



PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 3º ano		Turno: (X) Manhã (X) Tarde () Noite () Intermediário () Integral	
Trimestre: (X) 1º () 2º () 3º		Semestre: (X) 1º () 2º	
Área de conhecimento: Códigos e Linguagens		Componente curricular/Unidade curricular: Educação Física	
Professor (a):			
Carga Horária Trimestral/Bimestral:			
SISTEMATIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS			
Campo Temático/Campo de Atuação/Unidade Temática/Categoria/Tema Gerador/Módulo	Objeto de conhecimento	Habilidades/Habilidades específicas dos itinerários formativos associadas aos eixos estruturantes	Estratégias de Ensino/Methodologias/Materiais de Apoio
Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e Jogos Populares do Brasil e do Mundo: <ul style="list-style-type: none">• Jogos de construção;• Jogos cooperativos;• Jogos populares;• Jogos de raciocínio.	EF35EF01-03/ES Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. É interessante que os estudantes sejam apresentados a conceitos sobre patrimônio cultural para que reconheçam e valorizem as aprendizagens sobre os jogos e brincadeiras, com exigências motoras simples, que não façam parte do seu cotidiano.	<ul style="list-style-type: none">• Aula expositiva e dialogada;• Realização de atividades e correção;• Utilização de ferramentas digitais.
		EF35EF02-03/ES Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, propondo atividades menos familiares aos estudantes, que não necessariamente façam parte do cotidiano dos estudantes, além de explorar conhecimentos sobre o corpo reconhecendo potenciais e limites corporais seus e de outros e, a partir daí, aja propondo estratégias para prática segura de todos.	<ul style="list-style-type: none">• Utilização do Material Didático complementar do PAES.• Realização de avaliações de múltipla escolha.
		EF35EF03 Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos	<ul style="list-style-type: none">• Atividade de leitura e fluência.



		<p>populares do Brasil e de matriz indígena e africana explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p>EF35EF04 Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teste de Leitura em Fluência. • Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.
Esportes	<p>Esportes de campo e taco;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Esportes de rede/parede; ▪ Esportes de invasão: • Jogos com regras (compreensão, discussão e construção); • Jogos Pré-desportivos 	<p>EF35EF05-03/ES Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. Com ênfase na participação e não no resultado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Roda de conversa. • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre			
<ul style="list-style-type: none"> • TI01: Direito da criança e do Adolescente. • TI02: Educação para o Trânsito. • TI03: Educação Ambiental. • TI04: Educação Alimentar e Nutricional. • TI05: Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso. • TI06: Educação em Direitos Humanos. • TI07: Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena. • TI08: Saúde. • TI09: Vida Familiar e Social. • TI10: Educação para o Consumo. • TI11: Educação Financeira e Fiscal. • TI12: Trabalho, Ciência e Tecnologia. • TI13: Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica. • TI14: Trabalho e Relações de Poder. 			



- TI15: Ética e Cidadania.
- TI16: Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade.
- TI17: Povos e Comunidades Tradicionais.
- TI18: Educação Patrimonial.
- TI19: Diálogo intercultural e inter-religioso.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS & METODOLOGIAS INOVADORAS (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)

Recursos tecnológicos utilizados	Metodologias ativas aplicadas
<input checked="" type="checkbox"/> Ferramentas Google <input checked="" type="checkbox"/> Aplicativos <input checked="" type="checkbox"/> Projetor <input checked="" type="checkbox"/> Smart TV <input type="checkbox"/> Lousa interativa <input type="checkbox"/> Chromebook <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Kit de Robótica <input type="checkbox"/> Kit de Arduíno <input type="checkbox"/> Kit de produção e edição de vídeo <input type="checkbox"/> Impressora 3D <input type="checkbox"/> Máquina de corte a laser <input type="checkbox"/> Óculos VR <input type="checkbox"/> Realidade aumentada <input type="checkbox"/> Outro. Especifique: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Seminários e discussões <input checked="" type="checkbox"/> Estudo de casos <input type="checkbox"/> Pesquisa de campo <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas <input type="checkbox"/> Aprendizagem entre pares e times <input checked="" type="checkbox"/> Rotação por estações <input checked="" type="checkbox"/> Sala de aula invertida <input checked="" type="checkbox"/> Ensino híbrido <input type="checkbox"/> Gamificação <input type="checkbox"/> Design Thinking <input type="checkbox"/> Cultura maker <input type="checkbox"/> Storytelling <input type="checkbox"/> Outra. Especifique: _____

PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica e formativa, de acordo com o que prevê a LDB e a Resolução do CEE. Como estratégias avaliativas serão utilizadas avaliação escrita, como questões discursivas e de múltipla escolha, simulados, exercícios de apoio e atividades de verificação da aprendizagem, ou seja, toda produção que o aluno desenvolve em sala de aula, e também fora dela: atividades de casa, exercícios, participação, atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa e outros.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular -BNCC**, Brasília-DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>.



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

SEDU. **Organizações curriculares:** Anos iniciais do Ensino Fundamental. 2024. Disponível em:
<<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024>>.



PLANO DE ENSINO - 2024

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 3º ano		Turno: (X) Manhã (X) Tarde () Noite () Intermediário () Integral	
Trimestre: () 1º (X) 2º () 3º		Semestre: (X) 1º (X) 2º	
Área de conhecimento: Códigos e Linguagens		Componente curricular/Unidade curricular: Educação Física	
Professor (a):			
Carga Horária Trimestral/Bimestral:			
SISTEMATIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS			
Campo Temático/Campo de Atuação/Unidade Temática/Categoria/Tema Gerador/Módulo	Objeto de conhecimento	Habilidades/Habilidades específicas dos itinerários formativos associadas aos eixos estruturantes	Estratégias de Ensino/Methodologias/Materiais de Apoio
Esportes	Esportes de campo e taco; ▪ Esportes de rede/parede; ▪ Esportes de invasão. <ul style="list-style-type: none">• Jogos com regras (compreensão, discussão e construção);• Jogos Pré-desportivos.	EF35EF06 Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	<ul style="list-style-type: none">• Aula expositiva e dialogada;• Realização de atividades e correção;• Utilização de ferramentas digitais.
Danças	Danças do Brasil e do Mundo; Danças de matrizes indígena, africana e europeia. <ul style="list-style-type: none">• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;• Atividades rítmicas e expressivas;<ul style="list-style-type: none">• Prática e benefícios da dança;• História das danças.	EF35EF09/ES Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena, africana e europeia, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem e seus impactos na cultura local, regional ou nacional.	<ul style="list-style-type: none">• Utilização do Material Didático complementar do PAES.• Realização de avaliações de múltipla escolha.• Atividade de leitura e fluência.



			<ul style="list-style-type: none">• Teste de Leitura em Fluência.• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos
Lutas	Lutas do contexto comunitário e regional; ▪ Lutas de matriz indígena e africana. <ul style="list-style-type: none">• Jogos de oposição;• Atividades lúdicas: rapidez, agilidade, atenção e conquista de objeto.	<p>EF35EF13/ES Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, explorando seus signos e filosofia.</p> <p>EF35EF14/ES Planejar e utilizar técnicas e estratégias básicas (desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa) das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.</p> <p>EF35EF15 Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.</p>	<ul style="list-style-type: none">• tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.• Roda de conversa.• Desenvolvimento de trabalho em grupo.
Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre			
<ul style="list-style-type: none">• TI01: Direito da criança e do Adolescente.• TI02: Educação para o Trânsito.• TI03: Educação Ambiental.• TI04: Educação Alimentar e Nutricional.• TI05: Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso.• TI06: Educação em Direitos Humanos.• TI07: Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.• TI08: Saúde.• TI09: Vida Familiar e Social.			



