

PLANO DE AULA - 2ª SÉRIE INTEGRAL ENSINO MÉDIO

FORMAÇÃO GERAL BÁSICA-FGB

CANAL EDUCAÇÃO
TURMA: 2ª SÉRIE
TURNOS: INTEGRAL
PERÍODO: 13/05 a 30/08/24
BASE CURRICULAR: CURRÍCULO PIAUÍ – ENSINO MÉDIO - 2º TRIMESTRE 2024

LÍNGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Competências gerais: Inclusão, Desenvolvimento do conhecimento esportivo, pensamento crítico

Competência específica da área:

CE04: 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.

CE06: 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.

Habilidades	Componente curricular	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto do Conhecimento
(EMGG403) Fazer uso do inglês e do espanhol como línguas de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e a variedade de usos, usuários e funções dessas línguas no mundo contemporâneo.	EDUCAÇÃO FÍSICA 3º FEIRA (7:30 às 8:30) PROFª LAURYANNA QUEIROZ	14/05	- Compreender a origem e a evolução do tênis de mesa desde suas raízes na Inglaterra até sua popularização global. - Entender as regras, equipamentos e técnicas fundamentais do tênis de mesa.	Esporte Tênis de Mesa: o Esporte Inglês que conquistou o mundo

(ELGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.		21/05	- Conhecer a história e o desenvolvimento das Paralimpíadas desde sua criação até os dias atuais. - Reconhecer as diferentes modalidades esportivas praticadas nas Paralimpíadas e suas adaptações para atletas com deficiência.	Esporte Paralimpíadas: história e modalidades
		28/05	Relembrar sobre as artes milenares e as lutas ,para melhor apreensão de conteúdo, através de exercícios.	Artes milenares, cultura mundial e as Lutas orientais (resolução de questões)
		04/06	- Compreender a origem e a evolução do softbol, suas regras e sua popularidade em diferentes regiões do mundo; - Conhecer as habilidades técnicas e estratégias fundamentais do softbol, tanto na defesa quanto no ataque.	Popularizando práticas esportivas: softbol
		11/06	- Conhecer a história e as tradições da patinação no gelo como esporte e forma de entretenimento. - Reconhecer as diferentes modalidades de patinação no gelo, incluindo patinação artística, patinação de velocidade e hóquei no gelo.	Popularizando práticas esportivas: Patinação no gelo
		18/06	Conhecer produções artísticas piauienses como: cavalo piancó, marujada, bumba meu boi, quadrilhas juninas, lendas piauienses etc.; para continuidade e valorização do patrimônio cultural do Estado do Piauí.	Danças Locais - danças locais piauienses
		25/06	Compreender as origens históricas das danças populares, desde as	História das danças populares

			práticas rituais ancestrais até sua evolução ao longo do tempo.	
		02/07	- Conhecer as características e as modalidades de esportes praticados durante as estações de verão e inverno; - Comparar e contrastar os desafios e as exigências físicas dos esportes de verão e inverno, incluindo condições climáticas, equipamentos e técnicas específicas.	Esportes de verão e esportes de inverno
		09/07	- Identificar e descrever uma variedade de esportes praticados em campos abertos e em quadras fechadas, incluindo futebol, basquetebol, vôlei, tênis, rugby, críquete, hóquei e muitos outros. - Conhecer as características físicas, técnicas e táticas específicas associadas aos diferentes tipos de esportes de campo e de quadra, incluindo habilidades de corrida, dribles, passes, rebotes, saques, marcações, bloqueios e voleios.	Esportes de campo e esportes de quadra
		15/07 a 29/07 – Férias coletivas		
		06/08	- Conhecer a história e os critérios de inclusão dos esportes no programa olímpico. - Conhecer os esportes olímpicos e suas modalidades, bem como os valores e princípios olímpicos.	Esportes Olímpicos e não Olímpicos
		13/08	Apreciar e respeitar a diversidade de estilos das danças de salão, reconhecendo sua rica herança	Danças de Salão Modernas, Clássicas e Contemporâneas.

			cultural e sua contribuição para a experiência humana.	
		20/08	- Entender a história, a evolução e os desafios do IronMan Triathlon como uma das provas de resistência mais exigentes do mundo. - Conhecer as distâncias, as disciplinas e as estratégias envolvidas no IronMan Triathlon, incluindo natação, ciclismo e corrida.	IronMan Triathlon
		27/08	- Compreender as características e as regras do decatlo (para homens) e do heptatlo (para mulheres) como eventos multiesportivos no atletismo. - Conhecer as diferentes disciplinas incluídas no decatlo (10 eventos) e no heptatlo (7 eventos) e suas respectivas pontuações.	Decatlo e Heptatlo

Tema integrador:

O Dia Nacional do Desporto Escolar (25 de maio) é a data que reforça a importância da prática do esporte no ambiente escolar como ferramenta de desenvolvimento de diferentes competências, habilidades e fatores sociais de crianças e jovens.

