



PLANO DE ENSINO - 2026

IDENTIFICAÇÃO DO PLANO			
Escola:			
Etapa/modalidade de ensino: Anos finais do Ensino Fundamental			
Turma: 9º 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
Esportes	<ul style="list-style-type: none"> Esportes de rede/parede. Esportes de campo e taco. Esportes de invasão. Esportes de combate. 	EF89EF01/ES Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. A experimentação de diferentes papéis nos esportes possibilita explorar situações de aprendizagem nas quais os estudantes exercitem o senso de justiça, o diálogo e a alteridade.	<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. Realização de avaliações de múltipla escolha. Atividade de leitura e fluência.
		EF89EF02 Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.	
		EF89EF03 Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	
		EF89EF04 Identificar os elementos técnicos ou técnicotáticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar	



		as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.	<ul style="list-style-type: none"> • Teste de Leitura em Fluência. •
Lutas	<ul style="list-style-type: none"> • Lutas do mundo Processos históricos; Gestos básicos; Valores ideológicos. 	EF89EF16 Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	<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.
		EF89EF17 Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	
		EF89EF18 Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiaticização de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem.	

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



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: 9º 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; Ginástica de Conscientização corporal. Fundamentos teóricos e práticos; Processos históricos; Reflexões críticas. 	EF89EF07-09/ES Experimentar e fruir um ou mais programas de exercícios físicos, identificando as exigências corporais desses diferentes programas e reconhecendo a importância de uma prática individualizada, adequada às características e necessidades de cada sujeito. A partir das experiências e expectativas vivenciadas no ano anterior, propor sequências de atividades individualizadas para que pratiquem individualmente e coletivamente.	<ul style="list-style-type: none"> Aula expositiva e dialogada; Realização de atividades e correção; Utilização de ferramentas digitais.
		EF89EF08 Discutir as transformações históricas dos padrões de desempenho, saúde e beleza, considerando a forma como são apresentados nos diferentes meios (científico, midiático etc.).	<ul style="list-style-type: none"> Utilização do Material Didático complementar do PAES.
		EF89EF09 Problematizar a prática excessiva de exercícios físicos e o uso de medicamentos para a ampliação do rendimento ou potencialização das transformações corporais.	<ul style="list-style-type: none"> Realização de avaliações de múltipla escolha.
		EF89EF10-09/ES Experimentar e fruir um ou mais tipos de ginástica de conscientização corporal, menos familiares aos	<ul style="list-style-type: none"> Atividade de leitura e



		estudantes, identificando as exigências corporais dos mesmos.	fluência.
		EF89EF11 Identificar as diferenças e semelhanças entre a ginástica de conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar e cuidado consigo mesmo.	<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	<ul style="list-style-type: none"> ● Esportes de rede/parede; ● Esportes de campo e taco; ● Esportes de invasão; ● Esportes de combate. 	EF89EF05 Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência, etc.) e a forma como as mídias os apresentam.	<ul style="list-style-type: none"> ● Roda de conversa. ● Desenvolvimento de trabalho em grupo.
		EF89EF06 Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los no tempo livre.	

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.



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

- 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 type="checkbox"/> Ferramentas Google <input type="checkbox"/> Aplicativos <input 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 type="checkbox"/> Seminários e discussões <input type="checkbox"/> Estudo de casos <input type="checkbox"/> Pesquisa de campo <input type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em projetos <input type="checkbox"/> Aprendizagem baseada em problemas <input type="checkbox"/> Aprendizagem entre pares e times <input 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



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 finais do Ensino Fundamental			
Turma: 9º 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 de salão. Processos históricos; Fundamentos teóricos e práticos; Variação de movimentos do corpo de acordo com as melodias das músicas. 	EF89EF12/ES Experimentar, fruir e recriar danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas. Há, aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com o componente curricular da Arte, no que se refere à experimentação e fruição de diversos tipos de dança.	<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. • Realização de avaliações de múltipla
		EF89EF13/ES Planejar e utilizar estratégias para se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças de salão. O estudo do elemento constituinte espaço possibilita interações com o componente curricular Geografia.	
		EF89EF14/ES Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão e demais práticas corporais e propor alternativas para sua superação. Há, aqui, oportunidade de trabalho interdisciplinar com Arte, no que se refere à problematização de estereótipos e preconceitos relacionados às práticas corporais. Há oportunidade de trabalho com Língua	



		Portuguesa.	escolha.
		EF89EF15 Analisar as características (ritmos, gestos, coreografias e músicas) das danças de salão, bem como suas transformações históricas e os grupos de origem.	<ul style="list-style-type: none"> • Atividade de leitura e fluência. • Teste de Leitura em Fluência. • Utilização de recursos como filmes, experimentos, recursos tecnológicos e trabalho em grupo para consolidação da aprendizagem.
Práticas Corporais de Aventura	<ul style="list-style-type: none"> • Práticas Corporais de Aventura na Natureza. 	EF89EF19-09/ES Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, com modalidades com exigências um pouco mais complexas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.	<ul style="list-style-type: none"> • Roda de conversa.
		EF89EF20 Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza.	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento de trabalho em grupo.
		EF89EF21 Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas transformações históricas.	
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 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 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,



Prefeitura Municipal de Brejetuba
Secretaria Municipal de Educação

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	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>>.