

# 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 Analisando 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"><li>* Lista de movimentos da ginástica para todos.</li><li>* Movimentos gímnicos: experimentação.</li><li>* Vivência de movimentos gímnicos por meio de danças e jogos.</li><li>* Apresentação da sequência de movimentos.</li><li>* Apreciação dos estudantes.</li><li>* Planejamento de sequência de movimentos.</li><li>* Arte circense.</li><li>* Conceito de habilidades motoras.</li><li>* Brincadeiras e jogos.</li><li>* Jogo queimada/da toalha/das habilidades.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>* Revisitar os conhecimentos adquiridos nos anos anteriores sobre a ginástica para todos.</li><li>* Vivenciar a lista de movimentos elaborada na aula anterior.</li><li>* Experimentar e fruir os elementos gímnicos, passos de dança e elementos de brincadeiras e jogos.</li><li>* Apreciar e analisar os movimentos realizados nas aulas anteriores.</li><li>* Elaborar e organizar estratégias para criar uma pequena sequência com implementos.</li><li>* Apreciar e analisar a arte circense.</li><li>* Elaborar uma apresentação baseada nos vídeos apresentados na aula anterior.</li><li>* Apresentar a sequência elaborada pelos estudantes.</li><li>* Compreender o conceito de habilidades motoras.</li><li>* Elencar jogos e brincadeiras da preferência dos estudantes.</li><li>* Experimentar e fruir o jogo queimada.</li><li>* Reconstruir o jogo queimada.</li><li>* Experimentar e fruir habilidades motoras nos jogos pré-desportivos.</li></ul>	
Metodologias	Ambientes de Aprendizagem	Critérios de Avaliação	
Utilização dos materiais digitais, impressos e tecnológicos Atividades práticas Metologias ativas	Quadra Sala de aula Circuito	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			
CMSP WEB Repositório Currículo Paulista			

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