

Secretaria
de Educação



GOVERNO DE
**PER
NAM
BU**CO
ESTADO DE MUDANÇA

ORGANIZADOR CURRICULAR

Formação Geral Básica (FGB)

EDUCAÇÃO FÍSICA

ENSINO MÉDIO

1º ANO / 2º ANO / 3º ANO

PERNAMBUCO



FICHA TÉCNICA

Raquel Teixeira Lyra Lucena

Governadora do Estado

Priscila Krause Branco

Vice-Governadora

Paulo Fernando de Vasconcelos Dutra

Secretário Executivo do Ensino Médio e Profissional

Ana Laudemira de Lourdes de Farias Lages Alencar Reis

Gerente Geral de Políticas Educacionais do Ensino Médio (GGPEM/SEMP)

Reginaldo Araújo de Lima

Superintendente de Ensino (GGPEM/SEMP)

Rômulo Guedes e Silva

Gestor de Formação e Currículo (GGPEM/SEMP)

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Chefe da Unidade de Currículo (GGPEM/SEMP)

Aroma Bandeira (GGPEM/SEMP)

Gabriel Pimenta Carneiro Campelo (GGPEM/SEMP)

Leitores críticos da BNCC Computação

Revisão

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Juliane Suelen Gonçalves Rabelo Galvão

Márcia Vandineide Cavalcante

1º ANO

ORGANIZADOR CURRICULAR POR TRIMESTRE FORMAÇÃO GERAL BÁSICA (FGB)

EDUCAÇÃO FÍSICA ENSINO MÉDIO

1º TRIMESTRE - GINÁSTICA E PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEa) - Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos das Ginásticas (de Competição) e das Práticas Corporais de Aventura (urbana).	VIDA PESSOAL		
(EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem,	(EM13LGG305EF10PEa) Mapear e explorar as Práticas Corporais,	Tipos, características, aspectos socioculturais e ressignificação das	VIDA PESSOAL VIDA PÚBLICA		

possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.	considerando as experiências da comunidade local e, a partir da reflexão crítica, utilizando estratégias criativas e sustentáveis para superar os desafios na realização dessas práticas, e na conservação e preservação do patrimônio público e ambiental.	Práticas Corporais de Aventura (urbana), respeitando a conservação/ preservação do patrimônio público e ambiental.			
(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.	(EM13LGG503EF15PEa) Vivenciar, aprofundar e relacionar as Práticas Corporais à saúde, reconhecendo-as e ressignificando-as em seu projeto de vida, ampliando o autoconhecimento, o autocuidado, a integração, o cuidado com o outro e com o mundo, agindo com autonomia e favorecendo a construção da sua identidade.	Sistema anatomofuncional e as alterações corporais promovidas pelas Ginásticas (de Competição). Práticas Corporais de Aventura (urbana), seus equipamentos de proteção e comportamentos preventivos.	VIDA PESSOAL		
(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da	(EM13LGG604EF18PE) Relacionar e aprofundar suas experiências de Práticas	Conceitos, valores, hábitos e atitudes relacionados às	VIDA PESSOAL		

vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.	Corporais em relação às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica, potencializando aspectos da formação integral (cognitiva, física, espiritual, socioemocional) para qualificar sua tomada de consciência e posicionamento nas suas escolhas (dentro e fora da escola).	Ginástica (de Competição).			
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEa) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Ginástica (de Competição) e das Práticas Corporais de Aventura (urbana).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejar e gerenciar projetos. Ex: Criar, organizar, armazenar e compartilhar informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realização de reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros;

	contextos.			(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	<i>Possibilidades de abordagens para (EM13CO22):</i> - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
--	------------	--	--	--	--

2º TRIMESTRE - DANÇA E LUTA					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEb) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos das Danças do Brasil (circulares, populares, de matriz indígena e africana) e modalidades de Lutas (do Brasil, de matriz indígena e africana).	VIDA PESSOAL		
(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão	(EM13LGG601EF17PE) Apropriar-se da diversidade de manifestações culturais consideradas Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro, sobretudo de Pernambuco, valorizando e fortalecendo as relações de pertencimento com o seu lugar.	Historicidade, características e representações socioculturais das Danças populares brasileiras, sobretudo as pernambucanas como: Frevo, Maracatu Nação, Maracatu de Baque Solto, Cavalo-Marinho e	VIDA PESSOAL ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA		

crítica e histórica.		Caboclinho e da Capoeira , entre outros; representações culturais da comunidade.			
(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.	(EM13LGG401EF11PEa) Analisar criticamente e criar textos (corporais, orais, escritos, audiovisuais) de Práticas Corporais que contextualizem as contribuições dos diferentes grupos étnicos, no Brasil, de modo a compreender e caracterizar as expressões corporais como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, valorizando assim as diferentes culturas.	Historicidade, tipos, características e aspectos socioculturais das Danças do Brasil (circulares, populares, de matriz indígena e africana) e das Lutas de diferentes matrizes (do Brasil, de matriz indígena e africana).	PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA JORNALÍSTICO MIDIÁTICO	(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	<i>Possibilidades de abordagens para (EM13CO22):</i> - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de

					aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.	(EM13LGG101EF01PE) - Compreender e analisar as Práticas Corporais enquanto forma de linguagem através da produção e reprodução de discursos nos diferentes contextos socioculturais, de modo a fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos, respeitando às diferenças.	Sentidos e significados socioculturais das Danças do Brasil (circulares, populares, de matriz indígena e africana) e das Lutas (do Brasil, de matriz indígena e africana).	VIDA PÚBLICA JORNALÍSTICO-MIDIÁTICO		
(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.	(EM13LGG503EF15PEb) Vivenciar, aprofundar e relacionar as Práticas Corporais à saúde, reconhecendo-as e ressignificando-as em seu projeto de vida, ampliando o autoconhecimento, o autocuidado, a integração, o cuidado com o outro e com o mundo, agindo com	Capacidades físicas e coordenativas relacionadas às Lutas (do Brasil, de matriz indígena e africana).	VIDA PESSOAL		

