



INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA

CAMPUS GUARABIRA

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

TURMA: 1º ANO

PERÍODO: 2020

CARGA HORÁRIA: 100h/r

CARGA HORÁRIA NO AVA (50%): 50h/r

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA I

PROFESSOR: CLÉCIA RODRIGUES FERNANDES RIBEIRO

## PLANO INSTRUCIONAL - 2020

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)		
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total
3º BIMESTRE	1	08/02/2021 a 22/02/2021	Aspectos Históricos do Atletismo.	Conhecer os aspectos históricos do atletismo.	ASI = Webaula AAS = Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	2	22/02/2021 a 01/03/2021	Modalidades do Atletismo	Conhecer e discutir sobre as modalidades do atletismo.	ASI = Webaula Uso de Slides Texto disponível						1	2	3
	3	01/03/2021 a 08/03/2021	Corridas e Competições	Compreender as diferenças entre as competições de corrida do atletismo.	ASI = Webaula Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	4	08/03/2021 a 15/03/2021	Corridas e orientações para a prática	Aprender e discutir sobre a prática da corrida como exercício físico a partir de orientações científicas.	ASI = Webaula Vídeos (YouTube) Texto disponível	Atividade I Questionário I	0-100		0-100		1	2	3
	5	15/03/2021 a 22/03/2021	Revezamentos	Conhecer sobre a modalidade de revezamento no atletismo.	ASI = Webaula Uso de Slides Texto disponível						1	2	3
	6	22/03/2021 a 29/03/2021	Saltos	Conhecer e diferenciar as modalidades com saltos no atletismo.	ASI = Webaula Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	7	29/03/2021 a 05/04/2021	Combinados	Pesquisar sobre as modalidades de combinados no atletismo.	ASI = Webaula Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	8	05/04/2021 a 12/04/2021	Arremessos e Lançamentos de Implementos	Construir implementos e experimentar arremessos e lançamentos do atletismo.	ASI = Webaula Vídeos (YouTube) Texto disponível	Atividade II Questionário II	0-100		0-100		1	3	4
<b>TOTAL</b>							<b>0-200</b>		<b>0-200</b>		<b>8</b>	<b>17</b>	<b>25</b>

LEGENDA: AC = Atividade Colaborativa; AI = Atividade Individual; AA = Atividade Avaliativa; ASI = Atividade Síncrona; AAS = Atividade Assíncrona.

UNID.	AULA	PERÍODO	TEMA	OBJETIVOS	RECURSOS DIDÁTICOS	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO	PONTUAÇÃO				C/ HORÁRIA (h/r)		
							AC	AI	AA	TOTAL	ASI	AAS	Total
4º BIMESTRE	1	12/04/2021 a 19/04/2021	Aspectos históricos, conceituais do jogo e da brincadeira popular: significados e valores como patrimônio cultural.	Contextualizar as noções históricas e socioculturais do jogo e da brincadeira popular seus significados e valores como patrimônio cultural.	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	2	19/04/2021 a 26/04/2021	Jogos e brincadeiras: variações nas diferentes regiões brasileiras	Experimentar e discutir as diferenças e semelhanças entre os jogos e brincadeiras das distintas regiões brasileira	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	3	26/04/2021 a 03/05/2021	Jogo, esporte e desporto têm diferença?	Identificar as diferenças entre jogo, esporte e desporto	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	4	03/05/2021 a 10/05/2021	Os diferentes Tipos de Jogos e aplicabilidade nas aulas de Educação Física	Vivenciar diferentes tipos de jogos e nomear os mais aplicados nas aulas de Educação Física.	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível	Atividade I Questionário I	0-100	0 - 100			1	2	3
	5	10/05/2021 a 17/05/2021	Questões de gênero: a construção coletiva das regras no Jogo possibilidades e desafios na experimentação com diferentes tipos de jogos.	Reconhecer e respeitar as diferenças entre os gêneros, possibilidades e desafios através da experimentação com diferentes tipos de jogos.	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	6	17/05/2021 a 24/05/2021	Características relações entre jogos cooperativos e competitivo	Compreender as características e relações entre jogos cooperativos e competitivos	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	7	24/05/2021 a 31/05/2021	O Jogo e as regras como forma de regulamentar: o respeito e a ética.	Possibilitar ao aluno refletir a respeito das regras do Jogo como forma de resolução de conflito e respeito ao outro.	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível						1	2	3
	8	31/05/2021 a 07/06/2021	O Jogo na perspectiva de lazer e qualidade de vida.	Experimentar o jogo como forma de lazer e desenvolvimento de aspectos que envolve a qualidade de vida	ASI = Webaula Uso de Slides Vídeos (YouTube) Texto disponível	Atividade II Questionário II	0-100	0 - 100			1	3	4
<b>TOTAL</b>							<b>0-200</b>	<b>0-200</b>	<b>8</b>	<b>17</b>	<b>25</b>		

### Organização Metodológica do Sistema de Pontuação do Componente Curricular

UNIDADES	Tipos de Atividades	Pontuação	Pontuação Total da Unidade	Pontuação Total do Componente Curricular
1º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)	--	0-200	O cálculo para a obtenção da Média do Componente Curricular é feito da seguinte maneira: <b>Soma das Atividades (AI1 + AI2)/2</b>
	Atividades Individuais (AI)	0 - 200		
	Atividades Avaliativas (AA)	--		
2º BIMESTRE	Atividades Colaborativas (AC)	--	0-200	O cálculo para a obtenção da Média do Componente Curricular é feito da seguinte maneira: <b>Soma das Atividades (AI1 + AI2)/2</b>
	Atividades Individuais (AI)	0 - 200		
	Atividades Avaliativas (AA)	--		

**OBSERVAÇÃO:** A Atividade Individual (AI) realizada na 4ª semana será referente aos conteúdos da 1ª a 4ª Semana e a AI da 8ª semana será estruturada com os conteúdos da 5ª a 8ª Semana.

Guarabira, 18 de dezembro de 2020.

---

PROFa. Ma. CLÉCIA RODRIGUES FERNANDES RIBEIRO  
SIAPE: 2229744