



PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos finais do Ensino Fundamental			
Turma: 7º 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/Metodologias/Materiais de Apoio
Brincadeiras e Jogos	<ul style="list-style-type: none"> Jogos Eletrônicos História, tipos e evolução; Vivências lúdicas e reflexões críticas. 	EF67EF01/ES Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos e de diferentes gêneros, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.	<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.
		EF67EF02 Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.	
Esportes	<ul style="list-style-type: none"> Esportes de Marca; Esportes de Precisão; Esportes de Invasão; Esportes Técnico-combinatórios; Processos históricos; Táticas 	EF67EF03-07/ES Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, por meio de modalidades menos familiares aos estudantes, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.	<ul style="list-style-type: none"> Realização de avaliações de múltipla escolha. Atividade de leitura e
		EF67EF04 Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.	



	de jogo; Fundamentos técnicos; Regras. Jogos pré- desportivos.	EF67EF05 Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	fluência. ● Teste de Leitura em Fluência.
		EF67EF06 Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).	● Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.
		EF67EF07 Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.	● Roda de conversa. ● 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, somativa 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, seminários, inclusive as desenvolvidas através de APNP. Segundo a organização a seguir.

ATIVIDADES	1º TRIMESTRE
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS
PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES PERIÓDICAS TRIMESTRAL	5 PONTOS
PESQUISA E/OU ATIVIDADE INTRA, INTER OU TRANSDISCIPLINAR	5 PONTOS
TOTAL	30 PONTOS

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 finais do Ensino Fundamental			
Turma: 7º 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/Metodologias/Materiais de Apoio
Ginásticas	<ul style="list-style-type: none"> Ginástica de Condicionamento Físico. Noções básicas dos diversos tipos de ginásticas; Ginástica adaptada; Riscos e cuidados na prática de ginásticas. 	EF67EF08/ES Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática, evidenciando a importância do aprimoramento das capacidades físicas para realizar tarefas em situações do cotidiano.	<ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva e dialogada; Realização de atividades e correção; Utilização de ferramentas digitais.
		EF67EF09-07/ES Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde. Enfatizando processos que levem os estudantes a reconhecerem que existem diferenças de condicionamento físico entre eles e propor atividades que sejam adequadas a todos.	<ul style="list-style-type: none"> Utilização do Material Didático complementar do PAES. Realização de avaliações de múltipla escolha.
		EF67EF10 Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.	<ul style="list-style-type: none"> Atividade de leitura e



Lutas	<ul style="list-style-type: none"> • Lutas do Brasil. Processos históricos; Gestos básicos; Valores ideológicos. 	EF67EF14 Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	<p>fluência.</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. • Roda de conversa. • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
		EF67EF15 Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.	
		EF67EF16 Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	
		EF67EF17 Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.	

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 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, somativa 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, seminários, inclusive as desenvolvidas através de APNP. Segundo a organização a seguir.

ATIVIDADES	2º TRIMESTRE
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS
PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES PERIÓDICAS TRIMESTRAL	5 PONTOS
PESQUISA E/OU ATIVIDADE INTRA, INTER OU TRANSDISCIPLINAR	5 PONTOS
TOTAL	30 PONTOS

REFERÊNCIAS



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

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 finais do Ensino Fundamental			
Turma: 7º 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
Danças	<ul style="list-style-type: none">• Danças urbanas. Origem; Elementos constitutivos; Percepção de ritmo individual e coletivo; Criação, improvisação e expressividade.	EF67EF11-07/ES Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) bem como capacidades físicas durante as práticas das danças, utilizando-as como fator de ampliação de repertório motor dos estudantes. Promovendo aprendizagens sobre o percurso histórico das danças urbanas que são praticadas nos dias de hoje.	<ul style="list-style-type: none">• Aula expositiva e dialogada;• Realização de atividades e correção;• Utilização de ferramentas digitais.
		EF67EF12 Planejar e utilizar estratégias para aprender elementos constitutivos das danças urbanas.	<ul style="list-style-type: none">• Utilização do Material Didático complementar do PAES.
		EF67EF13/ES Diferenciar as danças urbanas das demais manifestações da dança, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais. Há, aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com o componente	<ul style="list-style-type: none">• Realização de avaliações de múltipla escolha.• Atividade de leitura e fluência.



		curricular da Arte, no que se refere à investigação de diferentes tipos de dança.	<ul style="list-style-type: none"> • Teste de Leitura em Fluência.
Práticas Corporais de Aventura	<ul style="list-style-type: none"> • Práticas Corporais de Aventura Urbanas. História e características; Informações conceituais, morais, corporais, culturais e sociais. 	EF67EF18-07/ES Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, que não façam parte do contexto social dos estudantes, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem. • Roda de conversa. • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
		EF67EF19 Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.	
		EF67EF20 Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.	
		EF67EF21 Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.	
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, somativa 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, seminários, inclusive as desenvolvidas através de APNP. Segundo a organização a seguir.



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

ATIVIDADES	3º TRIMESTRE
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA I	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA II	10 PONTOS
ATIVIDADE AVALIATIVA OBJETIVA E/OU DISCURSIVA III	10 PONTOS
PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES PERIÓDICAS TRIMESTRAL	5 PONTOS
PESQUISA E/OU ATIVIDADE INTRA, INTER OU TRANSDISCIPLINAR	5 PONTOS
TOTAL	40 PONTOS

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>>.