Ciclo de Palestras

BLOCO 2

- Geografia;
- História;
- Ed. Física;
- Artes;
- Tecnologias para aprendizagem.

GEOGRAFIA



GEOGRAFIA

- “O conhecimento geográfico revela contradições e constrói posicionamentos diante dos fatos sociais e ambientais do mundo. Aprender é um constante desvelar e apropriar-se do mundo. O ensino de Geografia deve estar intimamente ligado à compreensão do mundo e do planeta, nas mais diferentes escalas e contradições, assim como deve instrumentalizar os estudantes para que possam ser autores de transformações sociais”.

GEOGRAFIA

CONCEITOS ESTRUTURANTES DA GEOGRAFIA

- Lugar;
- Natureza;
- Paisagem;
- Região;
- Território.

Lugar

"Muitos autores utilizam o termo lugar para se referir à ideia de pertencimento (TUAN, 1983; SCARLATO, 2005; OLIVEIRA, 2000, 2013; FURLAN, 2004). Lugar seria a expressão do espaço vivido, percebido e representado. Nessa abordagem, lugar ganha sentido de leitura perceptiva e de campo simbólico. Uma pessoa vive num local, mas o lugar seria sua identificação afetiva, a ligação e vínculo com a paisagem. Para outros autores, lugar seria a função que uma localidade exerce no Território (SANTOS, 2000a), por exemplo, a Av. Paulista como o lugar do sistema financeiro";

Lugar





Natureza

- “Cada período histórico é marcado por um determinado posicionamento filosófico em relação à concepção de natureza. As explicações e as definições de natureza acompanham as concepções de mundo dependendo do grupo humano, do tipo de sociedade ou da classe social de quem responde (CARVALHO, 1991). A forma de estudar e interpretar os sistemas naturais segue essa ampla gama de construções epistemológicas. A natureza é uma construção social da interpretação dos sistemas naturais”.

Natureza





Paisagem

"A paisagem geográfica pode ser entendida como conjunto de objetos que definem arranjos espaciais que combinam diferentes tempos (SANTOS, 1998). Mas a paisagem pode também adquirir o significado de produto da experiência vivida e herança da natureza (AB'SABER, 2003). Na visão ecológica da paisagem, ela é um conjunto estruturado e funcional de formas que permitem identificar unidades homogêneas (MONTEIRO, 2001)".

Paisagem





Região

- “Conceito historicamente utilizado em Geografia, que inicialmente considerava os atributos naturais como diferenciados dos espaços geográficos. Corrêa (1989) considera região uma entidade concreta, resultado de múltiplas determinações”.

Região



ALTO TIÊTE



GRANDE ABC

Território

"O conceito de território pode ser definido a partir de distintos pontos de vista, pois a Geografia não tem exclusividade em relação a ele.

Na Geografia, território é o produto da materialidade técnica das sociedades. É também campo de forças políticas onde as ações humanas constroem as marcas de sua produção e projetam sua cultura".

Território



No conceito tradicional de Geografia, território é usado para estudar as **relações entre espaço e poder desenvolvidas pelos Estados**, especialmente os Estados nacionais.

