

**GUIA DE APRENDIZAGEM – PEI - 2025**

**E. E. NELLY COLLEONE RAVAGNOLLI**

<b>Professor(a):</b> Ana Claudia Turetta Silva Rubio	<b>Componente Curricular:</b> Educação Física	<b>7ºano/série B</b>	<b>1º Bimestre/2025</b>
--	---	----------------------	-------------------------

**Justificativa:** Estudo da cultura corporal como linguagem nas diferentes manifestações do corpo (esportes, jogos, danças, lutas, ginásticas).

**Objetivos:** Aprender a movimentar-se implica planejar, experimentar, avaliar, optar entre alternativas, coordenar ações do corpo com objetos no tempo e no espaço, interagir com outras pessoas, enfim, uma série de procedimentos cognitivos que devem ser favorecidos e considerados no processo de ensino e aprendizagem na área de Educação Física. E embora a ação e a compreensão sejam um processo indissociável, em muitos casos, a ação se processa em frações de segundo, parecendo imperceptível, ao próprio sujeito, que houve processamento mental. É fundamental que as situações de ensino e aprendizagem incluam instrumentos de registro, reflexão e discussão sobre as experiências corporais, estratégicas e grupais que as práticas da cultura corporal oferecem ao aluno.

Conteúdos(Objetos do Conhecimento)	Aulas (temas)	Habilidades	Data semanal	Monitoramento
Acolhimento			03 a 07/02	
Jogos de tabuleiro; Principais características; Regras; Estratégias de jogo	Aula 1 – Avançando nos Jogos de Tabuleiro	(EF07EF22) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando diversas habilidades técnico-táticas. (SÃO PAULO, 2019)	10 a 14/02	
Jogos de tabuleiro; Principais características; Regras; Estratégias de jogo	Aula 1 – Avançando nos Jogos de Tabuleiro	(EF07EF22) Praticar um ou mais jogos de tabuleiro, utilizando diversas habilidades técnico-táticas. (SÃO PAULO, 2019)	17 a 21/02	
Brincadeiras e jogos; Jogos eletrônicos; Evolução dos jogos eletrônicos; Imigrante digital e nativo digital; <i>E-sports</i> ; Vivência de alguns jogos.	Aula 2 – Ampliando com os Jogos Eletrônicos	(EF07EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.	24 a 28/02	
Brincadeiras e jogos; Jogos eletrônicos; Evolução dos jogos eletrônicos; Imigrante digital e nativo digital; <i>E-sports</i> ; Vivência de alguns jogos.	Aula 2 – Ampliando com os Jogos Eletrônicos	(EF07EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias.	03 a 07/03	

Lutas do Brasil; Preconceito e estereótipos; Ampliando o conhecimento sobre as lutas do Brasil; Capoeira Regional x Capoeira Angola.	Aula 3: Capoeira no 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. (SÃO PAULO, 2019)	10 a 14/03	
Lutas do Brasil; Preconceito e estereótipos; Ampliando o conhecimento sobre as lutas do Brasil; Capoeira Regional x Capoeira Angola.	Aula 3: Capoeira no 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. (SÃO PAULO, 2019)	17 a 21/03	
Práticas corporais de aventura urbana; O skate; Vivência.	Aula 4: Surfando nas 4 rodas	(EF06EF25*Identificar e diferenciar exercício físico de atividade física.	24 a 28/03	
Práticas corporais de aventura urbana; O skate; Vivência.	Aula 4: Surfando nas 4 rodas	(EF06EF25*Identificar e diferenciar exercício físico de atividade física.	31/03 a 04/04	
Avaliação bimestral.	Proporcionar um acompanhamento contínuo e diagnóstico do desempenho dos alunos na disciplina com base nas habilidades essenciais previstas no Currículo Paulista.	A avaliação é formativa e tem por objetivo principal uma análise integral do desempenho dos alunos no processo ensino aprendizagem.	07 a 11/04	
Prova Paulista.		Avaliar a aprendizagem dos alunos durante o bimestre. Verificar a eficácia e sua contribuição para o desenvolvimento dos alunos como também as habilidades que necessitam de recuperação.	31/03 a 09/04	
Semana SEI.	Apoia a atuação dos professores a partir da análise dos percursos de aprendizagem dos estudantes.	Proporcionar momentos específicos para recuperar e aprofundar aprendizagens de todos os estudantes, de forma alinhada às avaliações internas e externas.	08 a 15/04	

### Competências Socioemocionais

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tolerância ao estresse      | <input type="checkbox"/> Tolerância à frustração              |
| <input type="checkbox"/> Autoconfiança               | <input checked="" type="checkbox"/> Curiosidade para aprender |
| <input type="checkbox"/> Imaginação criativa         | <input type="checkbox"/> Interesse artístico                  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Empatia          | <input checked="" type="checkbox"/> Respeito                  |
| <input type="checkbox"/> Confiança                   | <input type="checkbox"/> Foco                                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Responsabilidade | <input checked="" type="checkbox"/> Organização               |
| <input type="checkbox"/> Determinação                | <input checked="" type="checkbox"/> Persistência              |
| <input type="checkbox"/> Iniciativa social           | <input type="checkbox"/> Assertividade                        |

