GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Educação

ALINHAMENTO CURRICULAR

ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO

2025

ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS INICIAIS

Básica - Sedu/ES . Gerência de Currículo da Educação

Educação Física

FICHA TÉCNICA

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 Curriculo da Educação Básica
ALEIDE CRISTINA DE CAMARGO

Subgerente de Desenvolvimento Curricular da Educação Básica
MARCOS VALÉRIO GUIMARÃES

Subgerente de Educação Ambiental
ALDETE MARIA XAVIER

Arte
INARA NOVAES MACEDO
DIANNI PEREIRA DE OLIVEIRA
Biologia/Ciências
BERTHA NICOLAEVSKY
LUCIANE DA SILVA LIMA VIEIRA
VINICIUS BRITO LIMA
Educação Física
VINNICIUS CAMARGO DE SOUZA LAURINDO
Ensino Religioso/Filosofia
RENE PINTO DA VITORIA
Física
JULIO CESAR SOUZA ALMEIDA
Geografia
WANDERLEY LOPES SEBASTIÃO
História
JOÃO EVANGELISTA DE SOUSA
Língua Espanhola
MÔNICA NADJA SILVA D'ALMEIDA CANIÇALI
Língua Inglesa
SÉRGIO BELO COUTINHO
Língua Portuguesa
DANILO FERNANDES SAMPAIO DE SOUZA
FERNANDA MAIA LYRIO
MARIA EDUARDA SCARPAT
MARIANA DE CASTRO ATALLAH
Matemática
GABRIEL LUIZ SANTOS KACHEL
LAIANA MENEGUELLI
RAYANE SALVIANO DE OLIVEIRA SILVA
WELLINGTON ROSA DE AZEVEDO
WILLIAM MANTOVANI
Química
THAÍS SCARDUA RANGEL
Sociologia
RENÉ CAROLINO DE SOUZA
Bibliotecários
GABRIEL DE MENEZES OLIVEIRA
JOICE RODRIGUES TEIXEIRA
SARAH GARCIA FERNANDES VARGAS
VICTOR BARROSO OLIVEIRA

APRESENTAÇÃO

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 2025, a Secretaria de Estado da Educação (Sedu), por meio Gerência de Currículo da Educação Básica (Geceb), elaborou as Orientações para a Elaboração do Roteiro dos Estudos Especiais de Recuperação (EER) e, mais uma vez, disponibiliza esse material para consulta no site: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/ .

Conforme previsto no Calendário Escolar 2025 e nas Diretrizes Pedagógicas 2025, nos dias 02/09 e 04/09/2025 serão realizados, respectivamente, o Conselho de Classe do 2º trimestre e a Jornada de Planejamento Pedagógico - JPP e, no período de 08 a 12/09/2025, a Recuperação Trimestral. Considerando o último trimestre letivo, orientamos a rede realizar as análises, as reflexões e os planejamentos necessários desses tempos/espaços para assegurar o direito à aprendizagem, à permanência e ao sucesso escolar de todos(as) os(as) 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(às) professores(as) 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(as) os(as) 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 quais são descritas sugestões metodológicas de trabalho com as habilidades estruturantes elencadas no documento.

Por fim, agradecemos pelo o compromisso, tanto em relação à oportunidade de aprendizagem significativa e de qualidade oferecida ao(à) 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 uma ótima experiência de trabalho!
Contem conosco!
Equipe da Gerência de Currículo da Educação Básica.

3º ano







ALINHAMENTO CURRICULAR PARA OS ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO			
LINGUAGENS			
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS			
Professor(a):			
Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
Ginásticas	**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.	➢ **Ginástica Geral** ✓ Piruetas, rolamentos, parada de mão, pontes, entre outros; ✓ Sequências de movimentos individuais e coletivos dos elementos da ginástica geral considerando temas presentes na comunidade; ✓ Conscientização e controle corporal individual e coletivo.	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Medo ou insegurança ao realizar movimentos acrobáticos simples; • Dificuldade de trabalhar coletivamente; • Pouca consciência corporal ou limitação de repertório motor; • Falta de familiaridade com a ideia de "coreografia" ou expressão artística. **2. Atividades Sugeridas** ❖ Exploração de movimentos fundamentais Proponha circuitos com: -Rolamento para frente (com uso de colchonetes); -Giros no eixo corporal (em pé ou no chão); -Equilíbrios (em um pé, em posições de apoio, com e sem objetos); -Pequenos saltos (no lugar e em deslocamento). ❖ **Experimentação com materiais** Utilize bambolês, arcos, fitas, bolas leves ou tecidos para ampliar a expressividade e promover o uso criativo dos objetos (caso não possua tais materiais utilize materiais alternativos).