- TI10: Educação para o Consumo.
- TI11: Educação Financeira e Fiscal.
- TI12: Trabalho, Ciência e Tecnologia.
- TI13: Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica.
- TI14: Trabalho e Relações de Poder.
- TI15: Ética e Cidadania.
- TI16: Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade.
- TI17: Povos e Comunidades Tradicionais.
- TI18: Educação Patrimonial.
- TI19: Diálogo intercultural e inter-religioso.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS & METODOLOGIAS INOVADORAS (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)

Recursos tecnológicos utilizados	Metodologias ativas aplicadas
<input checked="" type="checkbox"/> Ferramentas Google <input checked="" type="checkbox"/> Aplicativos <input checked="" type="checkbox"/> Projetor <input checked="" type="checkbox"/> Smart TV <input type="checkbox"/> Lousa interativa <input type="checkbox"/> Chromebook <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Kit de Robótica <input type="checkbox"/> Kit de Arduino <input type="checkbox"/> Kit de produção e edição de vídeo <input type="checkbox"/> Impressora 3D <input type="checkbox"/> Máquina de corte a laser <input type="checkbox"/> Óculos VR <input type="checkbox"/> Realidade aumentada <input type="checkbox"/> Outro. Especifique: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Seminários e discussões <input checked="" type="checkbox"/> Estudo de casos <input type="checkbox"/> Pesquisa de campo <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas <input type="checkbox"/> Aprendizagem entre pares e times <input checked="" type="checkbox"/> Rotação por estações <input checked="" type="checkbox"/> Sala de aula invertida <input checked="" type="checkbox"/> Ensino híbrido <input type="checkbox"/> Gamificação <input type="checkbox"/> Design Thinking <input type="checkbox"/> Cultura maker <input type="checkbox"/> Storytelling <input type="checkbox"/> Outra. Especifique: _____

PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica e formativa, de acordo com o que prevê a LDB e a Resolução do CEE. Como estratégias avaliativas serão utilizadas avaliação escrita, como questões discursivas e de múltipla escolha, simulados, exercícios de apoio e atividades de verificação da aprendizagem, ou seja, toda produção que o aluno desenvolve em sala de aula, e também fora dela: atividades de casa, exercícios, participação, atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa e outros.



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular -BNCC**, Brasília-DF, 2018. Disponível em:
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>.

SEDU. **Organizações curriculares: Anos iniciais do Ensino Fundamental. 2024.** Disponível em:
<<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024>>.



PLANO DE ENSINO - 2024

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos iniciais do Ensino Fundamental			
Turma: 3º ano		Turno: (X) Manhã (X) Tarde () Noite () Intermediário () Integral	
Trimestre: () 1º () 2º (X) 3º		Semestre: () 1º (X) 2º	
Área de conhecimento: Códigos e Linguagens		Componente curricular/Unidade curricular: Educação Física	
Professor (a):			
Carga Horária Trimestral/Bimestral:			
SISTEMATIZAÇÃO DAS APRENDIZAGENS			
Campo Temático/Campo de Atuação/Unidade Temática/Categoria/Tema Gerador/Módulo	Objeto de conhecimento	Habilidades/Habilidades específicas dos itinerários formativos associadas aos eixos estruturantes	Estratégias de Ensino/Metodologias/Materiais de Apoio
Ginásticas	Ginástica Geral. <ul style="list-style-type: none">• Capacidades físicas: resistência, força, agilidade, flexibilidade, coordenação, equilíbrio;<ul style="list-style-type: none">• Lateralidade;• Orientação espacial;• Propriocepção;• Imagem corporal.	EF35EF07-03/ES Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.	<ul style="list-style-type: none">• Aula expositiva e dialogada;• Realização de atividades e correção;• Utilização de ferramentas digitais.• Utilização do Material Didático complementar do PAES.
		EF35EF08 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.	
Danças	Danças do Brasil e do Mundo; ▪ Danças de matriz indígena, africana e europeia. <ul style="list-style-type: none">• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;• Atividades rítmicas e expressivas;• Prática e benefícios da dança;	EF35EF10/ES Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena, africana e europeia.	<ul style="list-style-type: none">• Realização de avaliações de múltipla escolha.• Atividade de leitura e fluência.



