

PLANO DE AULA MENSAL - 2ª SÉRIE ENSINO MÉDIO INTEGRAL

INTINERÁRIOS FORMATIVOS

CANAL EDUCAÇÃO

SÉRIE: 2ª SÉRIE

TURNO: INTEGRAL

PERÍODO : 01/04 a 10/05/24

BASE CURRICULAR: CURRÍCULO DO PIAUÍ – ENSINO MÉDIO - 1º TRIMESTRE 2024

Habilidades	Componente curricular	Data	Objetivos de aprendizagem	Objetos do conhecimento
(EM1LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável e heterogêneo.	ESPORTE 6ª FEIRA (7:30 às 8:30) PROFª IZABEL CRISTINA	05/04	- Apresentar uma ampla gama de atividades, como escalada, paraquedismo, surf, entre outras, destacando suas características e requisitos específicos. - Discutir os aspectos físicos, mentais e emocionais envolvidos na prática de esportes radicais, incluindo a busca pela adrenalina, superação de medos e aprimoramento da autoconfiança.	Esportes Radicais ao Ar Livre
		12/04	- Promover uma reflexão sobre a importância de valorizar e respeitar as diferentes tradições culturais presentes no Brasil, incluindo as artes marciais como parte integrante dessa diversidade. - Investigar os aspectos da saúde física, disciplina mental, autoconfiança e habilidades de defesa pessoal proporcionados pela prática das artes marciais brasileiras.	A Arte Marcial Brasileira e Sua Herança Cultural
		19/04	Apresentar uma definição de E-Sports e explicar como essas competições envolvem jogadores profissionais competindo em jogos eletrônicos.	E-Sports: Competições esportivas virtuais

			Investigar a origem dos E-Sports, desde os primórdios dos videogames até o desenvolvimento atual de competições globais de grande escala.	
		26/04	- Apresentar uma definição de esportes radicais terrestres e destacar as diferentes modalidades, como skate, BMX, parkour, mountain bike, entre outros. - Investigar as origens dessas modalidades, desde seus primórdios como atividades de contracultura até sua popularização e evolução como esportes reconhecidos globalmente.	Esportes Radicais Terrestres
		03/05	- Promover a segurança aquática e a conscientização sobre os riscos associados às atividades aquáticas, enfatizando a importância do respeito às normas de segurança e à supervisão adequada. - Estimular o contato com a natureza e a apreciação pelo ambiente aquático, incentivando a conservação dos ecossistemas marinhos e fluviais por meio da educação ambiental.	Esportes Radicais Aquáticos
		10/05	- Apresentar uma ampla gama de atividades, como escalada, paraquedismo, surf, entre outras, destacando suas características e requisitos específicos. - Discutir os aspectos físicos, mentais e emocionais envolvidos na prática de esportes radicais, incluindo a busca pela adrenalina, superação de medos e aprimoramento da autoconfiança.	Esportes Radicais ao Ar Livre (revisão)

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.

- 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) complementar 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

ESPORTE

GUIMARÃES, J. O ensino do esporte como problema multidisciplinar. Pensar a Prática, v.8, n.1 p.55-67, 2015.
MOREIRA, W. W. Educação física & esportes: Perspectivas para o século XXI. Campinas: Papirus, 2014.
SCAGLIA, A.J.; REVERDITO, R.S. Pedagogia do Esporte: jogos coletivos de invasão. São Paulo: Phorte, 2017.