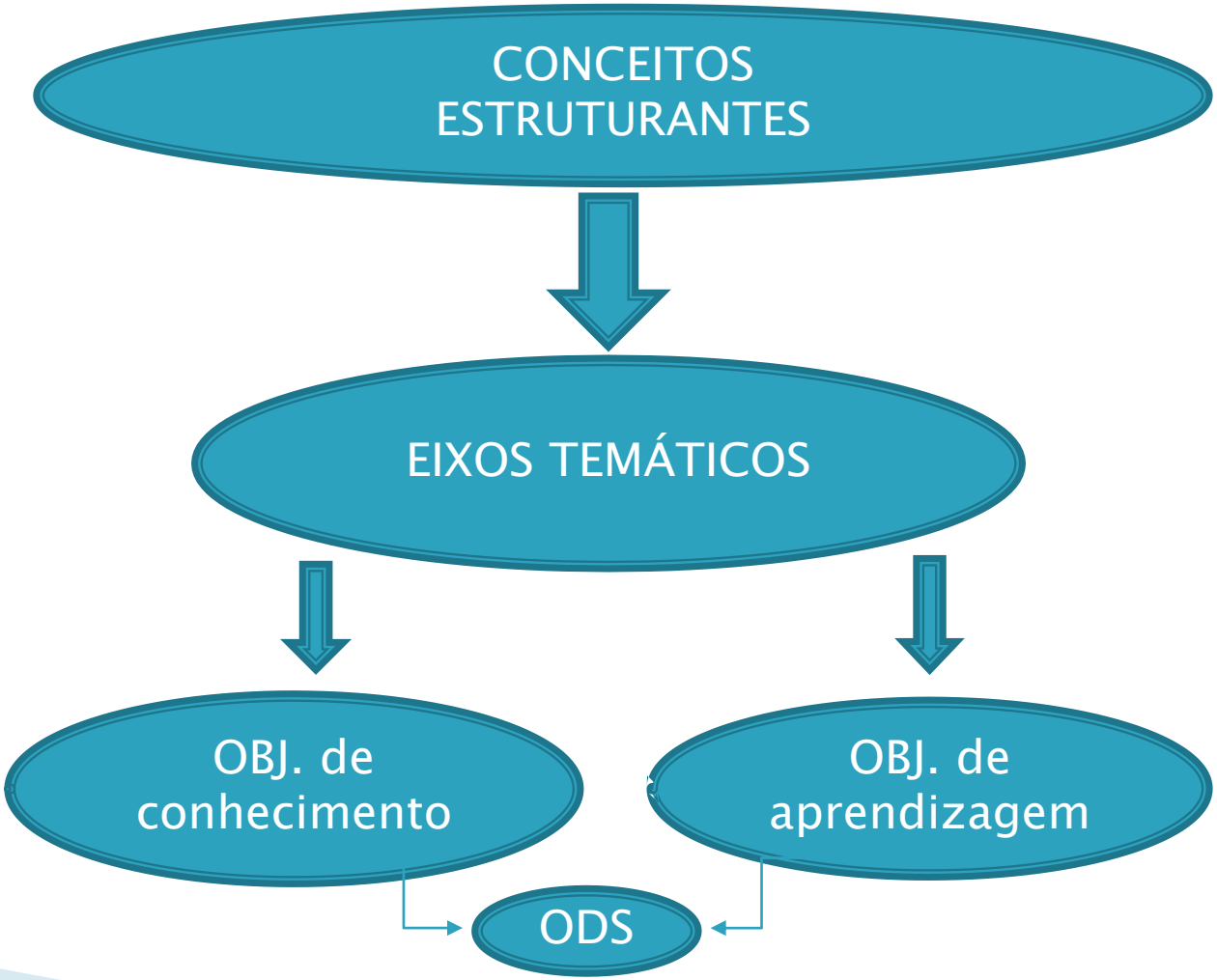
Eixos Temáticos

- Sujeito e seu lugar no mundo;
- Organização territorial no tempo e no espaço;
- Formas e representação e pensamento espacial;
- Natureza, ambientes e qualidade de vida;
- Trabalho e formação socioespacial

As ODS e a Geografia



Para entender...



- Alfabetização

1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
O SUJEITO E SEU LUGAR NO MUNDO	• A escola como lugar de vivência • O lugar de vivência: a moradia, a rua onde vivo, vizinhos e amigos do bairro • Os lugares de brincar e passear	(EF01GO1) Descrever características percebidas de seus lugares de vivência (moradia, escola etc.) e identificar semelhanças e diferenças entre esses lugares, analisando se contemplam a acessibilidade de todos (pessoas com deficiência, idosos, pessoas com mobilidade reduzida etc.).	
		(EF01GO2) Discutir e elaborar, coletivamente, regras de convívio nos diferentes espaços do cotidiano do estudante (espaços de lazer, escola, casa, praças etc.) e em diferentes situações (jogos, brincadeiras etc.), pensando no respeito à diversidade.	

- Interdisciplinar

4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
O SUJEITO E SEU LUGAR NO MUNDO	• Território e diversidade cultural • Processos migratórios e imigratórios que constituíram a Cidade e o Estado de São Paulo • Instâncias do poder público	(EF04G01) Investigar em seus lugares de vivência e em suas histórias familiares, componentes (vestimentas, fotos, imagens, receitas culinárias, objetos, brinquedos etc.) de culturas afro-brasileiras, indígenas, migrantes e imigrantes e relatar em sala de aula suas descobertas, destacando as transformações ocorridas em seu lugar de vivência, associadas à diversidade local.	
		(EF04G02) Descrever, por meio de mapas, imagens, fotografias, vídeos ou documentários, como processos migratórios e imigratórios constituíram a formação da Cidade e do Estado de São Paulo atualmente, estabelecendo algumas relações entre migrações e condições de infraestrutura.	
		(EF04G03) Conhecer como se dá o processo eleitoral dentro do município, identificando algumas funções e papéis dos órgãos do poder público municipal.	