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			❖ **Criação de pequenas sequências** • Em duplas ou trios, peça que os(as) estudantes combinem 3 a 4 movimentos diferentes da ginástica para criar uma sequência; • Estimule a associação da sequência a temas do cotidiano dos(as) estudantes: "brincadeiras na rua", "os animais do bairro", "o dia na escola". ❖ **Fruição coletiva** • Estimule que cada grupo apresente sua sequência para os(as) colegas; • Incentive o apoio mútuo, a valorização da diversidade e o respeito às limitações individuais. **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte movimentos para estudantes com menor mobilidade, utilizando variações no chão ou com apoio; • Valorize diferentes formas de expressão: gestos, ritmos, pausas, uso do espaço; • Estimule a participação de todos(as), sem competição ou comparação.
Danças	**EF35EF09/ES** Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e	➢ **Danças do Brasil e do mundo;**	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Estereotipar ou desvalorizar culturas de origem das danças;

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
	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.	➢ **Danças de matriz indígena, africana e europeia.** ✓ Danças populares do país: Norte (Carimbó, Marujada, Camaleão, entre outros), Centro-oeste (Siriri, Catira, Tambor, entre outros), Sul (Vaneirão, Fandango, Pau de Fitas, entre outros) e Nordeste (Ciranda, Coco, Frevo, Forró, Reisado, Maculelê, Quadrilha, Bumba meu Boi, Torém, entre outros); ✓ Danças populares mundiais (Ballet, Tarantella, Sapateado, Jazz, Country dance, entre outros); ✓Danças de matriz africana (Batuque, Jongo, Maracatu, Kuduro, entre outros);	• Dificuldade de coordenação motora ou expressão corporal; • Resistência à participação em danças (vergonha ou timidez); • Falta de conhecimento prévio sobre os ritmos ou movimentos. **2. Atividades Sugeridas** ❖ **Roda de Dança Multicultural** • Inicie com rodas simples ao som de músicas tradicionais brasileiras (ex: ciranda ou coco); • Estimule a repetição de passos básicos, valorizando a participação e o ritmo. ❖ **Conhecendo as Origens** • Apresente vídeos curtos ou imagens sobre danças de diferentes regiões do Brasil e do mundo; • Relacione os ritmos com contextos sociais e culturais (ex: o frevo e o carnaval de rua, o maracatu e a herança afro-brasileira, o toré e os povos indígenas do Nordeste). ❖ **Recriação e Expressão** • Em grupos pequenos, os(as) estudantes escolhem uma dança aprendida e propõem variações criativas de passos, movimentos ou figurinos;

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
		✓Danças de matriz indígena (Toré, Kuarup, Cateretê, Caboclinho, entre outros); ✓Danças de matriz europeia (Valsa, tarantela, quadrilha).	• Podem misturar danças de diferentes origens para criar um "mix cultural". ❖ **Vivência com Materiais e Ritmos** • Incentive o uso de adereços como fitas, lenços, saias ou instrumentos (tambor, reco-reco, pandeiro); • Trabalhe com diferentes ritmos: rápido (frevo), cadenciado (ciranda), marcado (maculelê). **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte movimentos para estudantes com menor mobilidade, utilizando variações no chão ou com apoio; • Valorize diferentes formas de expressão: gestos, ritmos, pausas, uso do espaço; • Estimule a participação de todos(as), sem competição ou comparação.
Brincadeiras e jogos	**EF35EF03** 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	➢ **Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do Mundo.** ✓ Contexto de origem, materiais utilizados, espaços e regras das brincadeiras e jogos previamente explorados;	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Falta de familiaridade com a origem cultural das brincadeiras; • Dificuldade de se expressar em múltiplas linguagens; • Visão limitada das culturas indígenas e africanas, por vezes associadas a determinados estereótipos; • Resistência à valorização do tradicional em favor de jogos eletrônicos ou "da moda". **2. Atividades Sugeridas**

