

Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu - 135

ATO DE CRIAÇÃO - Decreto n.º 50.625 de 30/03/06

Rua Virgílio Malta, 12-70 Centro CEP: 17015-220 Fone: (14) 31046900 - Bauru-SP

**Plano de Trabalho Docente - PTD**

Etec/CD: Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu (Fatec Bauru)

Curso: MTec Mecatrônica AMS

Turno: Manhã

Série/Módulo: 1A

Componente Curricular: Educação Física

Docente: GUSTAVO DA FONSECA

**Plano Didático**

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Etapa 1: de 09/02/2026 até 22/02/2026

**Competência(s)**

2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

**Habilidade(s)**

Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

**Base(s)**

BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game). eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.

ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal). ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.

**Procedimentos Didáticos**

Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)

**Instr. Avaliação**

Observação Direta (Adequação ao Público Alvo, Argumentação Consistente, Atendimento às Normas)

Etapa 2: de 23/02/2026 até 08/03/2026

**Competência(s)**

2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

**Habilidade(s)**

Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

**Base(s)**

BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game). eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.

ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal). ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.

DANÇA• Aspectos estruturais: classificação: o origem; o finalidade/propósito; o maneiras de dançar: dança solo; dança em dupla; dança em grupo.

**Procedimentos Didáticos**

Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)

**Plano de Trabalho Docente - PTD**

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

**Etapa 3: de 09/03/2026 até 22/03/2026**

**Competência(s)**

2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

**Habilidade(s)**

Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

**Base(s)**

BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game). eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.

ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal). ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.

**Procedimentos Didáticos**

Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)

**Instr. Avaliação**

Participação em Aula (Clareza na Expressão Oral e Escrita, Coerência/Coesão, Compreensão)

**Etapa 4: de 23/03/2026 até 05/04/2026**

**Competência(s)**

2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

**Habilidade(s)**

Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

**Base(s)**

BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game). eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.

ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal). ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.

GINÁSTICA• Modalidades competitivas: acrobática; aeróbica; artística; rítmica; de trampolim. Recursos tecnológicos aplicados à prática da ginástica

**Procedimentos Didáticos**

Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)

**Etapa 5: de 06/04/2026 até 19/04/2026**

**Competência(s)**

4. Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.

**Habilidade(s)**

Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.

**Plano de Trabalho Docente - PTD**

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Base(s)</b></p> <p>BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.</p> <p>ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.</p> <p><b>Procedimentos Didáticos</b></p> <p>Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)</p> <p><b>Instr. Avaliação</b></p> <p>Avaliação Escrita (Comunicabilidade, Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais)</p> <p>Etapa 6: de 20/04/2026 até 29/04/2026</p> <p><b>Competência(s)</b></p> <p>5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.</p> <p><b>Habilidade(s)</b></p> <p>Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.</p> <p><b>Base(s)</b></p> <p>BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.</p> <p>ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.</p> <p>LUTA• Lutas no Brasil e no mundo; Organização de eventos e competições de luta; Influência das mídias nas práticas de luta: luta enquanto esporte; luta enquanto prática corporal; luta enquanto espetáculo. Linguagens dos sinais na arbitragem (universal)</p> <p><b>Procedimentos Didáticos</b></p> <p>Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)</p> |
| <p><b>Estratégias de Recuperação Contínua</b></p> <p>Para os estudantes com defasagem no aprendizado será elaborado estratégias de recuperação personalizada, por exemplo, Listas de Exercícios, Estudos de Caso, Avaliação Oral, Avaliação Prática, Entrevista, Orientação de Estudos entre outras abordagens dependendo do público alvo. Além disso o acompanhamento será semanal, contínuo e recorrente.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <p><b>Material de Apoio Didático</b></p> <p>Moderna Superação: Educação Física. Volume Único. PNLD 2026-2029 - - CARTAXO, Carlos Alberto - Jogos de Combate: Atividades Recreativas e Psicomotoras: teoria e prática - Editora Vozes - 2ª edição, 2013. - CONTURSI, Tania Lucia Bevilacqua, CARVALHO, Ana Cristina, LACERDA, Iara Cerqueira M.O. de - Flexibilidade e Relaxamento - Editora Sprint Ltda. - 1990. - Ferramentas de Inteligência Artificial, ChatGPT, Gemini, Copilot, Deepseek. - Material Elaborado pelo docente. - Vídeos didáticos pedagógicos do YouTube.</p> <p>Quadra poliesportiva, materiais esportivos, bolas: futebol de salão, basquete, voleibol, handebol, badminton; acessórios: cones, bambolês, cordas, colchonetes, bastões, bolas de borracha, jogos de salão, jogos de tabuleiro diversos, xadrez, coletes e fitas diversas</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>Propostas de Integração e Interdisciplinaridade</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

**Plano de Trabalho Docente - PTD**

1º semestre - 1º Bimestre (de 09/02/2026 até 29/04/2026)

Integração com o componente curricular de Biologia, assunto fisiologia, anatomia, metabolismo e qualidade de vida  
Integração com o componente curricular língua Portuguesa, gêneros textuais, expressão, discurso. Integração com os  
componente curricular Matemática, medidas, distâncias, velocidade.