	autonomia e favorecendo a construção da sua identidade.				
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEb) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Dança do Brasil (circulares, populares, de matriz indígena e africana) e das Lutas (do Brasil, de matriz indígena e africana).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais. (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação,	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejamento e gerenciamento de projetos. Ex: Criar, organizar, armazenar e compartilhar informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realização de reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros. Possibilidades de abordagens para (EM13CO22): - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento;

















				utilizando diferentes mídias digitais.	hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
3º TRIMESTRE - JOGO E ESPORTE					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas,	(EM13LGG501EF12PEc) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos: Esportes (de invasão), Jogos (populares).	VIDA PESSOAL		

empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.				
(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.	(EM13LGG401EF11PEb) Analisar criticamente e criar textos (corporais, orais, escritos, audiovisuais) de Práticas Corporais que contextualizem as contribuições dos diferentes grupos étnicos, no Brasil, de modo a compreender e caracterizar as expressões corporais como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, valorizando assim as diferentes culturas.	Historicidade, tipos, características e aspectos socioculturais dos Jogos (populares).	PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA JORNALÍSTICA E CO-MIDIÁTICA	(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	<i>Possibilidades de abordagens para (EM13CO22):</i> - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de

					- Orientação sobre questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem ao criar ou utilizar conteúdo digital.
(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.	(EM13LGG503EF16PEa) Vivenciar e (re)criar a prática do lazer, compreendendo as influências sociais, culturais e econômicas, relacionando-a ao trabalho, tempo livre, ócio e entretenimento, refletindo sobre o cuidado pessoal e coletivo, a fim de construir uma consciência crítica em relação à indução ao consumo e de favorecer o lazer ativo para a melhoria da qualidade de vida.	Ginástica (de Condicionamento físico) no sentido do lazer, correlacionando-a ao trabalho, tempo livre, ócio, entretenimento e problematizando a indução ao consumo. Sistematização, (re) organização de regras/estratégias e eventos de Práticas Corporais de Aventura (na natureza) a serem vivenciados na escola/comunidade, evidenciando a inclusão e participação de todos.	ARTÍSTICO VIDA PESSOAL	(EM13CO15) Analisar a interação entre usuários e computacionais, abordando aspectos da experiência do usuário e promovendo reflexão sobre a qualidade do uso dos artefatos nas esferas do trabalho, do lazer e do estudo.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO15) - Análise crítica como os usuários interagem com diversos artefatos digitais como: plataformas, softwares, aplicativos, jogos e sites. - Identificação de Aplicativos de Práticas corporais que possibilitam acessibilidade e condições para pessoas com deficiência. - Análise dos objetivos e adequação de (plataformas, softwares, aplicativos, jogos, sites, apps de treino, monitores, apps de fitness, nutrição, entre outros) quanto ao seu público-alvo e ao perfil desse público. - Pesquisa, seleção e experimentação de aplicativos em smartphones para melhoria da qualidade de vida no lazer, trabalho e estudo. - Estudo de plataformas de E-sports ou Jogos digitais: Investigação de plataformas de e-sports ou jogos que envolvem movimento corporal

					(como jogos de dança, realidade virtual ou simuladores esportivos).
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEa) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Ginástica (de Condicionamento físico); Práticas Corporais de Aventura (na natureza).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais. (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejar e gerenciar projetos. Ex.: criação, organização, armazenamento e compartilhamento de informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realizar reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros; Possibilidades de abordagens para (EM13CO22): - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts

				apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
--	--	--	--	--	--

2º TRIMESTRE - DANÇA E LUTA					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEb) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos das Danças de salão, brasileiras/ internacionais e das Modalidades de Lutas do mundo (esporte de combate)	VIDA PESSOAL		
(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).	(EM13LGG203EF06PE) Compreender e analisar as Práticas Corporais enquanto produção social, histórica e cultural, refletindo sobre os processos de disputa por legitimidade na prática social.	Historicidade, princípios, características e identidade social das Lutas (do mundo/esporte de combate) e das Danças de salão, brasileiras/ internacionais.			

(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.	(EM13LGG303EF09PEb) - Discutir, a partir das Práticas Corporais, questões de relevância social (estética, rendimento/supertreino, gênero, sexualidades, oportunidade de acesso, entre outras) e suas consequências para a saúde individual e coletiva frente aos diferentes contextos.	Lutas do mundo (esporte de combate) seus usos e implicações no culto ao corpo, busca de rendimento e transformações corporais (aspectos biológicos, fisiológicos e funcionais) e suas relações mercadológicas e sociais (dopping, corrupção, violência, preconceito, entre outros).	VIDA PESSOAL VIDA PÚBLICA	(EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO24): - Discussão com os estudantes sobre o impacto do uso excessivo das tecnologias para sua saúde, abrangendo aspectos físicos, sociais ou emocionais. - Análise dos seus próprios hábitos de tempo de tela em dispositivos como celulares, tablets e computadores. - Compreensão dos potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais; sensação que esses jogos geram, vícios ou comportamentos compulsivos que impactam a saúde mental. - Debate sobre questões de relevância social presentes nas redes sociais (influência das imagens corporais, rendimento físico e padrões de vida idealizados) e relação com autoestima/ baixa autoestima e na insatisfação com a própria imagem corporal dos estudantes. - Discussão sobre a correlação entre o aumento do tempo de tela e a diminuição das práticas corporais ou atividades ao ar livre. - Discussão sobre o papel das Práticas Corporais como ferramenta
---	---	---	--------------------------------------	--	--