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
	importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.	✓ Representação dessas brincadeiras e jogos em diferentes linguagens e sua importância como patrimônio histórico-cultural.	❖ **Vivência de Brincadeiras Culturais** Proponha vivências de brincadeiras com origem indígena, africana e de diversas regiões do Brasil. Exemplos: -Indígenas: Corrida de tora, peteca, jogo da onça; -Africanas: Maculelê, batuque de roda, adivinhas; -Populares: Pular corda, amarelinha, passa-anel, bola de gude. > Valorize o contexto: onde se joga, com quem, por que, com quais objetos. ❖ **Descrevendo com o Corpo e a Palavra** Após a vivência, peça que os(as) estudantes: -Façam mímicas ou dramatizações das brincadeiras; -Desenhem cenas ou personagens das brincadeiras; -Contem oralmente o que entenderam sobre sua origem, regras e importância. ❖ **Caderno de Memórias Lúdicas** Cada estudante ou grupo elabora uma pequena ficha de registro com: -Nome da brincadeira; -Origem cultural; -Materiais utilizados; -Regras básicas; -Por que ela é importante.

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			Essa produção pode ser feita oralmente, em escrita coletiva, em desenho ou mesmo gravando vídeos curtos. ❖ **Roda de Conversa: Patrimônio Cultural** Organize uma conversa sobre: -Como essas brincadeiras mostram quem somos. -O que acontece se deixarmos de praticá-las? -Como podemos preservá-las? **3. Aspectos a serem considerados (diversidade e inclusão)** • Adapte as brincadeiras conforme a mobilidade e necessidades dos(as) estudantes; • Ofereça diferentes meios de expressão: verbal, visual, corporal, digital; • Respeite os tempos individuais de participação; • Valorize vivências familiares e culturais dos próprios estudantes.
Esportes	**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	➢ **Esportes de campo e taco.** ✓ Identificação de elementos comuns entre os esportes de campo e taco: materiais, espaços e regras;	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Dificuldade de compreensão das regras e papéis em jogos com mais estrutura; • Pouca experiência prévia com esportes com bastões, rebatidas ou marcação de base; • Foco excessivo no "ganhar", dificultando a cooperação; • Desigualdade de protagonismo entre estudantes com maior habilidade física e os com menor.

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
	individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. Com ênfase na participação e não no resultado.	✓ Jogos com regras; ✓ Jogos pré-desportivos; ✓ Exemplos: Beisebol, críquete, softbol, tacobol, entre outros.	**2. Atividades Sugeridas** ❖ **Vivência de Jogos de Campo e Taco** Inicie com jogos adaptados e cooperativos, como: -Tacobol com bastões e cones; -Corrida de bases com bola leve e sem rebatedor(a); -Jogo de rebater com alvos amplos e regras combinadas. ❖ **Exploração dos Elementos Comuns** Com base nas experiências, debata com os(as) estudantes: -O que todos os jogos tinham em comum? -Quem rebate? Quem corre? Quem defende? Qual o objetivo? -Quais estratégias o grupo criou? ❖ **Modificação das Regras** Proponha que os(as) estudantes criem pequenas variações nas regras: -Mudar o tipo de bola; -Ampliar ou reduzir o campo; -Alterar o número de bases ou de rebatidas. > Isso promove protagonismo e compreensão crítica dos jogos. **3. Aspectos a serem considerados (diversidade e inclusão)**

Ano: 3º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Participação nas vivências, demonstrando engajamento e cooperação; • Capacidade de identificar elementos comuns dos esportes de campo e taco; • Criação e aplicação de estratégias básicas nos jogos; • Respeito às regras, papéis dos colegas e protagonismo coletivo.

