

GUIA DE APRENDIZAGEM - 2025

E.E. Dr. Benedito Estevam dos Santos

Professores:	Componente Curricular:	Ano/Turma:	Bimestre:
Silvio César	Educação Física	3º anos: A, B e C	3º

Justificativa

Este Guia de Aprendizagem visa desenvolver as competências e habilidades do Currículo Paulista e os princípios do Programa Ensino Integral: Pedagogia da Presença, Protagonismo, os Quatro Pilares da Educação e Educação Interdimensional.

Aproximação com a realidade do estudante

Aproximar os conteúdos propostos com o contexto vivido pelos estudantes de forma intencional, exemplificando situações, profissões e transformações onde os sujeitos possam assumir uma postura ativa, crítica e criativa frente ao mundo do qual fazem parte.

Título	Conteúdos	Objetivos
Ginástica para todos Relembrando Dançando e brincando Compartilhando Analizando Hora de combinar O circo Nosso circo É hora do show Queimada/Queimada adaptada Habilidades motoras/Habilidades motoras nos jogos pré-desportivos	<ul style="list-style-type: none"> * Lista de movimentos da ginástica para todos. * Movimentos gímnicos: experimentação. * Vivência de movimentos gímnicos por meio de danças e jogos. * Apresentação da sequência de movimentos. * Apreciação dos estudantes. * Planejamento de sequência de movimentos. * Arte circense. * Conceito de habilidades motoras. * Brincadeiras e jogos. * Jogo queimada/da toalha/das habilidades. 	<ul style="list-style-type: none"> * Revisitar os conhecimentos adquiridos nos anos anteriores sobre a ginástica para todos. * Vivenciar a lista de movimentos elaborada na aula anterior. * Experimentar e fruir os elementos gímnicos, passos de dança e elementos de brincadeiras e jogos. * Apreciar e analisar os movimentos realizados nas aulas anteriores. * Elaborar e organizar estratégias para criar uma pequena sequência com implementos. * Apreciar e analisar a arte circense. * Elaborar uma apresentação baseada nos vídeos apresentados na aula anterior. * Apresentar a sequência elaborada pelos estudantes. * Compreender o conceito de habilidades motoras. * Elencar jogos e brincadeiras da preferência dos estudantes. * Experimentar e fruir o jogo queimada. * Reconstruir o jogo queimada. * Experimentar e fruir habilidades motoras nos jogos pré-desportivos.

Metodologias	Ambientes de Aprendizagem	Critérios de Avaliação
Utilização dos materiais digitais, impressos e tecnológicos Atividades práticas Metologias ativas	Quadra Sala de aula Círculo	Avaliação Bimestral Observação e participação Avaliação de desempenho (elementos, posições básicas da ginástica e circuito com ênfase nas habilidades motoras)

Fontes de pesquisa para o estudante

Canais no Youtube como: @aulaspráticas12/@CANALEFTF/@DentroDoEsporte