



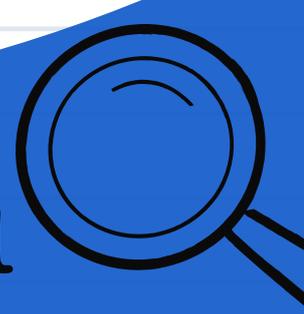
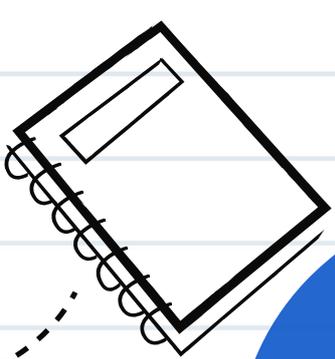
ORIENTAÇÕES PARA A  
ELABORAÇÃO DO ROTEIRO DOS



# ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO

EDUCAÇÃO FÍSICA

2024



ENSINO FUNDAMENTAL  
ANOS INICIAIS

## GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

### Governador

JOSÉ RENATO CASAGRANDE

### Secretário de Estado da Educação

VITOR AMORIM DE ANGELO

### Subsecretária de Estado da Educação Básica e Profissional

ANDRÉA GUZZO PEREIRA

### Gerente de Currículo da Educação Básica

ALEIDE CRISTINA DE CAMARGO

## Técnicos Educacionais

### Arte

Inara Novaes Macedo

Claudia Botelho

Marcos Valério Guimarães

### Biologia

Luciane da Silva Lima Vieira

Vinicius Brito Lima

### Educação Física

Korine Cardoso Santana

Vinicius Camargo de Souza  
Laurindo

### Filosofia

Aline Eduardo Machado

### Física

Julio Cesar Souza Almeida

Carolina Martins de  
Siqueira Barbosa

### Geografia

Wanderley Lopes Sebastião

### História

João Evangelista de Sousa

### Língua Espanhola

Mônica Nadja Silva  
D'Almeida Caniçali

### Língua Inglesa

Johan Wolfgang Honorato

### Língua Portuguesa

Fernanda Maia Lyrio

Maria Eduarda Scarpato

Mariana de Castro  
Atallah

### Matemática

Gabriel Luiz Santos  
Kachel

Laiana Meneguelli

Wellington Rosa de  
Azevedo

### Química

Thaís Scardua Rangel  
Garcia

### Sociologia

Aldete Xavier



**Prezado(a) Professor(a),**

Com o objetivo de reduzir as desigualdades de aprendizagem e reconhecendo o percurso de aprendizagem de cada estudante capixaba, durante o ano letivo de 2024, a Secretaria de Estado da Educação, por meio Gerência de Currículo da Educação Básica, elaborou as Orientações para a Elaboração do Roteiro dos Estudos Especiais de Recuperação (EER)<sup>1</sup> e, mais uma vez, disponibiliza esse material para consulta no site: <https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/>.

Conforme previsto no Calendário Escolar 2024 e nas Diretrizes Pedagógicas 2024, nos dias 03/09 e 06/09/2024 serão realizados, respectivamente, o Conselho de Classe do 2º trimestre e a Jornada de Planejamento Pedagógico - JPP e, no período de 09 a 12/09/2024, a Recuperação Trimestral. Considerando o último trimestre letivo, orientamos a rede realizar as análises, as reflexões e os planejamentos necessários desses tempos/espacos para assegurar o direito à aprendizagem, à permanência e ao sucesso escolar de todos os estudantes da rede pública estadual. Dessa forma, a partir dos resultados das avaliações, criamos este material com foco na recomposição das aprendizagens dos estudantes da rede estadual de ensino.

Vale destacar que o presente documento não substitui o Currículo nem as atividades criadas e previstas pelos docentes para os Estudos Especiais de Recuperação, mas, sim, configura-se como um instrumento de orientação e de proposta de intervenção, viabilizando o trabalho de ampliação e de aprofundamento das discussões pertinentes ao novo Currículo do Espírito Santo, bem como às matrizes de avaliações externas e ao trabalho desenvolvido por áreas de conhecimento, favorecendo, assim, o nivelamento de Habilidades Estruturantes ainda não consolidadas no 1º e no 2º trimestres letivos.

Assim, buscamos, ao longo de nossas Orientações para a Elaboração do Roteiro dos Estudos Especiais de Recuperação (EER), compreendermos nosso documento como orientador, no sentido de oferecermos aos professores um alinhamento curricular e sugestões de propostas de ações de intervenção, com vistas a ajudar na diversificação dos instrumentos avaliativos adotados pelo docente e na substituição do instrumento avaliativo, quando mais da metade da turma apresentar resultado insatisfatório.

Valendo-se como ferramenta de gestão da aprendizagem para a equipe pedagógica das escolas, as Orientações para a Elaboração do Roteiro dos Estudos Especiais de Recuperação (EER) procuram, também, nortear caminhos destinados aos Itinerários Formativos, a partir do diálogo entre os Aprofundamentos das Áreas de Conhecimento e/ou Aprofundamentos entre Áreas de Conhecimento.

Para entendermos a proposta aqui pensada, é imprescindível que saibamos que este documento está estruturado em uma tabela, organizada da seguinte forma: Orientações para a Elaboração do Roteiro dos Estudos Especiais de Recuperação (EER)

**Cabeçalho:** contendo título da proposta, componente representado pelo alinhamento, etapa escolar a que se destina este material, bem como espaço para que o(a) professor(a) preencha com o próprio nome, além do ano/série do documento.

**Seção única:** quatro colunas onde estão descritas as Unidades Temáticas, as Habilidades Estruturantes para aquela etapa escolar (habilidades essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo das modalidades da Educação Básica), os Objetos de Conhecimento referentes ao ano/à série, bem como as Orientações Pedagógicas, nas

<sup>1</sup>Conforme previsto no artigo 31 da Portaria nº 168-R/2020, a regulamentação dos Estudos Especiais de Recuperação (EER) encontra-se disponível por meio do link: <https://bit.ly/3OHvfyg>



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria de Estado da Educação

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Gerência de Currículo da Educação Básica

quais são descritas sugestões metodológicas de trabalho com as habilidades estruturantes elencadas no documento.

Por fim, agradecemos pelo compromisso, tanto em relação à oportunidade de aprendizagem significativa e de qualidade oferecida ao estudante, quanto ao seu papel de referência institucional nas ações de realinhamento curricular. É fundamental que haja orientação e acompanhamento durante todo o processo avaliativo. Desejamos a todos uma excelente experiência de trabalho!

**Desejamos uma ótima experiência de trabalho!**

**Contem conosco!**

**Equipe da Gerência de Currículo da Educação Básica.**



## ORIENTAÇÕES PARA ELABORAÇÃO DOS ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO

### EDUCAÇÃO FÍSICA

#### ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

#### 3º ANO

Unidade Temática	Habilidades Estruturantes	Objetos de Conhecimento	Orientações Pedagógicas
<b>Brincadeiras e Jogos</b>	<b>EF35EF03</b> Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	▪ <b>Brincadeiras e Jogos Populares do Brasil e do Mundo:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jogos de construção;</li><li>• Jogos cooperativos;</li><li>• Jogos populares;</li><li>• Jogos de raciocínio.</li></ul>	Descrever as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do Mundo pressupõe que os estudantes devem se apropriar e saber utilizar os quatro tipos de linguagens propostas na habilidade: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Linguagem corporal: forma de comunicação não-verbal que abrange gestos, posturas, expressões faciais, movimentos do corpo, entre outros;</li><li>2. Linguagem oral: utilizando a fala e em presença de interlocutor;</li><li>3. Linguagem escrita: na qual o contato com o interlocutor é indireto;</li><li>4. Linguagem audiovisual: que utiliza as linguagens verbal, sonora e visual para transmitir uma mensagem.</li></ol> Explicar as características dessas práticas significa identificar quais as habilidades motoras e capacidades físicas necessárias, quais as regras, os materiais, os espaços ou o número de participantes, a fim de que tenham informações para planejar as modificações e adaptações às práticas para que todos participem. A importância dos jogos e brincadeiras como patrimônio histórico e como elemento de preservação das culturas estabelece relações com as aprendizagens prévias da habilidade (EF35EF01).



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria de Estado da Educação

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

3º ANO

Unidade Temática	Habilidades Estruturantes	Objetos de Conhecimento	Orientações Pedagógicas
			<p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer uma revisão conceitual: relembre os conceitos-chave das brincadeiras e jogos populares, suas origens e a importância cultural. Utilize materiais como vídeos, textos ilustrativos e relatos orais de brincadeiras e jogos que os alunos conheçam;</li><li>2. Estimular uma apropriação de múltiplas linguagens: <b>Atividades Corporais:</b> Promova vivências práticas de algumas brincadeiras e jogos populares, permitindo que os alunos experimentem as atividades e, em seguida, discutam suas características. <b>Expressão Oral e Escrita:</b> Peça que os estudantes, individualmente ou em grupo, descrevam essas atividades, explicando suas regras, o contexto cultural e suas impressões. Isso pode ser feito por meio de relatos escritos, apresentações orais ou até mesmo dramatizações. <b>Recursos Audiovisuais:</b> Utilize vídeos ou animações que mostrem as brincadeiras e jogos populares em diferentes contextos. Depois, os alunos podem produzir seus próprios vídeos curtos, descrevendo uma brincadeira ou jogo que aprenderam.</li><li>3. Faça uma contextualização cultural: Proporcione discussões em sala sobre o que torna essas brincadeiras e jogos um patrimônio cultural. Estimule os estudantes a relacionarem esses jogos com suas próprias experiências e tradições familiares.</li></ol>

**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO****Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

**3º ANO**

<b>Unidade Temática</b>	<b>Habilidades Estruturantes</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Orientações Pedagógicas</b>
<b>Danças</b>	<b>EF35EF09/ES</b> 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"><li>▪ <b>Danças do Brasil e do Mundo;</b></li><li>▪ <b>Danças de matrizes indígena, africana e europeia.</b></li><li>• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;</li><li>• Atividades rítmicas e expressivas;</li><li>• Prática e benefícios da dança;</li><li>• História das danças.</li></ul>	<p>Experimentar danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, <b>devem ser efetivamente vivenciadas</b>. Recriar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando aos alunos que utilizem as aprendizagens prévias sobre gestos, ritmos e espaços para movimentar-se nas danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Ao identificar as origens das danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, os alunos devem reconhecer que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com as características do ambiente físico e social até chegar a eles. Essa percepção gera um sentido de continuidade, preservação e valorização dos significados das danças para as culturas nas quais se originaram.</p> <p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer a revisão e exploração das Danças já trabalhadas;</li><li>2. Propor a Expressão Criativa através da recriação: Incentive os alunos a recriarem as danças exploradas, permitindo que eles adaptem os movimentos e criem suas próprias versões, respeitando os elementos culturais originais;</li></ol>

**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO****Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

**3º ANO**

<b>Unidade Temática</b>	<b>Habilidades Estruturantes</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Orientações Pedagógicas</b>
			3. Estimular a promoção de uma valorização cultural: Promova discussões sobre o respeito e a valorização das culturas de origem dessas danças, explorando como elas influenciam a cultura local, regional ou nacional.
<b>Lutas</b>	<b>EF35EF15</b> 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.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Lutas do contexto comunitário e regional;</b></li><li>▪ <b>Lutas de matriz indígena e africana.</b></li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jogos de oposição;</li><li>• Atividades lúdicas: rapidez, agilidade, atenção e conquista de objeto.</li></ul>	Identificar as características das lutas refere-se a aprendizagens que permitam aos alunos reconhecer que estas são práticas onde estão presentes o enfrentamento físico direto, um conjunto de regras estabelecidas, a oposição entre indivíduos, um objetivo centrado no corpo da outra pessoa, ações de caráter simultâneo entre os participantes e a imprevisibilidade. Lutas presentes no contexto comunitário e regional refere-se àquelas que os alunos identificam e reconhecem no ambiente social no qual vivem. Já as lutas de matriz indígena e africana são as originadas nessas culturas, e possuem significados que variam de acordo com o seu contexto de prática, manifestando-se de diversas formas, como em celebrações, ritos de passagem, disputas entre grupos, jogos ou apresentações. Reconhecer as diferenças entre brigas e lutas significa que os alunos devem aprender que as lutas são modalidades esportivas compostas de regras e técnicas de golpes sistematizados, enquanto que a briga é o enfrentamento entre duas ou mais pessoas, sem regras ou fundamentos pedagógicos, com a intenção de agredir e com o uso de violência desmedida.

**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO****Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

**ORIENTAÇÕES PARA ELABORAÇÃO DOS ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO****EDUCAÇÃO FÍSICA****ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS****4º ANO**

<b>Unidade Temática</b>	<b>Habilidades Estruturantes</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Orientações Pedagógicas</b>
<b>Brincadeiras e Jogos</b>	<b>EF35EF03</b> Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Brincadeiras e Jogos de matriz indígena, africana, europeia, entre outras:</b></li><li>• História dos jogos e brincadeiras populares e folclóricos;</li><li>• Jogos de construção;</li><li>• Jogos cooperativos;</li><li>• Jogos populares;</li><li>• Jogos de raciocínio;</li><li>• Produção de brinquedos.</li></ul>	<p>Descrever as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do Mundo pressupõe que os estudantes devem se apropriar e saber utilizar os quatro tipos de linguagens propostas na habilidade:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Linguagem corporal: forma de comunicação não-verbal que abrange gestos, posturas, expressões faciais, movimentos do corpo, entre outros;</li><li>2. Linguagem oral: utilizando a fala e em presença de interlocutor;</li><li>3. Linguagem escrita: na qual o contato com o interlocutor é indireto;</li><li>4. Linguagem audiovisual: que utiliza as linguagens verbal, sonora e visual para transmitir uma mensagem.</li></ol> <p>Explicar as características dessas práticas significa identificar quais as habilidades motoras e capacidades físicas necessárias, quais as regras, os materiais, os espaços ou o número de participantes, a fim de que tenham informações para planejar as modificações e adaptações às práticas para que todos participem. A importância dos jogos e brincadeiras como patrimônio histórico e como elemento de preservação das culturas estabelece relações com as aprendizagens prévias da habilidade (EF35EF01).</p>



## GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

### Secretaria de Estado da Educação

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

			<p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer uma revisão conceitual: relembre os conceitos-chave das brincadeiras e jogos populares, suas origens e a importância cultural. Utilize materiais como vídeos, textos ilustrativos e relatos orais de brincadeiras e jogos que os alunos conheçam;</li><li>2. Estimular uma apropriação de múltiplas linguagens: <b>Atividades Corporais:</b> Promova vivências práticas de algumas brincadeiras e jogos populares, permitindo que os alunos experimentem as atividades e, em seguida, discutam suas características. <b>Expressão Oral e Escrita:</b> Peça que os estudantes, individualmente ou em grupo, descrevam essas atividades, explicando suas regras, o contexto cultural e suas impressões. Isso pode ser feito por meio de relatos escritos, apresentações orais ou até mesmo dramatizações. <b>Recursos Audiovisuais:</b> Utilize vídeos ou animações que mostrem as brincadeiras e jogos populares em diferentes contextos. Depois, os alunos podem produzir seus próprios vídeos curtos, descrevendo uma brincadeira ou jogo que aprenderam.</li><li>3. Faça uma contextualização cultural: Proporcione discussões em sala sobre o que torna essas brincadeiras e jogos um patrimônio cultural. Estimule os estudantes a relacionarem esses jogos com suas próprias experiências e tradições familiares.</li></ol>
<b>Esportes</b>	<b>EF35EF06</b> Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Esportes de campo e taco;</b></li><li>▪ <b>Esportes de rede/parede;</b></li><li>▪ <b>Esportes de invasão;</b></li></ul>	Diferenciar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando aos estudantes que, após identificarem as características do jogo e do esporte, observem e descrevam as principais diferenças entre as duas práticas. A habilidade propõe que os alunos identifiquem as diferenças entre as práticas corporais do jogo e do esporte. Apesar de terem



## GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

### Secretaria de Estado da Educação

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

	(profissional comunitária/lazer).	e	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jogos com regras (compreensão, discussão e construção);</li><li>• Jogos Pré-desportivos.</li></ul>	<p>características comuns, no esporte formal, há regras rígidas, direcionamento para a competição e o resultado, treinamento físico e técnico e profissionalização, enquanto no jogo, apesar da presença da competição, é possível a flexibilização de regras, materiais e espaços para a sua prática, e constitui uma manifestação voltada para o lazer.</p> <p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer a Revisão dos Conceitos de Jogo e Esporte: Explique os conceitos de jogo e esporte de forma clara e acessível. Utilize exemplos práticos, como jogos de tabuleiro ou brincadeiras tradicionais (jogo) e atividades organizadas com regras formais, como futebol ou vôlei (esporte);</li><li>2. Faça a exploração das diferentes formas de manifestação do Esporte (Profissional e Comunitário/Lazer): Discuta com os estudantes como o esporte pode se manifestar tanto em contextos profissionais (como campeonatos, ligas, atletas pagos) quanto em ambientes comunitários ou de lazer (como jogos em praças, clubes, entre amigos);</li><li>3. Desenvolva uma contextualização levando em conta a Contemporaneidade: Explore como os jogos e esportes se manifestam na sociedade contemporânea. Fale sobre a influência das tecnologias, como videogames (jogos digitais) e a transmissão esportiva pela TV e internet.</li></ol>
<b>Danças</b>	<b>EF35EF09/ES</b> Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena, africana e europeia, valorizando e		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Danças do Brasil e do Mundo;</b></li><li>▪ <b>Danças de matrizes indígena, africana e europeia.</b></li></ul>	Experimentar danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, <b>devem ser efetivamente vivenciadas</b> . Recriar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando aos alunos que utilizem as aprendizagens prévias sobre gestos,



## GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

### Secretaria de Estado da Educação

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

	<p>respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem e seus impactos na cultura local, regional ou nacional.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;</li><li>• Atividades rítmicas e expressivas;</li><li>• Prática e benefícios da dança;</li><li>• História das danças.</li></ul>	<p>ritmos e espaços para movimentar-se nas danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Ao identificar as origens das danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, os alunos devem reconhecer que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e adaptações de acordo com as características do ambiente físico e social até chegar a eles. Essa percepção gera um sentido de continuidade, preservação e valorização dos significados das danças para as culturas nas quais se originaram.</p> <p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer a revisão e exploração das Danças já trabalhadas;</li><li>2. Propor a Expressão Criativa através da recriação: Incentive os alunos a recriarem as danças exploradas, permitindo que eles adaptem os movimentos e criem suas próprias versões, respeitando os elementos culturais originais;</li><li>3. Estimular a promoção de uma valorização cultural: Promova discussões sobre o respeito e a valorização das culturas de origem dessas danças, explorando como elas influenciam a cultura local, regional ou nacional.</li></ol>
<b>Lutas</b>	<p><b>EF35EF15</b> 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</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Lutas do contexto comunitário e regional;</b></li><li>• <b>Lutas de matriz indígena e africana.</b></li><li>• Jogos de oposição;</li></ul>	<p>Identificar as características das lutas refere-se a aprendizagens que permitam aos alunos reconhecer que estas são práticas onde estão presentes o enfrentamento físico direto, um conjunto de regras estabelecidas, a oposição entre indivíduos, um objetivo centrado no corpo da outra pessoa, ações de caráter simultâneo entre os participantes e a imprevisibilidade. Lutas presentes no contexto comunitário e regional refere-se àquelas que os alunos identificam e reconhecem no ambiente social no qual vivem. Já as</p>



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**

**Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

as demais práticas corporais.

- Atividades lúdicas: rapidez, agilidade, atenção e conquista de objeto.

lutas de matriz indígena e africana são as originadas nessas culturas, e possuem significados que variam de acordo com o seu contexto de prática, manifestando-se de diversas formas, como em celebrações, ritos de passagem, disputas entre grupos, jogos ou apresentações. Reconhecer as diferenças entre brigas e lutas significa que os alunos devem aprender que as lutas são modalidades esportivas compostas de regras e técnicas de golpes sistematizados, enquanto que a briga é o enfrentamento entre duas ou mais pessoas, sem regras ou fundamentos pedagógicos, com a intenção de agredir e com o uso de violência desmedida.



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO

Secretaria de Estado da Educação

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

## ORIENTAÇÕES PARA ELABORAÇÃO DOS ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO

### EDUCAÇÃO FÍSICA

#### ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

#### 5º ANO

Unidade Temática	Habilidades Estruturantes	Objetos de Conhecimento	Orientações Pedagógicas
<b>Brincadeiras e Jogos</b>	<b>EF35EF01-05/ES</b> 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.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do Mundo;</b></li><li>▪ <b>Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana:</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Jogos cooperativos;</li><li>• Jogos populares;</li><li>• Jogos de tabuleiro;</li><li>• Jogos de raciocínio;</li><li>• Jogos pré-desportivos.</li></ul></li></ul>	<p>Experimentar brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana presentes no contexto comunitário e regional, significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Recriar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens, e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando que, após a aprendizagem de uma brincadeira ou jogo popular do Brasil e de matriz indígena e africana que não conhecem, os alunos dialoguem e se organizem para recriar essas práticas corporais utilizando os materiais e espaços disponíveis na escola. Os alunos devem reconhecer e valorizar que as brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, fazem parte do patrimônio cultural de um povo, constituindo um conjunto de práticas que remetem à história, à memória e à identidade desse povo.</p> <p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p>

**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO****Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

<b>Unidade Temática</b>	<b>Habilidades Estruturantes</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Orientações Pedagógicas</b>
			<p>1. Fazer uma <b>Exploração Prática</b> das brincadeiras e jogos: Organize momentos de experimentação onde os alunos possam jogar e vivenciar essas brincadeiras. Isso ajuda a fixar as regras e o espírito de cada jogo, além de facilitar a fruição.</p> <p>2. Proponha atividades onde os alunos possam recriar essas brincadeiras e jogos, permitindo adaptações que mantenham a essência cultural, mas que se ajustem ao contexto dos alunos. Isso incentiva a criatividade e o respeito pelo patrimônio cultural.</p> <p>3. Incentive os alunos a comparar as brincadeiras e jogos que eles conhecem com aqueles de outras culturas, destacando as semelhanças e diferenças. Isso pode ser feito em forma de projetos, onde os alunos investigam e apresentam suas descobertas.</p>
<b>Danças</b>	<b>EF35EF09/ES</b> 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"><li>▪ <b>Danças do Brasil e do Mundo;</b></li><li>▪ <b>Danças de matrizes indígena, africana e europeia.</b></li><li>• Danças da cultura local, regional, nacional e mundial;</li><li>• Atividades rítmicas e expressivas;</li><li>• Prática e benefícios da dança;</li><li>• História das danças.</li></ul>	Experimentar danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, <b>devem ser efetivamente vivenciadas</b> . Recriar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando aos alunos que utilizem as aprendizagens prévias sobre gestos, ritmos e espaços para movimentar-se nas danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Ao identificar as origens das danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, os alunos devem reconhecer que essas práticas foram transmitidas de geração em geração e sofreram transformações e

**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO****Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

<b>Unidade Temática</b>	<b>Habilidades Estruturantes</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Orientações Pedagógicas</b>
			<p>adaptações de acordo com as características do ambiente físico e social até chegar a eles. Essa percepção gera um sentido de continuidade, preservação e valorização dos significados das danças para as culturas nas quais se originaram.</p> <p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer a revisão e exploração das Danças já trabalhadas;</li><li>2. Propor a Expressão Criativa através da recriação: Incentive os alunos a recriarem as danças exploradas, permitindo que eles adaptem os movimentos e criem suas próprias versões, respeitando os elementos culturais originais;</li><li>3. Estimular a promoção de uma valorização cultural: Promova discussões sobre o respeito e a valorização das culturas de origem dessas danças, explorando como elas influenciam a cultura local, regional ou nacional.</li></ol>
<b>Lutas</b>	<b>EF35EF13/ES</b> Experimental, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena, africana, oriental, europeia, ocidental, entre outras.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ <b>Lutas do contexto comunitário e regional;</b></li><li>▪ <b>Lutas de matriz indígena, africana, oriental, europeia, entre outras.</b></li><li>• Processos históricos;</li><li>• Vivências lúdicas;</li><li>• Jogos de oposição: reter e imobilizar, desequilibrar e de combate.</li></ul>	Experimental significa se apropriar de aprendizagens que só podem ser acessadas pela experiência corporal, ou seja, devem ser efetivamente vivenciadas. O fruir se relaciona às aprendizagens que permitem ao aluno desfrutar da realização de uma determinada prática corporal ou apreciá-la quando realizada por outros. Recriar é um processo complexo, que demanda uma série de outras aprendizagens e que, nesse grupo etário, pode se desenvolver, por exemplo, solicitando aos alunos que, após a experimentação de modalidades de lutas presentes no contexto comunitário e regional e de lutas de matriz indígena e africana, organizem-se para adaptá-las as características dos espaços e materiais disponíveis para que todos participem. Nesta habilidade,



**GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO**

**Secretaria de Estado da Educação**

Subsecretaria de Educação Básica e Profissional

Assessoria de Apoio Curricular e Educação Ambiental

<b>Unidade Temática</b>	<b>Habilidades Estruturantes</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Orientações Pedagógicas</b>
			<p>lutas presentes no contexto comunitário e regional são aquelas que os alunos identificam e reconhecem no ambiente social no qual vivem. Já as lutas de matriz indígena e africana são as originadas nessas culturas, e possuem significados que variam de acordo com o seu contexto de prática, manifestando-se de diversas formas, como em celebrações, ritos de passagem, disputas entre grupos, jogos ou apresentações.</p> <p>Professor(a), para o trabalho dessa habilidade sugere-se:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Fazer uma <b>Exploração Prática</b> das lutas: Organize momentos de experimentação onde os alunos possam vivenciar movimentos básicos das lutas. Estabeleça um ambiente seguro e respeitoso, onde o foco é o aprendizado e a fruição, não a competição.</li><li>2. Proponha atividades onde os alunos possam recriar essas lutas, permitindo adaptações que mantenham a essência cultural, mas que se ajustem ao contexto dos alunos. Isso incentiva a criatividade e o respeito pelo patrimônio cultural.</li><li>3. Explore as Lutas Locais com os estudantes: Destaque as lutas que são populares na comunidade ou região dos alunos, como capoeira, jiu-jitsu ou outras. Incentive a pesquisa sobre a história dessas lutas e como elas se integraram ao cotidiano local.</li></ol>