



GUIA DE APRENDIZAGEM – 2023

“START! HORA DO DESAFIO!”

UC 1 - Como se tornar um resolvidor de problemas?

Professor(a)	Componente Curricular	Ano/Série	Bimestre
Genilda Sabino Lopes Prado Lúcia de Cássia Lousada Priscila Pinheiro Raquel Ferreira Salles	Pensamento e Resolução de Situações-Problemas Workshop de Técnicas de Comunicação Desafios Musicais Dos Jogos de Tabuleiro ao RPG Oficina de Produções Textuais	2º D	1º e 2º
Justificativa			
<p>O que faz um resolvidor de problemas? Como a Matemática e as Linguagens podem nos ajudar a identificar problemas e resolvê-los? Que estratégias podemos aprender com esse processo e levar para a vida, para os estudos e para o mundo do trabalho? No aprofundamento “Start! Hora de Desafio!”, você e sua turma irá resolver diferentes tipos de problemas e desafios, individual e colaborativamente, como, por exemplo: encarar aquela fase do jogo que não consegue avançar, analisar a viralização das notícias nas redes sociais, investigar materiais sustentáveis e suas aplicabilidades, aprender como ser mais autônomos nos estudos, participar de processos de criação e muito mais.</p>			
Objetivos	Objetos de conhecimento	Datas	Situação de aprendizagem e habilidades
<p>Questionar, formular hipóteses, realizar análises, desenvolver estratégias e propor soluções, de modo ético e consciente, assim se tornando resolvidores de problemas.</p> <p>- Componente 1: Oficina de Produções Textuais - Explorar e analisar contos fantásticos, identificar estratégias narrativas e produzir minicontos multimodais.</p> <p>- Componente 2: Desafios Musicais - Perceber a música presente nos diferentes; Espaços digitais ou analógicos;</p>	<p>Componente 1: Oficina de Produções Textuais - Efeitos de sentido. Emprego de recursos linguísticos e multissemióticos. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.). Réplica (posicionamento responsável em relação a temas, visões de mundo e ideologias veiculados por textos e atos de linguagem). Planejamento, produção e edição de textos orais, escritos e multissemióticos (textos de divulgação científica, blogs, posts, artigos de opinião, podcasts, com foco no aprender a aprender)</p> <p>Componente 2: Desafios Musicais - Investigação, análise e experimentação do funcionamento das escalas musicais, dos acordes e suas influências na música; e difusão de novas ideias, propostas, obras ou</p>	03/Fev. e 30/Jun	<p>(EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivas.</p> <p>(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).</p> <p>(EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.</p> <p>(EMIFC02) Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social,</p>



<p>Utilizar a tecnologia como mediadora da Aprendizagem; e Integração de Linguagens com Matemática.</p> <p>- Componente 3: Workshop de Técnicas de Comunicação - Fazer uso da Língua Inglesa para comunicar suas produções e entendê-la num contexto de língua franca, passível de diferentes usos, de acordo com culturas e intenções dos grupos que a utilizam.</p> <p>- Componente 4: Dos Jogos de Tabuleiro ao RPG - Estudar estratégias e soluções para resolver desafios; Analisar os processos de criação de jogos, dos personagens e percursos; Estudar a respeito do perfil dos jogadores e das modalidades de jogo, realizar vivências práticas analógicas de forma lúdica, observando processos de resolução de problemas, no intuito de reproduzir o jogo para uma versão em larga escala, se apropriando de espaços amplos, como a quadra, pátio, corredores e salas de aula, tornando-se eles mesmos peças e/ou personagens do jogo proposto.</p>	<p>soluções a partir da pesquisa musical. Análise, interpretação e produção de discursos de música com uso de tecnologia digital</p> <p>Componente 3: Workshop de Técnicas de Comunicação - Compreensão geral e específica de textos (orais, escritos, multissemióticos). Técnicas de leitura rápida, scanning, identificação de palavras-chave, grifos etc. Relação entre textos e contextos de produção. Variação linguística, preconceito linguístico, o uso da língua inglesa sob a perspectiva de língua franca. Curadoria de informação.</p> <p>Componente 4: Dos Jogos de Tabuleiro ao RPG - Pesquisa de diferentes tipos de jogos de tabuleiro, suas características e influência para dos RPG; Estudo de estratégias e soluções para resolver desafios; Análise da criação do jogo, dos personagens e percursos; Estudo a respeito do perfil dos jogadores e das modalidades; Realizar vivências práticas analógicas utilizando o jogo de forma lúdica com enfoque na resolução de problemas, desenvolvendo as situações para produções criadas pelos próprios estudantes, no intuito de reproduzir o jogo para uma versão em larga escala, se apropriando de espaços amplos, como a quadra, pátio, corredores e salas de aula, tornando-se eles mesmos peças e/ou personagens do jogo proposto.</p>		<p>pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.</p> <p>(EMIFLGG02) Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica</p> <p>(EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade</p> <p>(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção soc</p> <p>(EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagem (artística, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.</p> <p>(EMIF GG02) Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens).</p> <p>(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais)</p> <p>(EMIFFCG04) Reconhecer e analisar diferentes manifestações criativas, artísticas e culturais, por meio de vivências presenciais e virtuais que ampliem a visão de mundo, sensibilidade, criticidade e criatividade.</p>
---	---	--	--