4º ano







ALINHAMENTO CURRICULAR PARA OS ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO			
LINGUAGENS			
ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS			
Professor(a):			
Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
Ginásticas	**EF35EF07-04/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, por meio de atividades lúdicas e criativas e utilizando diferentes materiais e com movimentos de maior complexidade.	➢ **Ginástica Geral** ✓ Ginástica geral e rítmica (iniciação); ✓ Piruetas, rolamentos, parada de mão, pontes, atividades circenses, outros; ✓ Sequências de movimentos individuais e em grupo dos elementos da ginástica geral, levando em conta temas relevantes para o contexto comunitário; ✓ Conscientização e controle corporal individual e coletivo.	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Medo de tentar movimentos mais complexos (ex: rolamento, parada de mão); • Dificuldade de organização corporal em grupo (sincronia, respeito ao espaço do outro); • Baixo repertório criativo para construção de coreografias; • Dificuldade de conexão entre movimento e tema proposto. **2. Atividades Sugeridas** ❖ Circuito Motor de Complexidade Crescente Organize estações com colchonetes, cordas no chão, fitas e cones, incentivando a experimentação de: -Rolamentos, giros, saltos com obstáculos; -Pontes, paradas com apoio, equilíbrios dinâmicos; -Movimentos de entrada/saída como em números circenses. > Valorize a progressão individual: cada estudante deve evoluir de onde está, com apoio e segurança. ❖ Exploração com Materiais

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Divida os(as) estudantes em grupos e entregue diferentes objetos (fitas, bambolês, tecidos, bolas leves). • Peça que explorem formas de: - Criar movimentos com o corpo e o objeto; - Integrar o objeto a sequências ou coreografias; - Associar os movimentos a um tema do cotidiano (ex: "o trânsito da cidade", "animais da floresta", "vida no campo", "cuidar do planeta"). ❖ Criação de Coreografia Coletiva Temática • Oriente os grupos para: -Escolher um tema da comunidade ou cotidiano escolar/familiar; -Planejar e ensaiar uma sequência com pelo menos 4 movimentos da ginástica geral; -Utilizar pelo menos um material diferente na composição; -Apresentar para a turma com trilha sonora e nome da sequência/coreografia. > Estimule que os(as) próprios(as) estudantes conduzam parte da construção e compartilhem o sentido de suas criações. **3. Aspectos a serem considerados (diversidade e inclusão)**

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Adapte os movimentos de maior complexidade para estudantes com menor domínio motor; • Valorize diferentes formas de participação: movimentação, composição, organização, apoio ao grupo; • Permita que estudantes escolham o nível de desafio e tipo de movimento com o qual se sentem mais confortáveis; • Garanta que todos experimentem algum papel de protagonismo dentro do grupo.
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.	➢ **Danças do Brasil e do mundo;** ➢ **Danças de matriz indígena, africana e europeia.** ✓ Danças populares do país: Norte (Carimbó, Marujada, Camaleão, entre outros), Centro-oeste (Siriri, Catira, Tambor, entre outros), Sul (Vaneirão, Fandango, Pau de Fitas, entre outros) e Nordeste (Ciranda, Coco, Frevo,	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Estereotipar ou desvalorizar culturas de origem das danças; • Dificuldade de coordenação motora ou expressão corporal; • Resistência à participação em danças (vergonha ou timidez); • Falta de conhecimento prévio sobre os ritmos ou movimentos. **2. Atividades Sugeridas** ❖ **Roda de Dança Multicultural** • Inicie com rodas simples ao som de músicas tradicionais brasileiras (ex: ciranda ou coco); • Estimule a repetição de passos básicos, valorizando a participação e o ritmo.

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
		Forró, Reisado, Maculelê, Quadrilha, Bumba meu Boi, Torém, entre outros); ✓ Danças populares mundiais (Ballet, Tarantella, Sapateado, Jazz, Country dance, entre outros); ✓Danças de matriz africana (Batuque, Jongo, Maracatu, Kuduro, entre outros); ✓Danças de matriz indígena (Toré, Kuarup, Cateretê, Caboclinho, entre outros); ✓Danças de matriz europeia (Valsa, tarantela, quadrilha).	❖ **Conhecendo as Origens** • Apresente vídeos curtos ou imagens sobre danças de diferentes regiões do Brasil e do mundo; • Relacione os ritmos com contextos sociais e culturais (ex: o frevo e o carnaval de rua, o maracatu e a herança afro-brasileira, o toré e os povos indígenas do Nordeste). ❖ **Recriação e Expressão** • Em grupos pequenos, os(as) estudantes escolhem uma dança aprendida e propõem variações criativas de passos, movimentos ou figurinos; • Podem misturar danças de diferentes origens para criar um "mix cultural". ❖ **Vivência com Materiais e Ritmos** • Incentive o uso de adereços como fitas, lenços, saias ou instrumentos (tambor, reco-reco, pandeiro); • Trabalhe com diferentes ritmos: rápido (frevo), cadenciado (ciranda), marcado (maculelê). **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte movimentos para estudantes com menor mobilidade, utilizando variações no chão ou com apoio; • Valorize diferentes formas de expressão: gestos, ritmos, pausas, uso do espaço;

