



|                        |                              |
|------------------------|------------------------------|
| Área do Conhecimento:  | Linguagens                   |
| Componente Curricular: | Educação Física              |
| Ano/Série:             | 7º Ano do Ensino Fundamental |

**Prezado(a) Estudante,**

Esta **Trilha de Aprendizagem** apresenta possíveis caminhos para o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao componente curricular e tem o objetivo de auxiliá-lo(a) na sua rotina de estudos para que você alcance o desempenho esperado.

No decorrer da Trilha, você poderá compreender melhor os temas estudados e ampliar seus conhecimentos, por meio de diferentes estratégias que visam contribuir para o seu processo de aprendizagem.

Segue abaixo a relação de unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades a serem desenvolvidas.

| UNIDADES TEMÁTICAS | OBJETOS DE CONHECIMENTO                      | HABILIDADES  |
|--------------------|--|--|
| <b>ESPORTES</b>    | Técnico-combinatório<br>-Ginástica Artística | <b>(BNCC – EF67EF05)</b> Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.<br><br><b>(BNCC – EF67EF07)</b> Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola. |
| <b>DANÇAS</b>      | Danças urbanas                               | <b>(BNCC – EF67EF12)</b> Planejar e utilizar estratégias para aprender elementos constitutivos das danças urbanas.<br><br><b>(BNCC – EF67EF13)</b> Diferenciar as danças urbanas das demais manifestações da dança, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais.  |

| UNIDADES TEMÁTICAS          | OBJETOS DE CONHECIMENTO | HABILIDADES  |
|-----------------------------|-------------------------|--|
| <b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b> | Jogos eletrônicos       | <b>(BNCC – EF67EF02)</b> Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. |

## 1. APROXIMAÇÃO

### Aulas e materiais disponíveis:

- ▶ Assista às videoaulas referentes aos objetos de conhecimento, disponibilizadas pelo(a) professor(a) na ferramenta Microsoft Teams. Registre os pontos mais importantes.

## 2. PERCEÇÃO E PREPARAÇÃO

Artigos e vídeos relacionados aos objetos de conhecimento com a proposta de aula invertida, na qual o estudante registra tópicos relevantes durante a realização da atividade:

- ▶ **GINÁSTICA ARTÍSTICA**  
<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=80>
- ▶ **BRASIL ESCOLA: GINÁSTICA ARTÍSTICA**  
<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/ginastica-artistica.htm>
- ▶ **DANÇAS URBANAS**  
<https://www.youtube.com/watch?v=BSBhdISyn-w>
- ▶ **JOGOS ELETRÔNICOS**  
JOGOS ELETRÔNICOS - Educação Física - YouTube

## 5. FEEDBACK

Entre em contato com o(a) professor(a), por meio da ferramenta Microsoft Teams – Equipe Chat Professor, caso necessite de suporte para utilizar a Trilha de Aprendizagem ou esclarecer dúvidas na realização das atividades.

## 6. AVALIAÇÃO

As orientações para a Avaliação de Recuperação seguirão posteriormente.