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 14/07/2026)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Etapa 1: de 04/05/2026 até 17/05/2026</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Competência(s)</b><br>5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Habilidade(s)</b><br>Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Base(s)</b><br>BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.<br>ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Procedimentos Didáticos</b><br>Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares) |
| <b>Instr. Avaliação</b><br>Observação Direta (Adequação ao Público Alvo, Argumentação Consistente, Atendimento às Normas)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Etapa 2: de 18/05/2026 até 31/05/2026</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Competência(s)</b><br>5. Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Habilidade(s)</b><br>Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Base(s)</b><br>BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.<br>ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.<br>PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA• Aspectos estruturais: classificação: o locais urbanos; o na natureza.                                                                                                                                    |
| <b>Procedimentos Didáticos</b><br>Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares) |
| <b>Etapa 3: de 01/06/2026 até 14/06/2026</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Competência(s)</b><br>7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

**Plano de Trabalho Docente - PTD**

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 14/07/2026)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Habilidade(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Base(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. ? sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Procedimentos Didáticos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares) |
| <b>Instr. Avaliação</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Participação em Aula (Clareza na Expressão Oral e Escrita, Coerência/Coesão, Compreensão)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Etapa 4: de 15/06/2026 até 28/06/2026                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Competência(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 7. Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Habilidade(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Base(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. ? sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Procedimentos Didáticos</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares) |
| Etapa 5: de 29/06/2026 até 12/07/2026                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Competência(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Habilidade(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Base(s)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: classificação: o brincadeiras: práticas populares; brincadeiras livres; brincadeiras dirigidas. o jogos: competitivos; cooperativos; recreativos; de interpretação de personagem: RPG (Role Playing Game).? eletrônicos: estratégias; regras e condutas; coordenação motora fina; realidade virtual x realidade aumentada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ESPORTE• Aspectos estruturais: classificação: o técnico-combinatório; o de combate; o de invasão. ? sistema tático e regras; o linguagens dos sinais na arbitragem (universal).? ferramentas digitais aplicadas à prática de esporte.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: benefícios das atividades corporais; demandas energéticas e hábitos de alimentação; capacidades físicas e habilidades motoras;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

**Plano de Trabalho Docente - PTD**

1º semestre - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 14/07/2026)

**Procedimentos Didáticos**

Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)

**Instr. Avaliação**

Avaliação Escrita (Comunicabilidade, Criatividade na Resolução de Problemas, Cumprimento das Tarefas Individuais)

Etapa 6: de 13/07/2026 até 14/07/2026

**Competência(s)**

2. Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza.

**Habilidade(s)**

Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

**Base(s)**

BRINCADEIRAS E JOGOS• Aspectos estruturais: ? classificação: o brincadeiras: ? práticas populares; ? brincadeiras livres; ? brincadeiras dirigidas. o jogos: ? competitivos; ? cooperativos; ? recreativos; ? de interpretação de personagem: ? RPG (Role Playing Game). ? eletrônicos: ? estratégias; ? regras e condutas; ? coordenação motora fina; ? realidade virtual x realidade aumentada.

DANÇA• Aspectos estruturais: ? classificação: o origem; o finalidade/propósito; o maneiras de dançar: ? dança solo; ? dança em dupla; ? dança em grupo.

**Procedimentos Didáticos**

Aula expositiva dialogada e prática integrada. Serão solicitados trabalhos domiciliares sobre os - Fundamentos - Regras - Posicionamento em quadra - Formação de equipes - dos esportes abordados em aulas, durante a atividade prática serão iniciadas com alongamento e aquecimento e as regras e fundamentos serão expostos pelo docente de maneira pontual e corretiva. As aulas práticas serão sempre iniciadas com alongamento e aquecimento. A avaliação será formativa e diagnóstica constante. Quinzenalmente serão realizadas atividades múltiplas, Teaching Games for Understanding (TGfU), em que os grupos produtivos de alunos desempenham atividades diferentes por exemplo, rodas de voleibol, grupos jogando xadrez, basquete de meia quadra. Alunos com alto desempenho atuarão como monitores (Aprendizagem por Pares)

**Estratégias de Recuperação Contínua**

Para os estudantes com defasagem no aprendizado será elaborado estratégias de recuperação personalizada, por exemplo, Listas de Exercícios, Estudos de Caso, Avaliação Oral, Avaliação Prática, Entrevista, Orientação de Estudos entre outras abordagens dependendo do público alvo. Além disso o acompanhamento será semanal, contínuo e recorrente.

**Material de Apoio Didático**

Moderna Superação: Educação Física. Volume Único. PNLD 2026-2029 - - CARTAXO, Carlos Alberto - Jogos de Combate: Atividades Recreativas e Psicomotoras: teoria e prática - Editora Vozes - 2ª edição, 2013. - CONTURSI, Tania Lucia Bevilacqua, CARVALHO, Ana Cristina, LACERDA, Iara Cerqueira M.O. de - Flexibilidade e Relaxamento - Editora Sprint Ltda. - 1990. - Ferramentas de Inteligência Artificial, ChatGPT, Gemini, Copilot, Deepseek. - Material Elaborado pelo docente. - Vídeos didáticos pedagógicos do YouTube.

Quadra poliesportiva, materiais esportivos, bolas: futebol de salão, basquete, voleibol, handebol, badminton; acessórios: cones, bambolês, cordas, colchonetes, bastões, bolas de borracha, jogos de salão, jogos de tabuleiro diversos, xadrez, coletes e fitas diversas.

**Propostas de Integração e Interdisciplinaridade**

Integração com o componente curricular de Biologia, assunto fisiologia, anatomia, metabolismo e qualidade de vida  
Integração com o componente curricular língua Portuguesa, gêneros textuais, expressão, discurso. Integração com os componente curricular Matemática, medidas, distâncias, velocidade.

**Parecer do Coordenador de Curso:**

(19/03/2026) - O Plano de Trabalho Docente (PTD) está bem estruturado e alinhado aos objetivos do Plano de Curso (PPC). Os conteúdos, metodologias e formas de avaliação estão adequados às diretrizes do curso, assim como apresenta propostas de integração e interdisciplinaridade bastante pertinentes e bem fundamentados. O PTD está aprovado e pode ser seguido para execução.