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Estimule a participação de todos(as), sem competição ou comparação.
Brincadeiras e jogos	**EF35EF03** 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.	➢ **Brincadeiras e jogos de matriz indígena, africana, europeia, entre outras.** ✓ Contexto de origem, materiais utilizados, espaços e regras das brincadeiras e jogos previamente explorados; ✓ Representação dessas brincadeiras e jogos em diferentes linguagens e sua importância como patrimônio histórico-cultural.	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Dificuldade em reconhecer a origem cultural das brincadeiras; • Expressão limitada em linguagens não verbais (especialmente corporal); • Desvalorização das manifestações culturais tradicionais em comparação com jogos eletrônicos; • Redução das culturas indígenas e africanas a estereótipos ou visões simplistas. **2. Atividades Sugeridas** ❖ **Vivência de Brincadeiras Culturais** Proponha vivências de brincadeiras com origem indígena, africana e de diversas regiões do Brasil. Exemplos: -Indígenas: Corrida de tora, peteca, jogo da onça. -Africanas: Maculelê, batuque de roda, adivinhas. -Europeias e populares: Pular corda, amarelinha, passa-anel, pião. > Após cada vivência, promova uma roda de conversa sobre origem, regras, materiais e significados. ❖ **Descrevendo com o Corpo e a Palavra** Após a vivência, peça que os(as) estudantes:

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			-Façam mímicas ou dramatizações das brincadeiras; -Desenhem cenas ou personagens das brincadeiras; -Contem oralmente o que entenderam sobre sua origem, regras e importância. ❖ **Caderno de Memórias Lúdicas** Cada estudante ou grupo elabora uma pequena ficha de registro com: -Nome da brincadeira. -Origem cultural. -Materiais utilizados. -Regras básicas. -Por que ela é importante. > Essa produção pode ser feita oralmente, em escrita coletiva, em desenho ou mesmo gravando vídeos curtos com celulares. ❖ **Roda de Conversa: Patrimônio Cultural** Organize uma conversa sobre: -Como essas brincadeiras mostram quem somos. -O que acontece se deixarmos de praticá-las? -Como podemos preservá-las? **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte as brincadeiras conforme a mobilidade e necessidades dos estudantes; • Ofereça diferentes meios de expressão: verbal, visual, corporal, digital;

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Respeite os tempos individuais de participação; • Valorize vivências familiares e culturais dos próprios estudantes.
Esportes	**EF35EF05-04/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, por meio de atividades lúdicas e criativas. A experimentação dos esportes evidencia as capacidades físicas, como a força muscular, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação motora, e permitem discussões sobre a importância do	➢ **Esportes de rede e parede.** ✓ Identificação de elementos comuns entre os esportes de rede/parede: materiais, espaços e regras; ✓ Jogos com regras; ✓ Jogos pré-desportivos; ✓ Exemplos: voleibol, tênis, tênis de mesa, badminton, futvôlei, Squash, entre outros.	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Pouca familiaridade com regras e materiais dos esportes de rede e parede; • Baixo domínio das capacidades físicas necessárias (ex: tempo de bola, coordenação olho-mão); • Dificuldade de trabalhar coletivamente em situações de cooperação ou alternância; • Resistência em experimentar jogos pouco conhecidos (ex: badminton, squash). **2. Atividades Sugeridas** ❖ Circuito Lúdico de Capacidades Físicas Organize estações com foco em: • Coordenação: lançar bola e rebater com raquete ou mão; • Equilíbrio: andar em linha com obstáculos ou em superfícies instáveis; • Flexibilidade: desafios com elásticos ou fitas (passe por baixo, contorne); • Força muscular: empurrar bolas grandes, levantar objetos leves com segurança. > Relacione cada estação a um esporte e discuta que capacidade é mais exigida.