<p>- Componente 5: Pensamento e Resolução de Situações-Problemas - Processos cognitivos na resolução de situações-problema; Gênero problemas de matemática; Problemas de matemática convencionais e não convencionais. Identificar os dados essenciais de uma situação, compreender o que são situações problemas não numéricos, resolver problemas não numéricos explorando os processos matemáticos e estratégias pessoais, apresentar as diferentes soluções encontradas pelos alunos elaborando argumentos coerentes.</p>	<p>Componente 5: Pensamento e Resolução de Situações-Problemas - Nesse sentido, as propostas aqui apresentadas têm um caráter de conscientizar o estudante de seus atos e pensamentos, proporcionando uma reflexão sobre o processo de consolidação do seu conhecimento. Em cada atividade, ele vivenciará etapas do ciclo cognitivo envolvido no processo de resolver situações-problema, de forma reflexiva sobre como ele pensa, como faz escolhas e como toma decisões, realizando assim um processo metacognitivo de autoconhecimento e aprendizagem.</p>	<p>(EMIFLGG04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivência e reflexão crítica sobre obras ou eventos de diferentes práticas artísticas, culturais e/ou corporais, ampliando o repertório/domínio pessoal sobre o funcionamento e os recursos da(s) língua(s) ou da(s) linguagem(s).</p> <p>(EMIFCG05) Questionar, modificar e adaptar ideias existentes e criar propostas, obras ou soluções criativas, originais ou inovadoras, avaliando e assumindo riscos para lidar com as incertezas e colocá-las em prática.</p> <p>(EMIFGG05) Selecionar e mobilizar intencionalmente, em um ou mais campos de atuação social, recursos criativos de diferentes línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimentos; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), para participar de projetos e/ou processos criativos.</p> <p>(EMIFMAT01) Investigar e analisar situações-problema identificando e selecionando conhecimentos matemáticos relevantes para uma dada situação, elaborando modelos para sua representação.</p> <p>(EMIFMAT11) Selecionar e mobilizar intencionalmente conhecimentos e recursos da Matemática para desenvolver um projeto pessoal ou um empreendedorismo produtivo.</p>
--	---	--



Conhecimento, Pensamento Científico, Crítico e Criativo, Comunicação, Trabalho, Autoconhecimento e Autocuidado, Empatia e Cooperação.

Tema Transversal

Ética, Cidadania, Diversidade Cultural, Resolução de Problemas e Trabalho.

Estratégias Didáticas

Atividades Autodidáticas	Atividades Didático-cooperativas	Atividades Complementares
<ul style="list-style-type: none">- Pesquisa- Levantamento de Ideias principais em textos.- Produção de relatórios sobre entrevistas e sobre vídeos.- Atividades relacionadas aos temas trabalhados.	<ul style="list-style-type: none">- Atividades em grupo- Leituras compartilhadas- Discussões e Debates- Seminários	<ul style="list-style-type: none">- Sugestões de leituras de texto, artigos e reportagens- Sugestões de vídeos e filmes- Vídeos com o recursos enriquecedor da aprendizagem

Princípios e Premissas

CrITÉrios de Avaliação

<ul style="list-style-type: none">- Protagonismo- Formação Continuada	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 Somativa ao final do Semestre.
--	---

Referências

Para o professor(a):
MAPPA - Unidade Curricular 1
https://www.efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2022/01/MAPPA_LGGMAT-site.pdf

Para o estudante:
Textos preparados pelos professores
<https://www.youtube.com/>