[illegible]

				disponibilizando-os em ambientes virtuais para publicação e compartilhamento, avaliando a confiabilidade e as consequências da disseminação dessas informações.	Criação de conteúdos de diversas naturezas para ambientes canais de divulgação digital. - Produção e publicação de conteúdo multimídia (textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações) relacionando as práticas corporais com os princípios éticos, valores e atitudes. - Utilização de recursos digitais para a produção da publicação, como mapas conceituais, infográficos e hipertextos; produção de painel digital interativo (usando ferramentas como Google Sites, Padlet, Canva, ou até mesmo um blog). - Reflexão sobre o alcance e a influência da mensagem veiculada em uma comunidade local ou global. - Investigação dos modos de construção da informação, considerando a autoria, a estrutura e o propósito da mensagem. - Pesquisa dos locais originais de publicação das postagens e informações, análise de "fake news".
--	--	--	--	--	--

					- Reflexão sobre a veracidade, credibilidade e relevância da informação, identificando a intenção da disseminação da publicação. - Orientação sobre questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem ao criar ou utilizar conteúdo digital.
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEb) - Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Danças de salão, brasileiras/ internacionais e das Modalidades de Lutas do mundo (esporte de combate).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejamento e gerenciamento de projetos. Ex.: criação, organização, armazenamento e compartilhamento de informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realizar reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros;

				(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO22): - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
--	--	--	--	--	---

3º TRIMESTRE - JOGO E ESPORTE					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEc) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos dos Esportes (Rede/quadra dividida ou parede de rebote; Campo e taco) e dos Jogos (esportivos).	VIDA PESSOAL		
(EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.	(EM13LGG303EF09PEc) Discutir, a partir das Práticas Corporais, questões de relevância social (estética, rendimento/supertreino, gênero, sexualidades, oportunidade de acesso, entre outras) e suas consequências para a saúde	Esportes (Rede/quadra dividida ou parede de rebote, Campo e taco), seus usos e implicações no culto ao corpo, busca de rendimento e transformações corporais (aspectos	VIDA PESSOAL VIDA PÚBLICA	(EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO24): - Discussão sobre o impacto do uso excessivo das tecnologias para sua saúde, abrangendo aspectos físicos, sociais ou emocionais. - Análise dos seus próprios hábitos de tempo de tela em dispositivos como celulares, tablets e computadores. - Compreensão dos potenciais efeitos do uso prolongado de jogos

	individual e coletiva frente aos diferentes contextos.	biológicos, fisiológicos e funcionais) e suas relações mercadológicas e sociais (dopping, corrupção, violência, preconceito, entre outros).			digitais; sensação que esses jogos geram, vícios ou comportamentos compulsivos que impactam a saúde mental. - Debate sobre questões de relevância social presentes nas redes sociais (influência das imagens corporais, rendimento físico e padrões de vida idealizados) e relação com autoestima/ baixa autoestima e na insatisfação com a própria imagem corporal dos estudantes. - Discussão sobre a correlação entre o aumento do tempo de tela e a diminuição das práticas corporais ou atividades ao ar livre. - Discussão do papel das Práticas Corporais como ferramenta de socialização e de fortalecimento da saúde mental/ grupo social,...
(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).	(EM13LGG103EF02PEc) Analisar os sentidos e significados das Práticas Corporais para interpretar e produzir criticamente discursos expressos de forma visual, verbal e/ou gestual (textos orais,	Especificidades, regularidades, sentidos e significados dos Esportes (Rede/quadra dividida ou parede de rebote, Campo e taco).	JORNALÍSTICOMI DIÁTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO13) Analisar e utilizar as diferentes formas de representação e consulta a dados em formato digital para pesquisas científicas.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO13): - Análise crítica de informações digitais, verificando a autoria e propósito das mensagens. - Realização de pesquisas eficazes em bases de dados digitais: criando e utilizando palavras-chave; usando filtros em buscadores avançados; identificando a origem da

	escritos, audiovisuais, coreografias, jogos, apresentações culturais, entre outros), considerando o contexto social, cultural, histórico, político e econômico.			(EM13CO20) Criar conteúdos, disponibilizando-os em ambientes virtuais para publicação e compartilhamento, avaliando a confiabilidade e as consequências da disseminação dessas informações.	informação (instituição e/ou autoria); estudo de referências bibliográficas. - Pesquisa em bases de dados digitais confiáveis (bibliotecas virtuais, repositórios acadêmicos, arquivos de museus, portais de cultura, entre outros). - Debate, fóruns virtuais e pesquisas sobre a credibilidade de informações, evidenciando os critérios de confiabilidade das fontes digitais. Possibilidades de abordagens para (EM13CO20) Criação de conteúdos de diversas naturezas para ambientes canais de divulgação digital. - Produção e publicação de conteúdo multimídia (textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações) relacionando as práticas corporais com os princípios éticos, valores e atitudes. - Utilização de recursos digitais para a produção da publicação, como mapas conceituais, infográficos e hipertextos; produção de painel digital interativo.
--	---	--	--	--	---

					- Reflexão sobre o alcance e a influência da mensagem veiculada em uma comunidade local ou global. - Investigação dos modos de construção da informação, considerando a autoria, a estrutura e o propósito da mensagem. - Pesquisa dos locais originais de publicação das postagens e informações, análise de "fake news". - Reflexão sobre a veracidade, credibilidade e relevância da informação, identificando a intenção da disseminação da publicação. - Orientação sobre questões éticas relacionadas a direitos autorais e de uso de imagem ao criar ou utilizar conteúdo digital.
(EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e	(EM13LGG503EF16PEb) Vivenciar e (re)criar a prática do lazer, compreendendo as influências sociais, culturais e econômicas, relacionando-a ao trabalho, tempo livre, ócio e entretenimento, refletindo sobre o cuidado pessoal e	Sistematização, (re)organização de regras/ estratégias e eventos de Jogos (esportivos) a serem vivenciados na escola/comunidade, evidenciando a	ARTÍSTICO VIDA PESSOAL	(EM13CO15) Analisar a interação entre usuários e artefatos computacionais, abordando aspectos da experiência do usuário e promovendo reflexão sobre a qualidade do uso dos	Possibilidades de abordagens para (EM13CO15) - Análise crítica de como os usuários interagem com diversos artefatos digitais como: plataformas, softwares, aplicativos, jogos e sites. - Identificação de Aplicativos de Práticas corporais que possibilitam acessibilidade e condições para pessoas com deficiência.

entretenimento.	coletivo, a fim de construir uma consciência crítica em relação à indução ao consumo e de favorecer o lazer ativo para a melhoria da qualidade de vida.	inclusão e participação de todos.		artefatos nas esferas do trabalho, do lazer e do estudo.	- Análise dos objetivos e adequação de (plataformas, softwares, aplicativos, jogos, sites, apps de treino, monitores, apps de fitness, nutrição, entre outros) quanto ao seu público-alvo e ao perfil desse público. - Pesquisa, seleção e experimentação de aplicativos em smartphones para melhoria da qualidade de vida no lazer, trabalho e estudo. - Estudo de plataformas de E-sports ou Jogos digitais: Investigar plataformas de e-sports ou jogos que envolvem movimento corporal (como jogos de dança, realidade virtual ou simuladores esportivos).
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF13PE) Discutir e (re)criar Práticas Corporais de forma consciente e intencional através de explorações e vivências que promovam a inclusão da pessoa com deficiência, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas,	Modalidades Paralímpicas , considerando as diferenças conceituais entre inclusão e integração social da pessoa com deficiência e evidenciando a participação de todos.	VIDA PESSOAL/ VIDA PÚBLICA		

	éticas e de respeito às diferenças.	Sistematização e (re) organização de regras/ estratégias para Jogos (esportivos) considerando as diferenças conceituais entre inclusão e integração social da pessoa com deficiência e evidenciando a participação de todos.			
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEc) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Práticas Corporais: Esporte (Rede/quadra dividida ou parede de rebote; Campo e taco) e Jogos (esportivos)	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejar e gerenciar projetos. Ex.: criação, organização, armazenamento e compartilhamento de informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realização de reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros;

				(EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	<i>Possibilidades de abordagens para (EM13CO22):</i> - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
--	--	--	--	--	--

3º ANO

ORGANIZADOR CURRICULAR POR TRIMESTRE
FORMAÇÃO GERAL BÁSICA (FGB)
EDUCAÇÃO FÍSICA
ENSINO MÉDIO

1º TRIMESTRE - GINÁSTICA E PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA

HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEa) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos das Ginásticas (conscientização corporal) e Práticas Corporais de Aventuras (urbana e na natureza).	VIDA PESSOAL		

(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.	(EM13LGG201EF03PEa) Apropriar-se das Práticas Corporais em diferentes contextos (Lazer, Educação, Saúde, Trabalho), explorando sua organização e experimentando seus fundamentos básicos, compreendendo-as e valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, refletindo sobre suas influências na produção e reprodução social.	Fundamentos, organização e experimentação das Ginásticas (conscientização corporal) e Práticas Corporais de Aventuras (urbana e na natureza) em diferentes contextos: Educação, Saúde, Lazer, Trabalho e de Competição.	VIDA PESSOAL PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO09) Identificar tecnologias digitais, sua presença e formas de uso, nas diferentes atividades no mundo do trabalho.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO09): - Identificação e desenvolvimento de pesquisas relacionadas às tecnologias digitais (aplicativos, dispositivos vestíveis, softwares de análise de movimento, plataformas de e-sports, óculos de realidade virtual, simuladores...) que são empregadas por profissionais da área de esporte e lazer (treinadores, personal trainers, professor, fisioterapeuta...) - Identificação de quais ferramentas resolvem cada problema. - Pesquisa sobre recursos para editoração gráfica, relatórios e organização de banco de dados, como planilha eletrônica. - Simulação de Gestão de Eventos Esportivos Digitais.
(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer	(EM13LGG502EF14PEa) Analisar situações explícitas e implícitas de preconceitos, estereótipos e relações de poder (re)produzidos nas Práticas Corporais, veiculados nas diferentes mídias, contrapondo-se à	Fundamentos da Ginástica (de conscientização corporal) e suas representações sociais, influências mercadológicas e midiáticas (impressa,	VIDA PESSOAL VIDA PÚBLICA PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO23): - Reflexão sobre como as interações e a comunicação virtual influenciam a vida social e os projetos coletivos. - Análise das representações de emoções em comunidades virtuais baseadas em texto (Ex: uso de emojis).

manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.	injustiça e ao desrespeito aos direitos humanos e valores democráticos, sistematizando e expondo para a comunidade escolar.	televisiva, radiofônica e digital) e relações com as violências (física, verbal e psicológica), dopping, corrupção, supertreino e preconceitos (étnico-raciais, socioeconômico, de religião, de gênero, de identidade de gênero e de orientação sexual, contra a pessoa com deficiência, entre outros).			- Reflexão sobre as dinâmicas sociais, regras, liderança, cooperação e conflitos em comunidades, e compará-las com as experiências em relações interpessoais. - Discussão de como conflitos surgem e são (ou não) resolvidos em comunidades virtuais. - Reconhecimento de comunidades virtuais que podem ser usadas de forma positiva, com objetivos de: divulgação científica; soluções para problemas locais; defesa de uma causa ou causas sociais relevantes; promoção de hábitos saudáveis...
(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e	(EM13LGG202EF04PEa) Analisar e explicar as práticas corporais, identificando interesses, relações de poder e perspectivas de mundo presentes na sua construção, bem como seus processos de valorização/desvalorização, em função de marcadores	Ginástica (de conscientização corporal) e suas relações com: padrões de desempenho, saúde, estética, gênero, sexualidade, classe social e etnia.	VIDA PÚBLICA	(EM13CO21) Comunicar ideias complexas de forma clara por meio de objetos digitais como mapas conceituais, infográficos, hipertextos e outros.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO21): - Utilização de recursos digitais que auxiliem a fazer sínteses e correlações entre ideias de forma a expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções. - Leitura e interpretação de relatórios ou artigos científicos para representar suas principais ideias por meio de um mapa conceitual ou infográfico.

(re)produzem significação e ideologias.	sociais como classe social, gênero, sexualidade, raça, etnia, religião e territorialidade, compreendendo criticamente o modo como circulam.				- Criação de correlação entre textos, imagens e outros recursos por meio da linguagem hipertextual. - Utilização de ferramentas para a comunicação de temáticas com infográfico.
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEa) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Ginásticas (conscientização corporal) e Práticas Corporais de Aventuras (urbana e na natureza).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais. (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens,	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejar e gerenciar projetos. Ex.: criação, organização, armazenamento e compartilhamento de informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realizar reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros; Possibilidades de abordagens para (EM13CO22): - Produção e publicação de

				áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação(TDIC), compreendendo seus	(EM13LGG701EF19PEa) Explorar as Práticas Corporais a partir de diferentes aplicativos e jogos eletrônicos, evidenciando as	Ginástica (conscientização corporal) e suas formas de apresentação e	PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA VIDA PESSOAL	(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e	<i>Possibilidades de abordagens para (EM13CO23):</i> - Reflexão sobre como as interações e a comunicação virtual influenciam a vida social e os projetos coletivos.

princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.	exigências corporais neles apresentadas, para compreender como esses produtos tecnológicos influenciam o comportamento/atividade humana, a partir da apropriação de seus princípios e funcionalidades, para utilizá-los de modo ético, criativo e responsável.	plataformas digitais, aplicativos, games e funcionalidades. Especificidades, sentidos, características e implicações socioculturais das Práticas Corporais de Aventura (urbana e na natureza), ferramentas tecnológicas, exigências corporais e as relações com os hábitos de vida.	comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade. (EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.	- Análise das representações de emoções em comunidades virtuais baseadas em texto (Ex: uso de emojis). - Reflexão sobre as dinâmicas sociais, regras, liderança, cooperação e conflitos em comunidades, e compará-las com as experiências em relações interpessoais. - Discussão de como conflitos surgem e são (ou não) resolvidos em comunidades virtuais. - Reconhecimento de comunidades virtuais que podem ser usadas de forma positiva, com objetivos de: divulgação científica; soluções para problemas locais; defesa de uma causa ou causas sociais relevantes; promoção de hábitos saudáveis. Possibilidades de abordagens para (EM13CO24): Discussão com os estudantes sobre o impacto do uso excessivo das tecnologias para sua saúde, abrangendo aspectos físicos, sociais ou emocionais. - Análise dos seus próprios hábitos de tempo de tela em dispositivos
---	---	--	--	--

					como celulares, tablets e computadores. - Compreensão dos potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais; sensação que esses jogos geram, vícios ou comportamentos compulsivos que impactam a saúde mental. - Debate sobre questões de relevância social presentes nas redes sociais (influência das imagens corporais, rendimento físico e padrões de vida idealizados) e relação com autoestima/ baixa autoestima e na insatisfação com a própria imagem corporal dos estudantes. - Discussão sobre a correlação entre o aumento do tempo de tela e a diminuição das práticas corporais ou atividades ao ar livre. - Discussão do papel das Práticas Corporais como ferramenta de socialização e de fortalecimento da saúde mental/ grupo social.
--	--	--	--	--	---

2º TRIMESTRE - DANÇA E LUTA					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEb) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos das Danças (de massa/mídia, urbanas, contemporâneas) e Lutas (do Mundo, brasileiras/matriz indígena e africana).	VIDA PESSOAL		
(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de	(EM13LGG201EF03PEb) Apropriar-se das Práticas Corporais em diferentes contextos (Lazer, Educação, Saúde, Trabalho), explorando sua organização e experimentando seus fundamentos básicos, compreendendo-as e	Fundamentos, organização e experimentação das Danças (de massa/mídia, urbanas, contemporâneas) e Lutas (do Mundo, brasileiras/matriz indígena e africana)	VIDA PESSOAL PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO09) Identificar tecnologias digitais, sua presença e formas de uso, nas diferentes atividades no mundo do trabalho.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO09): - Identificação e desenvolvimento de pesquisas relacionadas às tecnologias digitais (aplicativos, dispositivos vestíveis, softwares de análise de movimento, plataformas de e-sports, óculos de realidade virtual, simuladores...) que são empregadas por profissionais da área de esporte e lazer (treinadores,

uso.	valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, refletindo sobre suas influências na produção e reprodução social.	em diferentes contextos: Educação, Saúde, Lazer, Trabalho e de Competição.			personal trainers, professor, fisioterapeuta...) - Identificação de quais ferramentas resolvem cada problema. - Pesquisa sobre recursos para editoração gráfica, relatórios e organização de banco de dados, como planilha eletrônica. - Simulação de Gestão de Eventos Esportivos Digitais.
(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.	(EM13LGG502EF14PEb) Analisar situações explícitas e implícitas de preconceitos, estereótipos e relações de poder (re)produzidos nas Práticas Corporais, veiculados nas diferentes mídias, contrapondo-se à injustiça e ao desrespeito aos direitos humanos e valores democráticos, sistematizando e expondo para a comunidade escolar.	Fundamentos da Danças (de massa/ mídia, urbanas, contemporâneas) e Lutas (do Mundo, brasileiras/matriz indígena e africana) e suas representações sociais, influências mercadológicas e midiáticas (impressa, televisiva, radiofônica e digital) e relações com as violências (física, verbal e psicológica), doping, corrupção, supertreino e preconceitos	VIDA PESSOAL VIDA PÚBLICA PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO23): - Reflexão sobre como as interações e a comunicação virtual influenciam a vida social e os projetos coletivos. - Análise das representações de emoções em comunidades virtuais baseadas em texto (Ex: uso de emojis). - Reflexão sobre as dinâmicas sociais, regras, liderança, cooperação e conflitos em comunidades, e compará-las com as experiências em relações interpessoais. - Discussão de como conflitos surgem e são (ou não) resolvidos em comunidades virtuais. - Reconhecimento de comunidades virtuais que podem ser usadas de forma positiva, com objetivos de:

		(étnico-raciais, socioeconômico, religião, de gênero, de identidade de gênero e de orientação sexual, contra a pessoa com deficiência, entre outros).			divulgação científica; soluções para problemas locais; defesa de uma causa ou causas sociais relevantes; promoção de hábitos saudáveis...
(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.	(EM13LGG202EF04PEb) Analisar e explicar as práticas corporais, identificando interesses, relações de poder e perspectivas de mundo presentes na sua construção, bem como seus processos de valorização/desvalorização, em função de marcadores sociais como classe social, gênero, sexualidade, raça, etnia, religião e territorialidade, compreendendo criticamente o modo como circulam.	Danças (de massa/mídia, urbanas, contemporâneas) e Lutas (do Mundo, brasileiras/matriz indígena e africana), e suas relações com: padrões de desempenho, saúde, estética, gênero, sexualidade, classe social e etnia.	VIDA PÚBLICA	(EM13CO21) Comunicar ideias complexas de forma clara por meio de objetos digitais como mapas conceituais, infográficos, hipertextos e outros.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO21): - Utilização de recursos digitais que auxiliem a fazer sínteses e correlações entre ideias de forma a expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções. - Leitura e interpretação de relatórios ou artigos científicos para representar suas principais ideias por meio de um mapa conceitual ou infográfico. - Criação de correlação entre textos, imagens e outros recursos por meio da linguagem hipertextual. - Utilização de ferramentas como (<i>Canva, Genial.ly, Flipgrid, Wordwall, Jamboard...</i>) para a comunicação de temáticas com infográfico.

(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEb) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos.	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos das Danças (de massa/ mídia, urbanas, contemporâneas) e Lutas (do Mundo, brasileiras/matriz indígena e africana).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais. (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): Utilização de ferramentas digitais para planejar e gerenciar projetos. Ex: Criar, organizar, armazenar e compartilhar informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos; Realizar reuniões virtuais e videoconferências; Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros; Possibilidades de abordagens para (EM13CO22): - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital

					Interativo: associação de textos, imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
3º TRIMESTRE - JOGO E ESPORTE					
HABILIDADES DE ÁREA DA BNCC	HABILIDADES ESPECÍFICAS DOS COMPONENTES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	Campo de Atuação	BNCC COMPUTAÇÃO	
				HABILIDADES DA BNCC COMPUTAÇÃO	POSSIBILIDADES DE ABORDAGENS
(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.	(EM13LGG501EF12PEc) Aprofundar os Fundamentos das Práticas Corporais, empregando-os de forma consciente e intencional, compreendendo sua historicidade, especificidades e regularidades, de modo a estabelecer relações	Historicidade, especificidades, regularidades e fundamentos dos Jogos (eletrônicos e de salão) e dos Esportes (de marca e de precisão).	VIDA PESSOAL		

	construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.				
(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.	(EM13LGG502EF14PEc) Analisar situações explícitas e implícitas de preconceitos, estereótipos e relações de poder (re)produzidos nas Práticas Corporais, veiculados nas diferentes mídias, contrapondo-se à injustiça e ao desrespeito aos direitos humanos e valores democráticos, sistematizando e expondo para a comunidade escolar.	Fundamentos dos Jogos (eletrônicos e de salão) e dos Esportes (de marca e de precisão) e suas representações sociais, influências mercadológicas e midiáticas (impressa, televisiva, radiofônica e digital) e relações com as violências (física, verbal e psicológica), doping, corrupção, supertreino e preconceitos (étnico-raciais, socioeconômico, religião, de gênero, de identidade de gênero e de orientação sexual, contra a pessoa com deficiência, entre outros).	VIDA PESSOAL VIDA PÚBLICA PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO23): - Reflexão sobre como as interações e a comunicação virtual influenciam a vida social e os projetos coletivos. - Análise das representações de emoções em comunidades virtuais baseadas em texto (Ex: uso de emojis). - Reflexão sobre as dinâmicas sociais, regras, liderança, cooperação e conflitos em comunidades, e compará-las com as experiências em relações interpessoais. - Discussão de como conflitos surgem e são (ou não) resolvidos em comunidades virtuais. - Reconhecimento de comunidades virtuais que podem ser usadas de forma positiva, com objetivos de: divulgação científica; soluções para problemas locais; defesa de uma causa ou causas sociais relevantes; promoção de hábitos saudáveis...

(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.	(EM13LGG202EF04PEc) Analisar e explicar as práticas corporais, identificando interesses, relações de poder e perspectivas de mundo presentes na sua construção, bem como seus processos de valorização/desvalorização, em função de marcadores sociais como classe social, gênero, sexualidade, raça, etnia, religião e territorialidade, compreendendo criticamente o modo como circulam.	Jogos (eletrônicos e de salão) e Esportes (de marca e de precisão), e suas relações com: padrões de desempenho, saúde, estética, gênero, sexualidade, classe social e etnia.	VIDA PÚBLICA	(EM13CO21) Comunicar ideias complexas de forma clara por meio de objetos digitais como mapas conceituais, infográficos, hipertextos e outros.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO21): - Utilização de recursos digitais que auxiliem a fazer sínteses e correlações entre ideias de forma a expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções. - Leitura e interpretação de relatórios ou artigos científicos para representar suas principais ideias por meio de um mapa conceitual ou infográfico. - Criação de correlação entre textos, imagens e outros recursos por meio da linguagem hipertextual. - Utilização de ferramentas para a comunicação de temáticas com infográfico.
(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético,	(EM13LGG701EF19PEb) Explorar as Práticas Corporais a partir de diferentes aplicativos e jogos eletrônicos, evidenciando as exigências corporais neles apresentadas, para compreender como esses produtos tecnológicos	Especificidades, sentidos, características e implicações socioculturais dos Jogos (eletrônicos e de salão).	PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA VIDA PESSOAL	(EM13CO23) Analisar criticamente as experiências em comunidades virtuais e as relações advindas da interação e comunicação com outras pessoas, bem como seus impactos na sociedade.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO23): - Reflexão sobre como as interações e a comunicação virtual influenciam a vida social e os projetos coletivos. - Análise das representações de emoções em comunidades virtuais baseadas em texto (Ex: uso de emojis).

criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.	influenciam o comportamento/atividade humana, a partir da apropriação de seus princípios e funcionalidades, para utilizá-los de modo ético, criativo e responsável.			(EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.	- Reflexão sobre as dinâmicas sociais, regras, liderança, cooperação e conflitos em comunidades, e compará-las com as experiências em relações interpessoais. - Discussão de como conflitos surgem e são (ou não) resolvidos em comunidades virtuais. - Reconhecimento de comunidades virtuais que podem ser usadas de forma positiva, com objetivos de: divulgação científica; soluções para problemas locais; defesa de uma causa ou causas sociais relevantes; promoção de hábitos saudáveis... Possibilidades de abordagens para (EM13CO24): - Discussão com os estudantes sobre o impacto do uso excessivo das tecnologias para sua saúde, abrangendo aspectos físicos, sociais ou emocionais. - Análise dos seus próprios hábitos de tempo de tela em dispositivos como celulares, tablets e computadores. - Compreensão dos potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais; sensação que esses jogos
--	--	--	--	--	---

					geram, vícios ou comportamentos compulsivos que impactam a saúde mental. - Debate sobre questões de relevância social presentes nas redes sociais (influência das imagens corporais, rendimento físico e padrões de vida idealizados) e relação com autoestima/ baixa autoestima e na insatisfação com a própria imagem corporal dos estudantes. - Discussão sobre a correlação entre o aumento do tempo de tela e a diminuição das práticas corporais ou atividades ao ar livre. - Discussão de como o papel das Práticas Corporais como ferramenta de socialização e de fortalecimento da saúde mental/ grupo social.
(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo	(EM13LGG202EF05PE) Analisar as transformações históricas e tecnológicas das Práticas Corporais, reconhecendo as implicações dos processos de esportivização e mercantilização (espetacularização,	Jogos (eletrônicos e de salão) e Esportes (de marca e de precisão) , considerando suas relações com a comercialização, espetacularização, consumo, saúde, lazer,	JORNALÍSTICO-MIDIÁTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO24) Identificar e reconhecer como as redes sociais e artefatos computacionais em geral interferem na saúde física e mental de seus usuários.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO24): - Discussão sobre o impacto do uso excessivo das tecnologias para sua saúde, abrangendo aspectos físicos, sociais ou emocionais. - Análise dos seus próprios hábitos de tempo de tela em dispositivos como celulares, tablets e computadores.

como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.	comercialização, consumo, saúde, lazer, desempenho, entre outros) para fruir dessas Práticas Corporais de forma consciente, crítica e ética.	desempenho, entre outras.	(EM13CO25) Dialogar em ambientes virtuais com segurança e respeito às diferenças culturais e pessoais, reconhecendo e	- Compreensão dos potenciais efeitos do uso prolongado de jogos digitais; sensação que esses jogos geram, vícios ou comportamentos compulsivos que impactam a saúde mental. - Debate sobre questões de relevância social presentes nas redes sociais (influência das imagens corporais, rendimento físico e padrões de vida idealizados) e relação com autoestima/ baixa autoestima e na insatisfação com a própria imagem corporal dos estudantes. - Discussão sobre a correlação entre o aumento do tempo de tela e a diminuição das práticas corporais ou atividades ao ar livre. - Discussão sobre o papel das Práticas Corporais como ferramenta de socialização e de fortalecimento da saúde mental/ grupo social,... Possibilidades de abordagens para (EM13CO25): - Criação de oportunidades para desenvolver a capacidade de interagir e se comunicar com respeito aos sujeitos envolvidos
---	---	----------------------------------	--	--



				denunciando atitudes abusivas.	(sociais, políticos, religiosos, étnicos, gênero, raça, sexualidade). - Debate e moderação sobre segurança pessoal e coletiva em ambientes virtuais (preservação da imagem e privacidade). - Reflexão e discussão sobre cyberbullying e proposição de ações para a solução do problema. - Reconhecimento de atitudes abusivas em ambientes virtuais denunciando-as. - Promoção de escuta ativa, conversa respeitosa, evitar conflitos, estabelecer regras de conduta, trabalhar a empatia e mediação de conflitos.
--	--	--	--	--------------------------------	--

(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	(EM13LGG301EF08PEc) Participar de processos de produção individual e coletiva, na construção e organização de festivais, mostras e eventos culturais e esportivos, envolvendo os diversos tipos de Práticas Corporais, considerando suas formas e seus funcionamentos, para compreender seus significados e produzir sentidos em diferentes contextos.	Produção de festivais, mostras, eventos culturais e esportivos dos Jogos (eletrônicos e de salão) e Esportes (de marca e de precisão).	ARTÍSTICO PRÁTICAS DE ESTUDO E PESQUISA	(EM13CO18) Planejar e gerenciar projetos integrados às áreas de conhecimento de forma colaborativa, solucionando problemas, usando diversos artefatos computacionais. (EM13CO22) Produzir e publicar conteúdo como textos, imagens, áudios, vídeos e suas associações, bem como ferramentas para sua integração, organização e apresentação, utilizando diferentes mídias digitais.	Possibilidades de abordagens para (EM13CO18): - Utilização de ferramentas digitais para planejar e gerenciar projetos. Ex: Criação, organização, armazenamento e compartilhamento de informações em drives virtuais - como inscrições, tabelas, regulamentos e documentos. - Realização de reuniões virtuais e videoconferências; - Produção de cards, informativos para divulgar o evento, fluxogramas e outros; Possibilidades de abordagens para (EM13CO22): - Produção e publicação de conteúdo em diversos formatos digitais, utilizando ferramentas computacionais. <u>Conteúdos Textuais e Midiáticos:</u> textos descritivos, artigos ou posts para divulgação do evento; hipertextos que correlacionando informações entre textos, imagens e outros recursos; Portfólio Digital Interativo: associação de textos,
---	---	---	--	---	--

					imagens (fotografias históricas, registros atuais do evento). <u>Produção de Áudio e Vídeo:</u> Gravação de podcasts e vídeos como apresentações e entrevistas com participantes, professores e especialistas ou explicações sobre as práticas corporais. <u>Formulários Digitais:</u> Elaboração de aplicação de formulários digitais para pesquisa, avaliação e coleta de informações sobre o evento.
--	--	--	--	--	--