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
	seu desenvolvimento tanto para a aptidão física relacionada ao desempenho esportivo como para a saúde e qualidade de vida.		❖ Jogos Adaptados de Rede/Parede • Mini voleibol cooperativo: jogam mantendo a bola no ar o maior tempo possível; • Tênis com balões ou bolas leves, usando raquetes feitas de papelão ou tampas; • Badminton com petecas artesanais e rede baixa; • Futevôlei com bola de borracha, permitindo o uso das mãos nos primeiros jogos. > Adapte o campo, altura da rede e tempo de jogo para garantir participação de todos. ❖ Descobrindo os Elementos Comuns Após os jogos, proponha a construção de uma tabela coletiva com: -Materiais utilizados; -Espaço necessário; -Regras básicas; -Papel dos(as) jogadores(as); -Pontuação e estratégia. ❖ Criação de Novas Regras e Estratégias • Em pequenos grupos, os(as) estudantes: -Modificam um jogo (ex: trocar o material ou criar nova forma de pontuação); -Criam estratégias para defender melhor, atacar ou manter a bola em jogo;

Ano: 4º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			-Apresentam o novo jogo para os colegas com explicação e demonstração. > Estimule a criatividade e o respeito mútuo. **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte regras e materiais (ex: bolas maiores, raquetes leves, campos reduzidos); • Ofereça papéis diferentes nos jogos (ex: anotador, orientador de equipe, árbitro); • Valorize diferentes formas de participação e progresso individual; • Incentive o trabalho em duplas mistas com apoio mútuo.

5º ano







ALINHAMENTO CURRICULAR PARA OS ESTUDOS ESPECIAIS DE RECUPERAÇÃO

LINGUAGENS

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

Professor(a):

Ano: 5º ANO

Unidade Temática	Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento	Objetos de Conhecimento	Orientações Pedagógicas
Ginásticas	**EF35EF07-05/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 preexistentes, como temas do folclore e da cultura local, para que os estudantes sugiram e criem temas mais próximos da sua realidade.	➢ **Ginástica Geral** ✓ Ginástica acrobática; ✓ Piruetas, rolamentos, parada de mão, pontes, atividades circenses, entre outros; ✓ Sequências de movimentos individuais e coletivos dos elementos da ginástica geral considerando temas presentes no contexto comunitário; ✓ Conscientização e controle corporal (individual e coletivo).	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Dificuldade em coordenar movimentos acrobáticos em sequência; • Medo ou insegurança ao realizar movimentos com maior complexidade; • Baixa familiaridade com a cultura local ou temas folclóricos; • Dificuldade de expressão criativa ou de trabalho em grupo com objetivos artísticos. **2. Atividades Sugeridas** ❖ Vivência de Elementos Técnicos com Apoio Progressivo Organize um circuito com foco nos elementos básicos: • Estações com rolamentos frontais e laterais, giros, saltos simples, equilíbrios com apoio e paradas de mão com ajuda; • Inclua atividades circenses, como andar sobre linha reta, equilibrar objetos, malabarismo com bexigas. > Trabalhe com progressão e segurança: incentive cada estudante a superar seus próprios limites com apoio coletivo.

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			❖ Exploração Temática: Folclore e Cultura Local • Proponha a construção de uma sequência coletiva baseada em um tema do folclore (ex: Festa do Boi, Iara, Saci, Festa Junina, Congada); • Associe os movimentos a personagens ou situações (ex: giros do Saci, salto da Iara, equilíbrio do Curupira); • Explore trilhas sonoras regionais ou populares como pano de fundo. > Estimule a expressão corporal simbólica — o que esse movimento quer contar? ❖ Roda de Reflexão e Valorização Após as ações anteriores, promova uma conversa coletiva: -O que sentimos ao criar e apresentar? -Quais movimentos foram mais difíceis? E mais divertidos? -Por que é importante valorizar o que é da nossa comunidade? **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte os movimentos de maior complexidade para estudantes com menor domínio motor;

