

GUIA DE APRENDIZAGEM – PEI

E.E. Jardim Buscardi			
Professor(a): VANESSA MARQUEZINI BOMFIM GABRIEL	Componente Curricular: EDUCAÇÃO FÍSICA	3º ano/série A,B e C	2º Bimestre/2023
Justificativa: Os eixos temáticos escolhidos (corpo, saúde e beleza; contemporaneidade; mídias; e lazer e trabalho) justificam-se por estarem relacionados à construção da Cultura de Movimento contemporânea e por serem importantes e atuais para a formação de um jovem no Ensino Médio. Complementam e se entrelaçam com os eixos de conteúdo (jogo, esporte, dança, luta e atividade rítmica) indispensáveis para a formação do indivíduo autônomo, solidário e competente.			
Objetivos Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo. Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus 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.	Objetos de conhecimento Esporte (invasão, paralímpico). Dança e Produção Midiática.	Habilidades EM13LGG204 - Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos. (EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.	

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.	Brincadeiras e Jogos (jogos eletrônicos). Xadrez (on-line, alpha 0). Corpo, Movimento e Saúde (investigação científica).	EM13LGG702 Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital. Brincadeiras e Jogos (jogos eletrônicos). Xadrez (on-line, alpha 0).EM13LGG704 - Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.
Competências Socioemocionais: Foco, Respeito, Interesse Artístico, Entusiasmo, Tolerância à Frustração e Determinação.		
Estratégias Didáticas		
Atividades Autodidáticas Levantamento de conhecimentos prévios que contribuam tanto para o desenvolvimento individual quanto para o coletivo, promovendo a compreensão de temas. Discussões coletivas que contribuam para a elaboração pessoal e a recíproca comunicação, promovendo a compreensão do tema e também a aprendizagem do respeito a si mesmo e aos colegas.	Atividades Didático-Cooperativas Socialização das conclusões dos grupos; Socialização de pesquisas domiciliares e tarefas; Discussão em grupos.	Atividades Complementares Atividades esportivas coletivas Dinâmicas e ações para desenvolvimento e autoconhecimento do seu corpo. Atividades em grupo para favorecer não só o trabalho colaborativo, a troca de experiências como também aprimorar a produção textual oral e/ou escrita no momento de socialização. Utilização de diferentes mídias, uso das Salas de Leitura e SAI. Proporcionar espaço aos alunos, durante atividades pedagógicas, para que atuem de maneira protagonista contribuindo para modificação, adequação de atividades, por exemplo, facilitando a situação de ensino e aprendizagem.

Critérios de Avaliação:

1. **Participação ativa** nas aulas teóricas e práticas - (0 a 10)
2. Avaliação bimestral de educação física - (0 a 10)
3. Atividades avaliativas processuais **(vistos no caderno)** - (0 a 10)
4. Trabalhos e atividades, práticos e teóricos (em grupo ou individuais) - (0 a 10)
5. Resultado da Prova Paulista - (0 a 10)
6. Avaliação multidisciplinar - (0 a 10)
7. Eletiva (0 a 10)

OBS.: será feita a média aritmética de todos os critérios acima

**A recuperação é contínua e será realizada com base nas habilidades desenvolvidas no bimestre.
Plano de recuperação elaborado na área conforme resultado da Prova Paulista.**

Referências

SÃO PAULO (ESTADO) SECRETARIA DA EDUCAÇÃO. **Currículo em ação:** Linguagens, códigos e suas tecnologias / Secretaria da Educação— São Paulo: SE, 2023.