### Temas Transversais

- Meio Ambiente:** Educação Ambiental e Educação para o Consumo
- Economia:** Trabalho, Educação Financeira e Educação Fiscal
- Saúde:** Saúde e Educação Alimentar e Nutricional
- Cidadania e Civismo:** Vida Familiar e Social, Educação para o Trânsito, Educação em Direitos Humanos, Direitos da Criança e do Adolescente e Processo de Envelhecimento, respeito e valorização do idoso.
- Multiculturalismo:** Diversidade Cultural, Educação para Valorização do Multiculturalismo nas matrizes históricas e culturais brasileiras.

( ) Entusiasmo

( ) **Ciência e Tecnologia:** Ciência e Tecnologia

### Estratégias Didáticas

#### Atividades Autodidáticas

- Pesquisa.
- Leitura e interpretação de gráficos.
- Levantamento de ideias principais em textos.
- Atividades relacionadas aos temas trabalhados.
- Exercícios no caderno do aluno.
- Consulta a materiais diversos.
- Leitura e Análise de Textos.
- Resolução de Questões..
- Produção Textual.

#### Atividades Didático-Cooperativas

- Discussões.
- Atividades em grupos.
- Tempestade de Ideias.
- Roda de Conversa.
- Socialização de Leituras e ideias.
- Pesquisas diversas.
- Análise de Textos.
- Análise de vídeos.
- Criação e apresentação de projetos.

#### Atividades Complementares

##### CONSOLIDAÇÃO:

- Realização de exercícios complementares.
- Aulas experimentais.

##### REFORÇO:

- Correção orientada em lousa das avaliações.
- Retomada de conteúdos.
- Nivelamento.
- Recuperação contínua.

##### AMPLIAÇÃO/APROFUNDAMENTO:

- Pesquisas para complementar os conceitos estudados.
- Atividade em conjunto com a professora da sala de leitura.
- Atividades que potencializam a competência leitora e escritora.
- Atividades que oportunizam aos estudantes acesso e familiaridade com os diversos tipos de questões e habilidades que são exploradas em avaliações externas.
- Visitas a espaços formais e informais com vistas à ampliação do currículo.

#### Princípios e Premissas

##### Princípios:

- (  ) Os Quatro Pilares da Educação,
- (  ) Pedagogia da Presença,
- (  ) Educação Interdimensional,
- (  ) Protagonismo Juvenil.

##### Premissas:

- ( ) Formação continuada.
- (  ) Corresponsabilidade.
- (  ) Protagonismo Juvenil.
- ( ) Excelência em Gestão.
- ( ) Replicabilidade.

#### Crerios de Avaliao

A avaliao ser processual e diversificada na qual ser observado todo o percurso do aluno: atividades desenvolvidas em sala de aula; listas extraclases, participao e avaliao internas e externas, durante o bimestre, devendo atender as necessidades especiais de cada aluno. A recuperao ser contnua. Nas aulas prticas, os alunos sero avaliados de acordo com sua participao, frequncia, colaborao nas atividades propostas em sala, alunos que tiverem eventualmente comportamentos inadequados ao ambiente de aula experimental podero ter prejuzos na sua avaliao.

Grade de avaliao:

- Participao nas aulas e realizao das atividades propostas pelo professor:
- Vistos e exerccios da apostila e o engajamento do aluno – Valor: 10.
- Atividades em grupo e pesquisas propostas pelo professor – Valor: 10.
- Avaliao Bimestral – Valor: 10.
- Frequncia entre 90 e 100% - Valor: 10
- Prova Paulista: participao e porcentagem de acertos.

Por fim, ser feita uma mdia aritmtica com todas as atividades listadas acima.

#### Referncias:

##### Para o(a) Professor(a):

Documento Orientador Componentes Curriculares 2025.

Escopo Sequence disponvel em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1hirmkBZ1yfAAAb9iKJ-mrh7xHOVYmUt8N>

Material Digital disponvel em:

<https://repositorio.educacao.sp.gov.br/Inicio/MidiasCMSP>

##### Para o(a) Estudante:

Material Digital disponvel em:

<https://repositorio.educacao.sp.gov.br/Inicio/MidiasCMSP>

Validado em:



MARIA LIZETTE MAREGA DE NORONHA ALVES

CGPAC Linguagens

DE Jau

EE Professora Nelly Colleone Ravagnoli

lizette@prof.educacao.sp.gov.br | 14 3666-3020

Rua Profª Olívia Campanhã Afonso do Amaral, 233 - Bocaina

 /governosp

Por: \_\_\_\_\_