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Valorize diferentes formas de participação: movimentação, composição, organização, apoio ao grupo; • Estimule o protagonismo respeitando o ritmo e os limites de cada criança; • Adapte materiais e espaços conforme necessidades de acessibilidade.
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.	➢ **Danças do Brasil e do mundo;** ➢ **Danças de matriz indígena, africana e europeia.** ✓ Danças populares do país: Norte (Carimbó, Marujada, Camaleão, entre outros), Centro-oeste (Siriri, Catira, Tambor, entre outros), Sul (Vaneirão, Fandango, Pau de Fitas, entre outros) e Nordeste (Ciranda, Coco, Frevo, Forró, Reisado, Maculelê, Quadrilha, Bumba meu Boi, Torém, entre outros);	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Estereotipar ou desvalorizar culturas de origem das danças; • Dificuldade de coordenação motora ou expressão corporal; • Resistência à participação em danças (vergonha ou timidez); • Falta de conhecimento prévio sobre os ritmos ou movimentos. **2. Atividades Sugeridas** ❖ **Roda de Dança Multicultural** • Inicie com rodas simples ao som de músicas tradicionais brasileiras (ex: ciranda ou coco); • Estimule a repetição de passos básicos, valorizando a participação e o ritmo. ❖ **Conhecendo as Origens**

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
		✓ Danças populares mundiais (Ballet, Tarantella, Sapateado, Jazz, Country dance, entre outros); ✓Danças de matriz africana (Batuque, Jongo, Maracatu, Kuduro, entre outros); ✓Danças de matriz indígena (Toré, Kuarup, Cateretê, Caboclinho, entre outros); ✓Danças de matriz europeia (Valsa, tarantela, quadrilha).	• Apresente vídeos curtos ou imagens sobre danças de diferentes regiões do Brasil e do mundo; • Relacione os ritmos com contextos sociais e culturais (ex: o frevo e o carnaval de rua, o maracatu e a herança afro-brasileira, o toré e os povos indígenas do Nordeste). ❖ **Recriação e Expressão** • Em grupos pequenos, os(as) estudantes escolhem uma dança aprendida e propõem variações criativas de passos, movimentos ou figurinos; • Podem misturar danças de diferentes origens para criar um "mix cultural". ❖ **Vivência com Materiais e Ritmos** • Incentive o uso de adereços como fitas, lenços, saias ou instrumentos (tambor, reco-reco, pandeiro); • Trabalhe com diferentes ritmos: rápido (frevo), cadenciado (ciranda), marcado (maculelê). **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte movimentos para estudantes com menor mobilidade, utilizando variações no chão ou com apoio; • Valorize diferentes formas de expressão: gestos, ritmos, pausas, uso do espaço;

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Estimule a participação de todos(as), sem competição ou comparação.
Brincadeiras e jogos	**EF35EF03-05/ES** 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. A prática de brincadeiras e jogos como patrimônio histórico-cultural e como elemento de preservação das culturas oportuniza o trabalho interdisciplinar com Língua Portuguesa, na prática da linguagem e produção de texto e Arte, voltadas à descrição e	➢ **Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do Mundo;** ➢ **Brincadeiras e jogos de matriz indígena, africana.** ✓ Contexto de origem, materiais utilizados, espaços e regras das brincadeiras e jogos previamente explorados; ✓ Representação dessas brincadeiras e jogos em diferentes linguagens e sua importância como patrimônio histórico-cultural.	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Dificuldade de articulação entre vivência e representação simbólica; • Redução das culturas indígenas e africanas a estereótipos; • Falta de reconhecimento da brincadeira como prática cultural legítima. **2. Atividades Sugeridas** ❖ **Vivência e Registro de Brincadeiras** Organize vivências de brincadeiras como: -Indígenas: Jogo da onça, peteca tradicional, corrida de toras; -Africanas: Maculelê (sem instrumentos cortantes), batuque, jogos de adivinha; -Populares brasileiras: Ciranda, amarelinha, pião, cabra-cega, passa-anel. > Após cada vivência, conduza o registro coletivo dos seguintes aspectos: • Nome da brincadeira; • Origem cultural; • Materiais usados; • Espaço necessário; • Regras;

