbrios ambientais.	<ul style="list-style-type: none">• Compreender os processos de territorialização em diferentes contextos geográficos.• Compreender diferentes processos de regionalização.• Identificar situações representativas do processo de globalização.• Analisar situações acerca das transformações socioespaciais provocadas pela globalização.• Compreender diferentes processos de regionalização.	http://atlascolar.ibge.gov.br/images/atlas/mapas_mundo/mundo_blocos_economicos_2.pdf (Blocos Econômicos)



GOVERNO DO ESPÍRITO SANTO
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
SUBSECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA E PROFISSIONAL

	<ul style="list-style-type: none">• Identificar impactos ambientais decorrentes da ação humana no espaço geográfico.• Compreender a importância da água para as diferentes sociedades.• Identificar os fatores responsáveis pela poluição atmosférica.• Compreender os processos de poluição atmosférica.	
--	--	--