	• História das danças.		<ul style="list-style-type: none">• Teste de Leitura em Fluência.• Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos
		EF35EF11/ES Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena, africana e europeia.	<ul style="list-style-type: none">• tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.• Roda de conversa.
		EF35EF12 Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	<ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de trabalho em grupo.

Temas Integradores a serem desenvolvidos no trimestre/semestre

- TI01: Direito da criança e do Adolescente.
- TI02: Educação para o Trânsito.
- TI03: Educação Ambiental.
- TI04: Educação Alimentar e Nutricional.
- TI05: Processo de Envelhecimento, Respeito e Valorização do Idoso.
- TI06: Educação em Direitos Humanos.
- TI07: Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira, Africana e Indígena.
- TI08: Saúde.
- TI09: Vida Familiar e Social.
- TI10: Educação para o Consumo.
- TI11: Educação Financeira e Fiscal.
- TI12: Trabalho, Ciência e Tecnologia.
- TI13: Diversidade Cultural, Religiosa e Étnica.
- TI14: Trabalho e Relações de Poder.
- TI15: Ética e Cidadania.
- TI16: Gênero, Sexualidade, Poder e Sociedade.
- TI17: Povos e Comunidades Tradicionais.
- TI18: Educação Patrimonial.



- TI19: Diálogo intercultural e inter-religioso.

COMPETÊNCIAS DIGITAIS & METODOLOGIAS INOVADORAS (selecionar apenas os itens que pretende utilizar)

Recursos tecnológicos utilizados	Metodologias ativas aplicadas
<input checked="" type="checkbox"/> Ferramentas Google <input checked="" type="checkbox"/> Aplicativos <input checked="" type="checkbox"/> Projetor <input checked="" type="checkbox"/> Smart TV <input type="checkbox"/> Lousa interativa <input type="checkbox"/> Chromebook <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Kit de Robótica <input type="checkbox"/> Kit de Arduíno <input type="checkbox"/> Kit de produção e edição de vídeo <input type="checkbox"/> Impressora 3D <input type="checkbox"/> Máquina de corte a laser <input type="checkbox"/> Óculos VR <input type="checkbox"/> Realidade aumentada <input type="checkbox"/> Outro. Especifique: _____	<input checked="" type="checkbox"/> Seminários e discussões <input checked="" type="checkbox"/> Estudo de casos <input type="checkbox"/> Pesquisa de campo <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos <input checked="" type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas <input type="checkbox"/> Aprendizagem entre pares e times <input checked="" type="checkbox"/> Rotação por estações <input checked="" type="checkbox"/> Sala de aula invertida <input checked="" type="checkbox"/> Ensino híbrido <input type="checkbox"/> Gamificação <input type="checkbox"/> Design Thinking <input type="checkbox"/> Cultura maker <input type="checkbox"/> Storytelling <input type="checkbox"/> Outra. Especifique: _____

PROPOSTAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será diagnóstica e formativa, de acordo com o que prevê a LDB e a Resolução do CEE. Como estratégias avaliativas serão utilizadas avaliação escrita, como questões discursivas e de múltipla escolha, simulados, exercícios de apoio e atividades de verificação da aprendizagem, ou seja, toda produção que o aluno desenvolve em sala de aula, e também fora dela: atividades de casa, exercícios, participação, atitudes e comportamento dentro da sala de aula, textos, relatórios, trabalho em grupo, pesquisa e outros.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular -BNCC**, Brasília-DF, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>.

SEDU. **Organizações curriculares: Anos iniciais do Ensino Fundamental. 2024.** Disponível em: <<https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/orientacoescurriculares/#ORIENTA%C3%87%C3%95ES-CURRICULARES-2024>>.



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação