



## GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

Professor(a)	Componente Curricular	Ano/Série	Bimestre
PRISCILA PINHEIRO	EDUCAÇÃO FÍSICA	1ª SÉRIES	3º
<b>Justificativa</b>			
O crescente avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação não se limita apenas ao mundo virtual. Pelo contrário, ele também está presente nas diferentes linguagens e práticas corporais. Por isso, neste terceiro bimestre, na tentativa de construir um mundo melhor (mais livre, autônomo e solidário), por meio do jogo, da dança, do esporte e das práticas corporais, o estudante refletirá sobre como poderá utilizar os diferentes recursos tecnológicos de maneira ética e responsável. Ao fazer isso, ele então perceberá como a tecnologia está presente em qualquer prática, quer seja num scout durante uma modalidade esportiva, ou num equipamento como os utilizados nas práticas corporais de aventura da natureza ou urbana. Bons Estudos!!			
Objetivos	Objetos de conhecimento	Datas	Situação de Aprendizagem e Habilidades
Experimentar diferentes jogos eletrônicos que envolvem práticas corporais ou não, analisando a influência deles tanto no desenvolvimento do comportamento ético e moral quanto no papel deles na vida humana.  Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza.  Mobilizar conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re) construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.  Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais).	(EM13LGG701) <u>Brincadeiras e Jogos (Jogos Eletrônicos):</u> A Gamificação na Escola: os games e as práticas corporais aprendendo a diferenciar qual traz mais benefícios.  (EM13LGG403) <u>Esportes:</u> - O estrangeirismo presente na Ed. Física e nos esportes; e - Jornalismo digital: criação de matéria jornalística e memes durante a partida ou filmagem de um jogo e elaboração da cobertura jornalística.  (EM13LGG602) <u>Dança:</u> - Dança para todos: manifestações artísticas e culturais, criando coreografia.  (EM13LGG105) <u>Práticas Corporais de Aventura:</u> - Conhecendo, diferenciando e identificando as práticas corporais de aventura ou esportes radicais; - Criando adaptações de esportes radicais para utilizar na escola, tais como trekking, parkour, paintball, entre outros.	24/07 Replanej.  25/07 RPM  26 a 28/07 Semana de Retomada  31/7 a 04/8 Apresent. Guia de Aprendiz.  07 a 25/08 Brincadeiras, Jogos e Esporte  28/8 a 08/9 Dança  11 a 29/09 Práticas Corporais de Aventura  02 a 06/10 Recuperação	EM13LGG701 - Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo.  EM13LGG403 - Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.  EM13LGG602 - Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.  EM13LGG105 - Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.



### Competências Socioemocionais

Abertura ao Novo (curiosidade para aprender e interesse artístico)  
Resiliência Emocional (autoconfiança)  
Engajamento com os outros (assertividade e iniciativa social)  
Autogestão (responsabilidade e foco)  
Amabilidade (empatia e respeito)

### Tema Transversal

Ciência e Tecnologia  
Saúde (Qualidade de Vida)  
Cidadania e Civismo (Educação em Direitos Humanos)  
Multiculturalismo (Diversidade Cultural)

### Estratégias Didáticas

#### Atividades Autodidáticas

- Aula expositivas dialogadas;
- Leitura e fichamentos de texto;
- Resolução/Execução de exercícios;
- Rodas de conversa;
  - Produção de textos/mídias digitais;
  - Mapa conceitual;
  - Participação em sala de aula; e
- Debates.

#### Atividades Didático-cooperativas

- Socialização de atividades;
- Dinâmicas de grupo;
- Sala de aula invertida;
- Produção de blogs, podcast, memes (...)

#### Atividades Complementares

- Autoavaliação;
- Pesquisa na Sala de Leitura;
- Elaboração de relatórios e seminários;
- Pesquisa individual.

### Princípios e Premissas

Princípios:

- Protagonismo Juvenil
- Quatro Pilares da Educação
- Educação Interdimensional

Premissas:

- Protagonismo
- Corresponsabilidade

### CrITÉRIOS de Avaliação

Participação de envolvimento em discussões em sala e na realização das atividades propostas. Avaliação Processual considerando as atividades propostas e sua execução, dando oportunidade ao estudante de obter um feedback propositivo de suas produções, orais ou escritas, e oportunizando espaços para que sua habilidade possa ser aperfeiçoada continuamente. Avaliação individual e atividades em grupo.

Avaliação Somativa ao final do Bimestre:

1. Prova Paulista - 4,0 Pontos (Ponderação)
2. Plataforma Leia SP - 1,0 Pontos
3. Redação Paulista - 1,0 Pontos
4. Plataforma Tarefa SP Ed. Física - 2,0 Pontos
5. Atividades em Sala de Aula/Quadra - 2,0 Pontos

### Referências

**Para o professor(a):**

Base Nacional Comum Curricular, 2018

Currículo Paulista. SEDUC/SP

CMSP Repertório

Material de Apoio ao Programa de Ensino Integral do Estado de São Paulo - Ensino Médio - CGEB, 2021



GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO  
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO  
DIRETORIA DE ENSINO – REGIÃO GUARULHOS SUL  
**PEI E.E. Professora Alice Chuery.**  
Rua Antônio de Camargo, 130 – Jd. São Jorge – 07114-30  
Guarulhos SP 2408.7988



**Para o estudante:**

CMSP Repertório/PPT

Plataforma Tarefa SP; Redação Plista; e Leia SP

Sites com textos complementares para aprofundamento do conteúdo

Vídeos do youtube durante as aulas expositivas de acordo com as situações de aprendizagem:

- 5 Formas em que a tecnologia mudou nossas vidas <https://www.youtube.com/watch?v=019vprcLoik>
- 6 Benefícios de Jogar Vídeo Games que Você nem Imagina <https://www.youtube.com/watch?v=USW9hBfGWY>
- A origem dos RPG <https://www.youtube.com/watch?v=zxLz9R5HwBs> .
- Neymar vs. Dani Alves: quem fala inglês melhor? <https://www.youtube.com/watch?v=oklyCLrYqeA>