



MATRIZ DE CONSTITUIÇÃO DOS REFERENCIAIS CURRICULARES DE APRENDIZAGENS-RCA's

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física	ANO/SÉRIE: 1º e 2º ano	CH ANUAL 40ha	2º PERÍODO: 10ha.
---	-------------------------------	----------------------	--------------------------

HABILIDADE(S) ESPERADA(S):

(EF12EF01) Experimentar e fluir diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecendo das características dessas práticas.

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos espaços de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulga-las na escola e na comunidade.

(EF12EF02) Explicar por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.



DO CEARÁ
MUNICIPAL DE BELA CRUZ
DA EDUCAÇÃO



O QUE SERÁ ENSINADO (PRIORIDADES)	METODOLOGIAS	MATERIAS DISPONÍVEIS	COMO VERIFICAR O APRENDIZADO DO ALUNO
-----------------------------------	--------------	----------------------	---------------------------------------



DO CEARÁ
MUNICIPAL DE BELA CRUZ
DA EDUCAÇÃO



UNIDADE 1, 2, 3 Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. ▪ Conhecer a diferença entre as práticas corporais relacionadas ao jogar e ao brincar. ▪ Experimentar atividades relacionadas às práticas corporais relacionadas ao jogar e ao brincar. ▪ Conhecer brincadeiras e jogos de outras épocas. ▪ Perceber a necessidade de mudanças de regras e adaptações de locais para movimentar-se brincando de forma harmoniosa na escola e fora dela. ▪ Reconhecer os espaços e os momentos para brincar na escola e fora dela.	▪ REALIZAÇÃO DE DIFERENTES TIPOS DE ATIVIDADES PRÁTICAS CORPORAIS ONDE POSSA-SE DIFERENCIAR O JOGAR E O BRINCAR. ▪ UTILIZAÇÃO DE RECURSOS ELETRÔNICOS PARA PRÁTICA DE DETERMINADOS TIPOS DE JOGOS E BRINCADEIRAS. ▪ PEQUENOS DESAFIOS DE JOGOS, DE FORMA QUE O BRINCAR TAMBÉM POSSA ESTAR PRESENTE. ▪ JOGOS E BRINCADEIRAS EM GRUPOS E TAMBÉM INDIVIDUALMENTE, PARA ASSIM OS ALUNOS PODEREM DETECTAR A IMPORTÂNCIA DE AMBOS. ▪ APRESENTAÇÃO DE VÁRIOS TIPOS E JOGOS DE DIFERENTES CULTURAS E NAÇÕES.	▪ CAIXA DE SOM ▪ VÍDEOAULAS; ▪ JOGOS DIDÁTICOS; ▪ ATIVIDADES IMPRESSAS; ▪ DATASHOW; ▪ MATERIAIS CONCRETOS. ▪ BOLAS ▪ BAMBOLES ▪ BANDEIRAS	▪ OBSERVAÇÃO DO CRESCIMENTO INDIVIDUAL E COLETIVO DOS ALUNOS; ▪ TRABALHOS INDIVIDUAIS E EM GRUPOS; ▪ AVALIAÇÕES PARCIAIS E BIMESTRAIS TAMBÉM SERÃO CONSIDERADOS OS DESENVOLVIMENTOS DE CAPACIDADE E ATITUDES INERENTES AO EXERCÍCIO DAS ATIVIDADES, COMO: ▪ PONTUALIDADE; ▪ ASSIDUIDADE; ▪ ENVOLVIMENTO COM COLEGAS E DISCIPLINA; ▪ PARTICIPAÇÃO NAS AULAS; ▪ CAPACIDADE DE ANÁLISE E SÍNTESE; ▪ AUTONOMIA NOS ESTUDOS.
---	--	---	--



MATRIZ DE CONSTITUIÇÃO DOS REFERENCIAIS CURRICULARES DE APRENDIZAGENS-RCA's

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA	ANO/SÉRIE: 3º, 4º e 5º ano	CH ANUAL : 40ha	1º PERÍODO: 10ha.
--	-------------------------------	--------------------	-------------------

HABILIDADE(S) ESPERADA(S):

(EF35EF01) Experimentar e fluir 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.

(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

(EF35EF03) Descrever, através de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual) as brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

(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 populares tematizadas na escola, adequando aos espaços públicos disponíveis.



DO CEARÁ
MUNICIPAL DE BELA CRUZ
DA EDUCAÇÃO



O QUE SERÁ ENSINADO (PRIORIDADES)	METODOLOGIAS	MATERIAS DISPONÍVEIS	COMO VERIFICAR O APRENDIZADO DO ALUNO
UNIDADE 1, 2, 3 BRINCADEIRAS E JOGOS DA REGIÃO NORTE - Conhecer os jogos e brincadeiras da região Norte. - Pesquisar e representar atividades que exemplifiquem as manifestações culturais da região Norte (jogos e brincadeiras) - Respeitar, valorizar e preservar a cultura e a diversidade cultural brasileira. - Descrever as brincadeiras e os jogos populares da região Norte explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas. - Experimentar a ludicidade e a percepção, ressignificando espaços da escola e de fora dela. - Desenvolver o interesse pela pesquisa recordando as manifestações culturais, bem como a história de jogos e brincadeiras, identificando a importância desse aprendizado na nossa cultura. BRINCADEIRAS E JOGOS DA REGIÃO SUDESTE - Conhecer as manifestações culturais de jogos e brincadeiras da região Sudeste. - Pesquisar e experimentar jogos e brincadeiras da região Sudeste. - Respeitar, valorizar e preservar a diversidade cultural brasileira.	- EXPOSIÇÃO ORAL; - UTILIZAÇÃO DE JOGOS; - DESAFIOS; - TRABALHOS EM GRUPO;	- PNLD; - NOVA ESCOLA; - VÍDEOAULAS; - JOGOS DIDÁTICOS; - ATIVIDADES IMPRESSAS; - DATASHOW; - MATERIAIS CONCRETOS.	- OBSERVAÇÃO DO CRESCIMENTO INDIVIDUAL E COLETIVO DOS ALUNOS; - TRABALHOS INDIVIDUAIS E EM GRUPOS; - AVALIAÇÕES PARCIAIS E BIMESTRAIS; TAMBÉM SERÃO CONSIDERADOS OS DESENVOLVIMENTOS DE CAPACIDADE E ATITUDES INERENTES AO EXERCÍCIO DAS ATIVIDADES, COMO: - PONTUALIDADE; - ASSIDUIDADE; - ENVOLVIMENTO COM COLEGAS E DISCIPLINA; - PARTICIPAÇÃO NAS AULAS; - CAPACIDADE DE ANÁLISE E SÍNTESE; - AUTONOMIA NOS ESTUDOS.



DO CEARÁ
MUNICIPAL DE BELA CRUZ
DA EDUCAÇÃO



- | | | | |
|--|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ Identificar formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios relativos as práticas corporais e aos seus participantes.▪ Usufruir as práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer bem como ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.▪ Experimentar a ludicidade e a percepção, ressignificando espaços da escola e fora dela.▪ Desenvolver o interesse pela pesquisa recordando as manifestações culturais, bem como a história de jogos e brincadeiras, identificando a importância desse aprendizado na nossa cultura. | | | |
|--|--|--|--|