

PLANO DE AULA MENSAL - 2ª SÉRIE INTEGRAL ENSINO MÉDIO

FORMAÇÃO GERAL BÁSICA-FGB

CANAL EDUCAÇÃO
SÉRIE: 2ª SÉRIE
TURNO: INTEGRAL
PERÍODO : 01/04 a 10/05/24
BASE CURRICULAR: CURRÍCULO DO PIAUÍ – ENSINO MÉDIO - 1º TRIMESTRE 2024

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Competências gerais: 01. Conhecimento, 02. Pensamento Crítico e Criativo, 03. Repertório Cultural, 04. Autoconhecimento e Autocuidado.

Competência específica:

01: 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.

Habilidades	Componente curricular	Data	Objetivos de aprendizagem	Objeto do Conhecimento
(EMGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.	EDUCAÇÃO FÍSICA 3º FEIRA (7:30 às 8:30) PROFª LAURYANNA QUEIROZ	02/04	Explorar a diversidade de brincadeiras tradicionais e suas variações culturais, reconhecendo sua relevância para a promoção do movimento e da interação entre os participantes.	Brincadeiras tradicionais: o lúdico como atividade física
		09/04	- Analisar os benefícios e desafios do uso de jogos eletrônicos no processo de desenvolvimento cognitivo, emocional e social. - Observar o estabelecimento de associações e relações, escolhas, classificação, autonomia permitidas pelos jogos e brincadeiras eletrônicas,	Jogos eletrônicos: o desenvolvimento através da tecnologia

			entre outras possibilidades que podem potencializar posturas inovadoras.	
		16/04	• Explorar as brincadeiras de roda e amarelinha como ferramentas para o desenvolvimento cognitivo, emocional e físico das crianças. • Identificar os elementos das brincadeiras de roda e amarelinha que contribuem para o desenvolvimento de habilidades motoras, espaciais e de coordenação. • Compreender a importância do brincar no processo de aprendizagem e socialização, reconhecendo o papel das brincadeiras tradicionais na construção de vínculos afetivos e no fortalecimento da autoestima.	Brincadeiras de roda, amarelinha e o brincar para o desenvolvimento cognitivo Prática jogo online - sudoku
		23/04	• Investigar as características e dinâmicas das competições esportivas virtuais, analisando sua influência na prática esportiva e na cultura do esporte. • Avaliar os impactos positivos e negativos das competições esportivas virtuais no desenvolvimento físico, emocional e social dos participantes. • Observar o estabelecimento de associações e relações, escolhas, classificação, autonomia permitidas pelos jogos e brincadeiras eletrônicas, entre outras possibilidades que podem potencializar posturas inovadoras.	Competições esportivas virtuais Prática: jogo online UNO https://www.clickjogos.com.br/jogos-de-cartas/uno-online
		30/04	• Investigar as possibilidades e desafios das atividades físicas em ambientes virtuais, explorando diferentes formas de exercício e interação por meio de tecnologias digitais.	Atividades físicas em ambientes virtuais

			• Experimentar e analisar diversas modalidades de atividades físicas virtuais, avaliando sua eficácia na promoção da saúde e do condicionamento físico. • Refletir sobre a importância da motivação, do acompanhamento profissional e do monitoramento adequado para garantir a segurança e o progresso dos praticantes de atividades físicas em ambientes virtuais.	
		07/05	• Explorar as possibilidades de treinamento físico por meio de jogos eletrônicos, analisando diferentes tipos de jogos e suas contribuições para o condicionamento físico e a saúde. • Identificar os princípios do treinamento físico aplicados em jogos eletrônicos, como exercícios de resistência, força, flexibilidade e coordenação. • Desenvolver estratégias para integrar jogos eletrônicos de treinamento físico em programas de condicionamento físico personalizados, levando em consideração as necessidades e objetivos individuais dos praticantes.	Treinamento físico em jogos eletrônicos

TEMA INTEGRADOR:

Povos originários - 19 de abril

Ainda vivendo à margem dos direitos que lhes são outorgados pela Constituição, os povos indígenas buscam, no dia 19 de abril, um olhar atento da sociedade para sua existência e pertencimento. Muito mais do que uma questão de bem-estar, ter a terra homologada, a oferta singularizada de serviços de saúde e de educação, assim como o respeito às suas tradições são condições mínimas para sua sobrevivência. Apesar do cenário desolador de violência que os circunda e, muitas vezes, enfrentando situações degradantes, devido à invasão de suas terras e à contaminação dos rios, os indígenas se mostram capazes de resistir, aumentando sua visibilidade e valorização. Para valorizá-los, serão trabalhados e explorados os limites entre Brincadeiras Tradicionais e Jogos Eletrônicos para a interação entre as brincadeiras tradicionais e os jogos eletrônicos, 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 dos povos originários 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.

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%dototal 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. Descobrendo a História da Arte. 1ª impressão.2ª edição. Editora Ática, 2006.