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
	comunicação de informações por múltiplas linguagens.		• Valor simbólico (ex: união do grupo, respeito à natureza, ritmo, resistência física). ❖ **Museu Vivo das Brincadeiras** Cada grupo monta uma "exposição" de uma brincadeira com: -Demonstração corporal; -Texto explicativo; -Produção artística; -Registro audiovisual, se possível. > A exposição pode circular por outras turmas ou ser transformada em um livro coletivo digital ou físico. ❖ **Debate: Por que preservar as brincadeiras?** Após as experiências, promova uma roda de conversa: -Como essas brincadeiras se relacionam com nossas histórias? -O que aprendemos sobre as culturas indígenas e africanas? -Por que precisamos registrar e praticar essas brincadeiras hoje? **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Proponha registros e produções em diferentes formatos conforme as habilidades de cada estudante;

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			• Adapte materiais e regras das brincadeiras para garantir acesso de todos(as); • Valorize os saberes populares trazidos pelas famílias e pelas vivências dos(as) próprios estudantes.
Esportes	**EF35EF05-05/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. O aprofundamento da complexidade pode se dar com a proposição da prática de esportes que não sejam conhecidos pelos estudantes.	➢ **Esportes de rede e parede.** ✓ Identificação de elementos comuns entre os esportes de rede/parede: materiais, espaços e regras; ✓ Jogos com regras; ✓ Jogos pré-desportivos; ✓ Exemplos: voleibol, tênis, tênis de mesa, badminton, futvôlei, Squash, entre outros.	**1. Possíveis Dificuldades a Superar** • Pouca familiaridade com regras e materiais dos esportes de rede e parede; • Baixo domínio das capacidades físicas necessárias (ex: tempo de bola, coordenação olho-mão); • Dificuldade de trabalhar coletivamente em situações de cooperação ou alternância; • Resistência em experimentar jogos pouco conhecidos (ex: badminton, squash). **2. Atividades Sugeridas** ❖ Circuito Lúdico de Capacidades Físicas Organize estações com foco em: • Coordenação: lançar bola e rebater com raquete ou mão; • Equilíbrio: andar em linha com obstáculos ou em superfícies instáveis; • Flexibilidade: desafios com elásticos ou fitas (passe por baixo, contorne); • Força muscular: empurrar bolas grandes, levantar objetos leves com segurança.

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			> Relacione cada estação a um esporte e discuta que capacidade é mais exigida. ❖ Jogos Adaptados de Rede/Parede • Mini voleibol cooperativo: jogam mantendo a bola no ar o maior tempo possível; • Tênis com balões ou bolas leves, usando raquetes feitas de papelão ou tampas; • Badminton com petecas artesanais e rede baixa; • Futevôlei com bola de borracha, permitindo o uso das mãos nos primeiros jogos. > Adapte o campo, altura da rede e tempo de jogo para garantir participação de todos. ❖ Descobrindo os Elementos Comuns Após os jogos, proponha a construção de uma tabela coletiva com: -Materiais utilizados; -Espaço necessário; -Regras básicas; -Papel dos(as) jogadores(as); -Pontuação e estratégia. ❖ Criação de Novas Regras e Estratégias • Em pequenos grupos, os(as) estudantes: -Modificam um jogo (ex: trocar o material ou criar nova forma de pontuação);

Ano: 5º ANO			
Unidade Temática	**Habilidades Estruturante da Área de Conhecimento**	**Objetos de Conhecimento**	**Orientações Pedagógicas**
			-Criam estratégias para defender melhor, atacar ou manter a bola em jogo; -Apresentam o novo jogo para os colegas com explicação e demonstração. > Estimule a criatividade e o respeito mútuo. **3. Atividades diferenciais (diversidade e inclusão)** • Adapte regras e materiais (ex: bolas maiores, raquetes leves, campos reduzidos); • Ofereça papéis diferentes nos jogos (ex: anotador, orientador de equipe, árbitro); • Valorize diferentes formas de participação e progresso individual; • Incentive o trabalho em duplas mistas com apoio mútuo.