GUIA DE APRENDIZAGEM - 2023

Professor: Miguel Antonio Cruz	Componente Curricular: Educação Física	Série: 6º ANO A	Bimestre:4º	CALENDÁRIO/AULA

Justificativa:

As Situações de Aprendizagem foram elaboradas com base em habilidades, temas e conteúdos da Unidade Temática "Formas de representação e o pensamento espacial", que têm como foco ampliar o seu repertório por meio de diferentes linguagens, envolvendo a leitura e a elaboração de mapas e gráficos.

Objetivos	Objetos de conhecimento	Situações de Aprendizagem e Habilidades	
Identificar as capacidades físicas predominantemente mobilizadas na prática dos esportes.	Jogos eletrônicos	(EF06EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, identificando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.	A Aula 1 - Construindo minha trilha do conhecimento 02/10
Identificar as capacidades físicas predominantemente mobilizadas na prática dos esportes	Jogos eletrônicos	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 2 - História dos Jogos Eletrônicos 06/10
Identificar as capacidades físicas predominantemente mobilizadas na prática das ginásticas.	Jogos eletrônicos	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 3 - Do computador para a quadra - parte 1 16/10
Identificar as capacidades físicas predominantemente mobilizadas na prática dos esportes, relacionando a melhoria do desempenho ao desenvolvimento delas.	Jogos eletrônicos	EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 4 - Do computador para a quadra - parte 2 23/10
Identificar atividade física.	Jogos de tabuleiro	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 5 - Relembrando os Jogos de Tabuleiro 30/10
Identificar e diferenciar exercício físico de atividade física.	Jogos de tabuleiro	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 6 - O mundo mágico do xadrez 06/11

Identificar e diferenciar exercício físico de atividade física.	Jogos de tabuleiro	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 7 - A Guerra dos Reis 13/11
Identificar e diferenciar exercício físico de atividade física.	Jogos de tabuleiro	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 8 - Avançando nos Jogos de Tabuleiro 20/11
Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características e seus tipos de práticas.	Jogos de tabuleiro	(EF06EF24*) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando as habilidades técnicotáticas básicas e respeitando as regras.	Aula 9 - Vivenciando jogos de tabuleiros modernos 27/11
Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação;	Lutas do Brasil	(EF07EF14) Experimentar e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais	Aula 10 - Fazendo descobertas sobre as lutas 04/12
Diferenciar os conceitos de exercício físico e atividade física.	Lutas do Brasil	(EF07EF17) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito	Aula 11 - Jogos de oposição 11/12
Conselho 06/			
Competências Socioemocionais			

Iniciativa social: ser capaz de abordar e se conectar com outras pessoas, tanto com amigos como pessoas desconhecidas, iniciando, mantendo e apreciando o contato social; ter habilidade em trabalhos de grupo, incluindo expressividade comunicativa, como falar em público. **Empatia: Ser capaz de assumir a perspectiva dos outros e de utilizar habilidades de empatia para entender necessidades e sentimentos dos outros, agindo com generosidade e consideração de acordo com essa percepção.** **Autoconfiança: Sentir-se realizado consigo mesmo e sua vida; ter pensamentos positivos e manter expectativas otimistas; antecipar o sucesso em suas ações; ter mentalidade de crescimento e proativa; não ficar ruminando ou obcecado por fracassos ou frustrações.** **Organização: Ter habilidades organizacionais e atenção meticulosa a detalhes importantes para planejamento e execução de planos para objetivos de longo prazo.** **Responsabilidade: Ter habilidades de autorregular o que precisa para completar as suas responsabilidades, cumprir seus compromissos, agir de maneira confiante e consistente e inspirar confiança.** **Curiosidade para a aprender: Ser capaz de demonstrar interesse em ideias e paixão por aprender; entender e explorar temas intelectualmente; ter mentalidade inquisitiva, que facilita o pensamento crítico e a resolução de problemas.**	
Temas Transversais Contemporâneos	
Ética e suas ramificações dentro do contexto escolar. De modo universal ou particular, estão relacionados à capacidade de analisar a conduta humana em sociedade e instituir normas para que a vida em sociedade seja possível. Acreditamos que os valores são modificados com os avanços científicos, ideológicos, acadêmicos, enfim, culturais. A ética e a moral abordam atitudes humanas dentro do limite imposto por um ideal de conduta, e esse ideal é universal. Pluralidade Cultural.	

Estratégias didáticas			
Atividades Autodidáticas *Orientação e incentivo para que o aluno assuma a responsabilidade do seu estudo (complementar), buscando desenvolver sua autonomia.* Ex. Pesquisas em diferentes sites; Produção de texto avaliando o trabalho coletivo na construção do painel.	**Atividades Didático-Cooperativas** *Desenvolvida com a organização de pequenos grupos, propiciando a interação entre os estudantes.* Ex. Elaboração de um painel coletivo; Pesquisar documentos históricos; Fazer registros fotográficos.	**Atividades Complementares metodológicas:** **1 - Aula expositiva/ Lousa** **2- Aula expositiva / Slide** **3- Gamificação** **4- Vídeo** **5- Pesquisa** **6- Rotação por estação** **7- Virem e Conversem** **8- Dinâmicas** **9- Avaliação** **10- Leitura e interpretação** **11- Análise de gráficos e tabelas** **12 - Atividades escritas e testes**	
Princípios e Valores		**Avaliação**	
Desenvolver Princípios e Valores na educação é fundamental para desenvolver a formação integral dos(as) estudantes e formam a base para a consolidação da cultura voltada à formação de jovens protagonistas. A		Avaliação Avaliação diagnóstica; para verificar os conhecimentos prévios dos alunos; Avaliação contínua e processual para	

educação baseada em valores promove a tolerância e o entendimento, prevalecendo sobre nossas diferenças políticas, culturais e religiosas. – Solidariedade e justiça. – Respeito à diversidade cultural. – Respeito à vida.	acompanhar o crescimento do aluno; Trabalho em grupo/ Pesquisa; Avaliação; Caderno do aluno; Considerar também as avaliações externas (AAPs;ADRs) Atividades no Forms e CMSP	
Referências		
Professor:	**Estudante:**	
Caderno do Professor Currículo do Estado de São Paulo: https://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/237.pdf Secretaria da Educação do Estado de São Paulo: https://www.educacao.sp.gov.br/ Fonte de Referência para o professor: PCN do Ensino Fundamental: Orientações educacionais complementares aos parâmetros curriculares nacionais	ADAS, MEDLEM. EXPEDIÇÕES GEOGRÁFICAS . São Paulo: MODERNA, 2018. UNIDADE 1 E 2 Currículo do Estado de São Paulo – Caderno do Aluno LIVRO DIDÁTICO: ATIVIDADE 1- UNIDADE 2 ATIVIDADE 2 - UNIDADE 2 ATIVIDADE 3 - UNIDADE 3 ATIVIDADE 4 - UNIDADE 3	