O esporte escolar é a prática de vivências esportivas no ambiente das escolas com finalidades educativas. De acordo com o Ministério do Esporte, a pedagogia do esporte busca refletir as modalidades esportivas enquanto ações educativas e de formação de cidadania.

As ações educativas promovidas por meio do esporte no contexto escolar envolvem intervenções com aspectos definidos, tais como compromisso, responsabilidade, organização, intencionalidade e responsabilidade educacional.

Para tanto, serão trabalhados textos de diversos gêneros que abordem o tema para que sejam discutidos com os alunos com a finalidade de fomentar saberes sobre essa luta e conscientizá-los no que for relevante sobre a valorização do desporto escolar na sociedade brasileira.

Obs.: As possíveis divergências que eventualmente possam surgir entre o conteúdo em destaque nesse plano e o desenvolvido na sala, decorrem da flexibilidade típica de um planejamento, que em razão das dificuldades que surgem no processo de ensino – aprendizagem, e da busca constante por inovar e desenvolver um conteúdo mais próximo da realidade do aluno; motivam o docente de estúdio a buscar um constante aperfeiçoamento, visando sempre o melhor aprendizado do alunado.

Teresina - Piauí, 25 de abril, 2024

METODOLOGIA / RECURSOS

- A disciplina será regida pela dialogicidade e prática com recurso áudio visual.

- Proposta e correção de exercícios de classe e /ou para casa.
- Usará a plataforma virtual como ambiente para construção da inteligência coletiva, onde os alunos, professores de estúdio e professores presenciais trocarão opiniões e solucionarão dúvidas a respeito da disciplina, enaltecendo assim o conhecimento coletivo.

RECURSOS DIDÁTICOS:

- Lousa interativa Touch Screen;
- Livros;
- Slides;
- Vídeos;
- Chroma Key;
- Alpha.

AVALIAÇÃO

Processo Nº: 00011.007326/2024-14

Instrução Normativa Nº: 4/2024

INSTRUÇÃO NORMATIVA /SUPEN Nº 4 DE JANEIRO DE 2024

Art. 4º – Quanto aos instrumentos de avaliação, o professor deve empregar, no mínimo, dois instrumentos diversificados para verificar se as competências e habilidades previstas em seu planejamento foram desenvolvidas pelos estudantes, sendo eles: a Avaliação Qualitativa (AQL) e a Avaliação Quantitativa (AQT). A nota atribuída a esses instrumentos avaliativos comporá a média trimestral do estudante.

Art. 6º – A Avaliação Quantitativa (AQT) complementarará o aspecto quantitativo, favorecendo aos professores, com base nos resultados obtidos nas provas e testes realizados pelos estudantes, o feedback e a reflexão sobre sua prática pedagógica.

Art. 7º – Como Avaliação Quantitativa, tem-se o seguinte: Avaliação Específica (AE) por Componente Curricular, Caderno de Recuperação Trimestral (RPT), Recuperação Final (RF), além das Provas Finais e a Recuperação do Módulo (RM), considerando-se as especificidades de cada, etapas, níveis e modalidade.

Art. 8º – Avaliação Específica (AE) por Componente Curricular, o estudante será avaliado no decorrer do trimestre segundo os critérios a seguir:

a) Produção textual em atividades remotas, mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação – 60% do total da nota.

- Expressão escrita da compreensão do conhecimento desenvolvido através de atividades mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação, principalmente quando o uso de tecnologias digitais não for possível, como: atividades/trabalhos de pesquisa, fichas, resolução de exercícios, relatórios, resumo de textos, aplicados individualmente de forma remota, que possibilitem a análise do desempenho do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

b) Participação via acesso aos conteúdos e atividades a eles relacionados – 40%

- Estímulo à interação.
- Interesse.
- Comprometimento.
- Acesso às atividades não presenciais mediadas ou não por tecnologia de informação e comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CUMMING, R. Para Entender a Arte. São Paulo: Ática, 1996.

GOMBRICH, E. H. A História da Arte. RJ: LTC, 1999.

TEBEROSKY, Ana & COLL, César. Aprendendo Arte- Conteúdos essenciais para o Ensino Fundamental. Ática, 2000.

PROENÇA, Graça. Descobrindo a História da Arte. 1ª impressão. 2ª edição. Editora Ática, 2006.