- Autoral

9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
O SUJEITO E SEU LUGAR NO MUNDO	Globalização e mundialização	(EF09G01) Debater diferenças e relações entre o local e o global, discutindo a pluralidade de sujeitos e lugares que constituem o mundo.	
		(EF09G02) Propor reflexões para uma melhor compreensão do mundo, a partir da análise de fatos e situações para compreender a integração mundial (econômica, política e cultural), comparando as diferentes interpretações: globalização e mundialização.	
		(EF09G03) Conhecer e utilizar fontes de informação escritas e imagéticas e alguns procedimentos básicos de registro.	

EIXOS POR CICLO (DEFINIÇÕES)

ALFABETIZAÇÃO	
EIXO	DO QUE TRATA ?
Sujeito e seu lugar no mundo	Desenvolvem-se as primeiras noções de pertencimento contextualizadas cultura e espacialmente. Construímos múltiplas identidades que são históricas, sociais, políticas, econômicas, culturais e afetivas, entre outras. Destacam-se a Lei 10.639/03, que versa sobre o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Africana na formação da sociedade brasileira, e a Lei 11.645/08, que regulamenta a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena em todos os níveis de ensino

EIXOS POR CICLO (DEFINIÇÕES)

INTERDISCIPLINAR	
EIXO	DO QUE TRATA ?
Sujeito e seu lugar no mundo	São apresentadas as noções de diversidade cultural e os processos de formação do povo brasileiro. Inicia-se o reconhecimento da importância dos processos migratórios na formação social e cultural da Cidade de São Paulo. São também apresentadas as formas de organização política do município, a partir das funções públicas. As desigualdades sociais e as questões étnico-raciais são tematizadas, assim como o fortalecimento dos canais de participação social.

EIXOS POR CICLO (DEFINIÇÕES)

AUTORAL	
EIXO	DO QUE TRATA?
Sujeito e seu lugar no mundo	A visão de sujeito se amplia para pensar não apenas o indivíduo, mas a formação territorial brasileira e nossas diversidades refletidas nas questões da etnicidade, seus direitos e as questões de gênero. Para isso, é preciso compreender as trocas e interações dos primeiros habitantes aos fluxos populacionais no contexto da mundialização. Compreensão dos conflitos sociais, culturais e identitários.

EIXOS NA EJA

EXEMPLO DA APLICAÇÃO DO MESMO EIXO NA EJA – ALFABETIZAÇÃO	
EIXO	DO QUE TRATA ?
Sujeito e seu lugar no mundo	Enfoque nas noções de pertencimento contextualizadas culturalmente e espacialmente. Enfocar as diversas identidades dos estudantes. Considera o que está exposto nas Leis 10.639/03, que versa sobre o ensino da História e Cultura Afro-brasileira e Africana na formação da sociedade brasileira, e 11.645/08, que regulamenta a obrigatoriedade do ensino da História e Cultura Afro-brasileira e Indígena em todos os níveis de ensino.

EJA

Ao realizarmos a análise dos eixos por Etapas na Educação de Jovens e Adultos (EJA), notamos que os mesmos se repetem em relação ao Ensino Fundamental, o que de fato muda é o enfoque aos assuntos tratados.

Cada modalidade de ensino trata o assunto de acordo com a especificidade de seu público, levando-se em consideração os momentos de aprendizagem e a fase de cada indivíduo.

HISTÓRIA



HISTÓRIA

- O conceito de interculturalidade incorpora a ideia de que no interior de uma sociedade existem diferentes grupos sociais e culturais e que existe uma ação deliberada de inter-relações entre eles. Nesse sentido, é um conceito que evidencia esses convívios e as transformações desencadeadas por eles, constituindo processos históricos e dinâmicos de elaborações e reelaborações culturais. Agrega-se a esse conceito, o de culturas híbridas, que resultam das relações de trocas e de apropriações culturais entre os grupos humanos, mobilizando a construção de identidades abertas e em reconstrução permanente (CANDAU, 2012).

