Plano de desenvolvimento

1º bimestre

Distribuição dos objetos de conhecimento, habilidades e sugestões de práticas pedagógicas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unidades  temáticas | Habilidades | Objetos de  conhecimento | Práticas  didático-pedagógicas |
| Danças | **(EF89EF12)** Experimentar, fruir e recriar danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.  **(EF89EF13)** Planejar e utilizar estratégias para se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças de salão.  **(EF89EF14)** Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão e demais práticas corporais e propor alternativas para sua superação.  **(EF89EF15)** Analisar as características (ritmos, gestos, coreografias e músicas) das danças de salão, bem como suas transformações históricas e os grupos de origem. | Danças de salão | **Bolero**  Conhecer e valorizar as danças de salão como uma manifestação cultural relevante. Experimentar, fruir e recriar essas práticas. Experimentar gestos, espaços e ritmos dessas danças. Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão. |

(continua)

(continuação)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Esportes | **(EF89EF01)** 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.  **(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 técnico-táticos 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.  **(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.  **(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. | Esportes de  rede/parede | ***Badminton***  Compreender os elementos da lógica interna do *badminton* que o incluem na categoria de esporte de rede/quadra dividida. Conhecer as regras, vivenciar o formato do jogo e experimentar movimentos dessa modalidade. Criar possibilidades para realização de forma adaptada do *badminton* no ambiente escolar. Identificar modalidades esportivas da categoria esporte de rede/quadra dividida que utilizam implemento (raquetes). |

Projeto integrador

Calculando as práticas corporais

|  |  |
| --- | --- |
| Componentes curriculares | Educação Física e Matemática |
| Produto final | Exposição dos trabalhos para toda a escola. |
| Duração | 2 meses |

Introdução

Este projeto abarcará os conteúdos do 8o ano do Ensino Fundamental, especialmente da Educação Física e da Matemática, tendo como princípio o envolvimento dos conhecimentos teórico-práticos dos respectivos componentes curriculares. Abrangerá, também, conteúdos de outras áreas do conhecimento, permitindo que o aluno as interligue, superando a ideia de que os conhecimentos são estanques.

O projeto integrador versará sobre os conhecimentos e habilidades previstos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). No tocante às competências gerais da Base, o projeto se embasará em “utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo” (2017, p. 9).

Justificativa

O projeto integrador visa construir, discutir e colocar em prática os conhecimentos pertinentes aos componentes curriculares da Educação Física e da Matemática.

Em conformidade com a BNCC (2017, p. 297), “cumpre também considerar que, para a aprendizagem de certo conceito ou procedimento, é fundamental haver um contexto significativo para os alunos, não necessariamente do cotidiano, mas também de outras áreas do conhecimento”.

Os alunos poderão aprender as práticas corporais e a Matemática de forma lúdica e contextualizada, interligando os conhecimentos, demonstrando e vivenciando as ações.

Objetivos

Objetivos gerais

Teorizar, ampliar e aplicar conhecimentos, habilidades e competências dos componentes curriculares Educação Física e Matemática no tocante às unidades temáticas do 8o ano do Ensino Fundamental.

Objetivos específicos

Favorecer o desenvolvimento das seguintes habilidades do componente curricular Educação Física:

* **(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 técnico-táticos 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.
* **(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.

Favorecer o desenvolvimento das seguintes habilidades do componente curricular Matemática:

* **(EF08MA06)** Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações.
* **(EF08MA07)** Associar uma equação linear de 1o grau com duas incógnitas a uma reta no plano cartesiano.
* **(EF08MA08)** Resolver e elaborar problemas relacionados ao seu contexto próximo, que possam ser representados por sistemas de equações de 1o grau com duas incógnitas e interpretá-los, utilizando, inclusive, o plano cartesiano como recurso.
* **(EF08MA14)** Demonstrar propriedades de quadriláteros por meio da identificação da congruência de triângulos.
* **(EF08MA15)** Construir, utilizando instrumentos de desenho ou *softwares* de geometria dinâmica, mediatriz, bissetriz, ângulos de 90°, 60°, 45° e 30° e polígonos regulares.
* **(EF08MA17)** Aplicar os conceitos de mediatriz e bissetriz como lugares geométricos na resolução de problemas.
* **(EF08MA19)** Resolver e elaborar problemas que envolvam medidas de área de figuras geométricas, utilizando expressões de cálculo de área (quadriláteros, triângulos e círculos), em situações como determinar medida de terrenos.
* **(EF08MA21)** Resolver e elaborar problemas que envolvam o cálculo do volume de recipiente cujo formato é o de um bloco retangular.

Programação

**Duração do projeto:** 2 meses.

Recursos didáticos

Espaço físico

* Sala de aula, quadra (e/ou demais espaços destinados às aulas)

Materiais

* Raquetes de *badminton*, petecas, bolas de voleibol, redes de *badminton* e voleibol, lápis, borracha, régua, transferidor, cartolinas e canetões

Desenvolvimento do projeto

1ª etapa – Apresentação do projeto e definição do produto final

Em uma roda de conversa, converse com os alunos sobre a temática que será estudada. No caso da Educação Física, os conteúdos versarão sobre as modalidades de rede ou quadra dividida (especialmente voleibol e *badminton*). Já no componente curricular Matemática, serão trabalhados o plano cartesiano, retângulos, triângulos e área de círculo.

Também será importante dizer que, como produto final, os alunos envolvidos neste projeto terão que apresentar o trabalho para toda a comunidade escolar, em um evento semelhante ao de uma feira cultural.

Vale ressaltar aos alunos que as aulas serão de caráter teórico-prático, ou seja, ao longo do projeto as aulas poderão versar sobre uma dessas modalidades, bem como a utilização de vídeos, filmes e outras tecnologias.

O projeto terá como norte os seguintes aspectos: analisar os quadrados e retângulos que compõem o espaço de jogo, as simetrias dos movimentos técnicos de cada modalidade, os cálculos da construção dos implementos utilizados nessas modalidades (bola, volante, peteca do *badminton* e raquetes).

2ª etapa – Calculando o espaço de jogo

Nesta etapa, os alunos conhecerão as medidas oficiais das quadras de voleibol e de *badminton*. Se puder, use uma trena e peça aos alunos que meçam a quadra e a altura das redes e anotem esses números em seus cadernos.

3ª etapa – Calculando os implementos

Em sua escola, os implementos para jogar o *badminton* (peteca e raquetes) poderão ser mais difíceis de ser encontrados. Já para o voleibol, bolas e redes são mais comuns e usuais. No tocante à bola, seria interessante trabalhar com os alunos a questão dos círculos, ou seja, os cálculos que podem ser utilizados para a construção de uma bola. Quanto ao *badminton*, a ideia é que o professor e os alunos construam esses materiais. Na construção da peteca e da raquete, os alunos serão levados a calcular a área do círculo (cabeça da raquete) e o círculo que formará a base da peteca.

4ª etapa – O movimento e o cálculo

O objetivo principal desta etapa é compreender corporal e matematicamente como funcionam alguns movimentos técnicos que são utilizados nos jogos de voleibol e de *badminton*. Para o jogo de voleibol, o movimento técnico estudado será a manchete, pois esse fundamento tem algumas características interessantes no que se refere ao posicionamento de membros inferiores e superiores. Já para o *badminton*, os movimentos estudados serão dois: o remate e o *lob*. Para esses dois movimentos, estudaremos, além dos gestos técnicos, a trajetória que a volante fará a partir da movimentação do aluno.

5ª etapa – Finalizando o projeto

Como produto final do projeto, os alunos farão apresentações para toda a comunidade escolar, por meio de cartazes feitos à mão em cartolinas ou mesmo por apresentações de *slides*. Essa apresentação será importante para a culminância do projeto. Seria interessante frisar a possiblidade de executar jogos dessas duas modalidades, enfatizando que existe bastante conteúdo para além da prática.