

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 (EE Ernesto Monte)

Curso: MTec N Logística

Turno: Noite

Série/Módulo: 2A

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)

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade(s)

Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.

Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.

Base(s)

BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports. ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE • Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde • Práticas corporais e o cotidiano • Investigação científica

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 praticas 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)

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade(s)

Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

Base(s)

BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports. ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE • Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde • Práticas corporais e o cotidiano • Investigação científica

DANÇA • Aspectos estruturais: ? características e expressões da dança: o dança urbana; o dança contemporânea. • A dança e a cultura jovem; • Diálogo entre a dança e os fenômenos socioculturais; • Práticas de dança no Brasil e no mundo

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

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)

Etapa 3: de 09/03/2026 até 22/03/2026

Competência(s)

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade(s)

Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, envolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

Base(s)

BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports. ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE • Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde • Práticas corporais e o cotidiano • Investigação científica

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)

3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.

Habilidade(s)

Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos. Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.

Base(s)

BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports. ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE • Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde • Práticas corporais e o cotidiano • Investigação científica
GINÁSTICA • Modalidades não competitivas: ? contorcionismo; ? cerebral; ? laboral; ? localizada; ? hidroginástica. • Ginástica de condicionamento físico: ? conscientização corporal; ? foco na manutenção da saúde. • Recursos tecnológicos aplicados à prática da ginástica.

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

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 praticas 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) 3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.
Habilidade(s) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas. Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.
Base(s) BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports.ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos.CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde• Práticas corporais e o cotidiano• Investigação científica
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 praticas 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 20/04/2026 até 29/04/2026
Competência(s) 3. Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.
Habilidade(s) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.
Base(s) BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports.ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos.CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde• Práticas corporais e o cotidiano• Investigação científica LUTA• Aspectos estruturais: ? classificação: o quanto ao número de lutadores; o quanto à previsibilidade das ações; o quanto à ação motora;

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

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)

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.

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.

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

Etapa 1: de 04/05/2026 até 17/05/2026

Competência(s)

6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

Habilidade(s)

Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica. Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

Base(s)

BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports. ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE • Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde • Práticas corporais e o cotidiano • Investigação científica

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 18/05/2026 até 31/05/2026

Plano de Trabalho Docente - PTD

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

Competência(s) 6. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.
Habilidade(s) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas. Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.
Base(s) BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports.ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos.CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde• Práticas corporais e o cotidiano• Investigação científica PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA• Aspectos sociais e culturais: ? espaços e contextos da prática corporal de aventura; ? preservação e conservação de patrimônio prática corporal de aventura.
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 praticas 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 3: de 01/06/2026 até 14/06/2026
Competência(s) 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.
Habilidade(s) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital. Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.
Base(s) BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports.ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos.CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde• Práticas corporais e o cotidiano• Investigação científica
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 praticas 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 - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 14/07/2026)

Instr. Avaliação
Participação em Aula (Clareza na Expressão Oral e Escrita, Coerência/Coesão, Compreensão)
Etapa 4: de 15/06/2026 até 28/06/2026
Competência(s)
1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
Habilidade(s)
Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos. Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.
Base(s)
BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports.ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/paredes; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos.CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde• Práticas corporais e o cotidiano• Investigação científica DANÇA• Aspectos estruturais: ? características e expressões da dança: o dança urbana; o dança contemporânea. • A dança e a cultura jovem; • Diálogo entre a dança e os fenômenos socioculturais; • Práticas de dança no Brasil e no mundo
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 praticas 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
Competência(s)
1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
Habilidade(s)
Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais). Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.
Base(s)
BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports.ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/paredes; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos.CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE• Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde• Práticas corporais e o cotidiano• Investigação científica
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 praticas 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 - 2º Bimestre (de 04/05/2026 até 14/07/2026)

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)

1. Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

Habilidade(s)

Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

Base(s)

BRINCADEIRAS E JOGOS • Brincadeiras: ? correlação das brincadeiras e jogos com o espaço de lazer; ? brincadeiras e jogos enquanto fenômenos socioculturais. • Jogos: ? cooperativos: o princípios: ? inclusão; ? coletividade; ? igualdade de direitos e deveres; ? desenvolvimento humano; ? processualidade. ? eletrônicos: o E-Sports. ESPORTE • Aspectos estruturais: ? classificação: o esportes de rede/parede; o esportes de campo e taco; o esportes de marca e precisão; o esportes paralímpicos; o esportes alternativos: ? Tchoukball. ? sistema tático e regras. • Espaços públicos e privados para a prática de esportes; • Influência das mídias nas práticas esportivas: ? violência e preconceito nas práticas esportivas; ? o esporte enquanto espetáculo. • Organização de eventos esportivos. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE • Corpo em movimento: ? fatores de risco à saúde • Práticas corporais e o cotidiano • Investigação científica GINÁSTICA • Modalidades não competitivas: ? contorcionismo; ? cerebral; ? laboral; ? localizada; ? hidroginástica. • Ginástica de condicionamento físico: ? conscientização corporal; ? foco na manutenção da saúde. • 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)

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 Bevilaqua, 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.

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:

(25/03/2026) - O Plano de Trabalho Docente está de acordo com as diretrizes do Plano de curso.