HISTÓRIA

Para que os estudos históricos escolares devem contribuir?

- **A)** **Identificar** problemas enfrentados pela sociedade na atualidade e aqueles enfrentados no passado;

- **B)** **Investigar** quais entendimentos são necessários para dimensionar as questões contemporâneas em perspectivas históricas;

- **C)** **Conhecer, analisar, questionar e intervir** na organização da sociedade em que se vive, na perspectiva de sua diversidade.

HISTÓRIA – ALFABETIZAÇÃO

- No Ciclo de Alfabetização, a aprendizagem de História contribui para a formação das crianças para que conheçam e aprendam a questionar e a narrar características de objetos e vivências sociais, que fazem parte de seu mundo infantil e lúdico, em comparação com elementos semelhantes e diferentes de outras épocas, apresentados nas suas materialidades e por meio de relatos orais, livros, teatralizações, canções e vídeos.

HISTÓRIA – ALFABETIZAÇÃO

















1º ano – A história dos brinquedos: quais são as relações entre os nossos brinquedos e os de outros povos e de outros tempos?

HISTÓRIA – ALFABETIZAÇÃO









2º ano – A história dos jogos e brincadeiras: quais são as relações entre nossas brincadeiras e as de outras culturas e épocas?

HISTÓRIA – ALFABETIZAÇÃO



LARGO DA BATATA



MUSEU CATAVENTO



PRAÇA SILVA TELES

3º ano – Os espaços lúdicos na Cidade de São Paulo: quais são os espaços de lazer e brincadeiras na Cidade de São Paulo e como as crianças interagem com esses espaços hoje e interagiam em outros momentos históricos? O que propor onde não há espaços lúdicos? Em que se pode melhorar os espaços públicos de convívio?

HISTÓRIA – INTERDISCIPLINAR

- No Ciclo Interdisciplinar, o estudo de temas e fatos históricos dissemina e problematiza saberes relacionados às vivências cotidianas, públicas e sociais, de experiências e histórias comuns na escola e na localidade onde vivem.

HISTÓRIA – INTERDISCIPLINAR

- 4º ano – História das relações das sociedades com as águas e os rios: como temos acesso à água e quais são nossas convivências atuais e históricas com os rios?

- 5º ano – O modo de vida urbano no presente e no passado: como a vida urbana se constituiu no passado e se constitui no presente? E como têm se constituído outros modos de vida?

- 6º ano – Migrações humanas: de que maneiras os deslocamentos humanos atuaram e atuam como fator de constituição das sociedades? Como se dá a relação da Cidade de São Paulo com as 38 outras cidades que compõem a Metrópole paulistana, no que toca as águas, reservas hídricas, rios, desperdício e provimento?

HISTÓRIA – INTERDISCIPLINAR



CRESCENTE FÉRTIL



CRISE HÍDRICA



JARDIM PANTANAL

4º ano – História das relações das sociedades com as águas e os rios: como temos acesso à água e quais são nossas convivências atuais e históricas com os rios?

HISTÓRIA – INTERDISCIPLINAR



VIADUTO DO CHÁ – 1940 – SP



IMPACTOS DA VERTICALIZAÇÃO

5º ano – O modo de vida urbano no presente e no passado: como a vida urbana se constituiu no passado e se constitui no presente? E como têm se constituído outros modos de vida?

HISTÓRIA – INTERDISCIPLINAR





6º ano – Migrações humanas: de que maneiras os deslocamentos humanos atuaram e atuam como fator de constituição das sociedades? Como se dá a relação da Cidade de São Paulo com as 38 outras cidades que compõem a Metrópole paulistana, no que toca as águas, reservas hídricas, rios, desperdício e provimento?

HISTÓRIA – AUTORAL

- No Ciclo Autoral, estudar História envolve contato com uma diversidade maior de materiais informativos, fontes mais elaboradas e conceitos mais formalizados, que auxiliam os estudantes a organizarem repertórios (novos e já adquiridos) em estruturas temporais de diferentes durações, relacionando suas vivências cotidianas com modos de viver em sociedade e com a história da humanidade.

HISTÓRIA – AUTORAL

- 7º ano – Comunicação e trabalho: como as diferentes sociedades, entre os séculos VI e XVIII, isolaram-se e comunicaram-se por meio de linguagens e relações de trabalho?