EQUIPE DE ELABORAÇÃO

REDADORES (Educação Física)

Juliane Suelen Gonçalves Rabelo Galvão

Marina Boaviagem Marques

Fábio Cunha de Souza

CORREDADORES

Antonio Francisco Do Rêgo Netto

Cristiano Robson Nunes De Melo

Diego Nascimento Vila Nova

Fernando Damasceno De Albuquerque Angelo

Janaina Barbosa De Almeida

Joao Victor Tavares Cavalcante

Luiz Henrique De Araújo

Matheus Fortaleza Silva

Patricia Silva Lemos

Pedro Fernando De Menezes Da Hora Júnior

Rhandsson Alcântara

Silvana Cristina Ramos De Brito Almeida

Terezinha Abel Alves

Victor Hugo Lima E Silva

Vladimir Felix Da Silva

LEITORES CRÍTICOS

Adrian Dos Santos Oliveira
Adrian Dos Santos Oliveira
Adriana Maria Cavalcanti
Aimeê Emilia Oliveira Martins De Moraes
Alcir Eufrazio da Silva
Alessandra Karina Dos Reis
Alex Dos Santos Rocha
Alisson Gustavo Pereira
Allan Klayton Dos Santos Oliveira
Ana Karolina Miranda dos Santos
Ana Cláudia Ramos da Silva Moura
Anadélia Jansen Nascimento
Andressa Fochesatto
Anna Letycia Duarte de O. Pimentel
Antônio Alberto Do Nascimento Soares
Antonio Faustino De Souza Neto
Antônio Luis Rosa Lima
Antônio Olinto Victor De Araújo Melo
Antonio Valdemiro D'ávila Barbosa Nascimento
Bruno César Izidio Dos Santos
Carlos Eduardo Vaz Feitosa
Carlos Henrique Lima Coelho
Charles Rosas pires
Creuza Frineia Do Nascimento Rolim
Davi Augusto Cordeiro Da Mota
Dean Rubens De Freitas Machado
Diego Nascimento Vila Nova
Diego Santos De Araújo
Eliana Vieira De Amorim Araujo
Elisangela Batista De Souza

Emerson Henrique Dantas Botelho
Emerson Luiz Sobral
Emiliana Moreira De Lira
Eraldo José Andrade Gomes
Estephania Walleska Gomes Rodrigues Dos Santos
Eudes Fernando Pinheiro De Caldas
Evandro Arruda Silva Junior
Fabio Ferreira De Lima
Felipe do Carmo de Carvalho
Felipe do Carmo de Carvalho
Fernando Ricardo Caldas
Frankley Marlyson De Oliveira Albuquerque
Gabriel Cavalcante Da Silva
Gabriela Melinda Campos da Silva
Geovani Rodrigo Ramos Da Silva
Gracy Kelly Oliveira Santos
Graziele Severina Dos Santos
Guilherme Luís Torres Silva
Gustavo Fernando Costa Basto
Hilbert Douglas Da Silva Monteiro
Hitalo Diego Alves De Moraes Gomes
Idalina Darlli Sampaio Da Silva
Italo Wilson Freitas Cardoso
Janaina Gisela Firmino De Lima
Jandson José De Medeiros Pedro
João Lucas Vieira Cavalcante Monteiro
João Vitorino Da Silva
Juliane Camila De Oliveira Ribas
Julio Cesar Silva Siqueira
Kheyveson Everonaldo Luis Da Silva
Kleber Souza Batista De Oliveira

Laisy Almeida Santos
Leniedva De Lima Amorim
Leonardo Chateaubriand de Cerqueira Sena
Lívia Gondim de Oliveira
Lívia Gondim de Oliveira
Luan Inácio Da Silva
Luandson Lima Da Silva
Lucas Batista Brasileiro
Lucas Bezerra Amorim
Lucélia Cintia Cardoso Feliciano
Malena Libório Dos Reis
Manociel Vicente De Oliveira
Marcelo Henrique Barbosa De Lima
Marcos Paulo Siqueira De Menezes
Marcus Anderson da Silva
Maria Do Socorro Nascimento
Maria Iolanda Do Nascimento
Marilda Lopes Da Silva André
Marlisson Juvencio Do Nascimento Silvai
Matheus De Castro Silva
Michael Douglas Pinto Da Cruz
Michelyne Antonia Leoncio Ferreira
Mirella Júlia Corrêa Da Silva Oliveira
Mylene Franciele Aguiar Da Silva
Onofre Trindade Nunes
Patricia Barros Crisóstomo
Patricia Silva Lemos
Paulo Cesar Barboza Pereira
Pedro Felipe Domingos Da Silva
Polyana Cristina Barbosa Cruz
Rafael Felipe Bezerra De Melo
Renata De Barros Alcântara



Rita De Cassia Campos
Rogério Silva Rodrigues
Sabrina Cristina De Jesus Do Nascimento Vieira
Sandra Regina Caldas Da Costa
Sebastião Gomes Da Silva Junior
Sérgio Renan Mendes De Oliveira
Silvia Carla Lafayette Clemente
Tassia Tamires Oliveira De Souza
Tatiane Dos Santos Silva
Tereza Cristina F. Chaves Da Silva Lundgren
Thaís Pereira De Lima
Uytalo Gomes Soares
Valmir Edson Silva Amorim
Veronica Machado Lins
Viviane Maciel De Gouveia
Viviane Santos De Mendonça
Wallison José Da Silva
Weliton Fonseca Silva
Wesley Pierre Silva Da Paz