- 8º ano – Direitos sociais e políticos no contexto do desenvolvimento capitalista: como as contradições sociais evidenciaram, a partir do século XVIII, as desigualdades e desencadearam transformações fundamentais, hoje presentes nas sociedades contemporâneas?

- 9º ano – Capitalismo no século XX: como se constituiu como sistema hegemônico, transformando, reorganizando e desmobilizando sociedades dos diversos continentes

HISTÓRIA – ODS

- A Agenda 2030 estabeleceu dezessete ODS (Objetivos de desenvolvimento sustentáveis), dentre os quais 6 estão especificamente relacionados aos objetos de conhecimentos e objetivos de aprendizagem do currículo de História. São eles:



HISTÓRIA – EJA – Eixos

Alfabetização	→	Sujeitos históricos
Básica	→	Natureza e Sociedade
Complementar	→	Relações de trabalho e de poder
Final	→	Cidadania e interculturalidade

EJA – Etapa Alfabetização

- O elemento central do eixo estruturante da História nessa etapa é a atuação dos sujeitos históricos nas sociedades humanas e seu papel como agentes da transformação histórica em diferentes tempos e sociedades. Os temas estudados, as problemáticas levantadas para esse momento do percurso formativo partem do valor fulcral que mulheres e homens em suas singularidades temporais, espaciais e culturais assumem na transformação da História.

EJA – Etapa Básica

- Aprofundam-se compreensões e entendimentos acerca dos conceitos caros ao saber histórico escolar, por exemplo, os conceitos de História, sujeito histórico, tempo, espaço, fato histórico, processo histórico, assim como os procedimentos importantes ao conhecimento histórico, como as medições e o uso dos marcadores de tempo cronológico. No que se refere ao eixo estruturante, o elemento a conectar as questões problematizadas e os temas estudados é natureza e sociedades em conexão com a atuação das comunidades humanas em diferentes tempos e espaços

EJA – Etapa Complementar

- Nesta Etapa o estudante deve compreender um fenômeno social de forma científica e pensar historicamente acerca do mundo que está inserido. No que se refere ao eixo estruturante, destacam-se as relações de trabalho e as relações de poder como elementos centrais no estudo de diferentes situações históricas que os sujeitos históricos travam entre si na transformação da natureza e das sociedades na produção dos meios de existência e no estabelecimento de relações de trabalho e de poder.

EJA – Etapa Final

- Nesse momento de seu percurso formativo, esperamos que o estudante possa estabelecer relações mais abrangentes entre a sociedade atual e o modo de vida capitalista, como perceber o papel dos diferentes sujeitos históricos, suas lutas e resistências na conquista de direitos sociais e cidadania.
- Os elementos centrais do eixo estruturante a conectar todos os outros elementos são a cidadania e a da interculturalidade.

EDUCAÇÃO FÍSICA



BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

- Nas primeiras décadas do Século XX no Brasil e em São Paulo, a Educação Física estava em constituição como disciplina escolar, pois naquele período os modelos e padrões ainda não estavam consistentes e consolidados na escola, muito embora já houvesse diversos grupos, como os do movimento Higienista, com forte influência sobre o pensamento social e educacional brasileiro, que buscavam legitimar e prescrever práticas para a Educação Física.

EDUCAÇÃO FÍSICA

- A Educação Física como linguagem valoriza e reconhece a diversidade e busca criar um ambiente propício para que as diferentes narrativas possam se manifestar a partir de suas próprias culturas. Tratar a cultura corporal dessa maneira não é valorizar o que no senso comum se diz ser "teoria" em detrimento da prática. Pelo contrário, é compreender que a vivência (prática refletida) só é ampla e integral se atuamos sobre o "saber fazer", atribuindo, problematizando e produzindo significados.

MATÉRIAS JORNALÍSTICAS COMUNS


O GLOBO

SOCIEDADE

SAÚDE

Falta de atividade física mata 300 mil por ano no Brasil

Ser 'jogador de final de semana' causa prejuízos para a saúde

A TARDE

Notícias › Saúde

Qua , 26/11/2014 às 06:00

Violência e bullying na educação física escolar

ESTADÃO conteúdo Equipe Nutrição & Boa Forma


FOLHA DE S.PAULO

UM JORNAL A SERVIÇO DO BRASIL

colunistas

marcelo coelho

Minhas aulas de educação física nunca passaram de desperdício de tempo

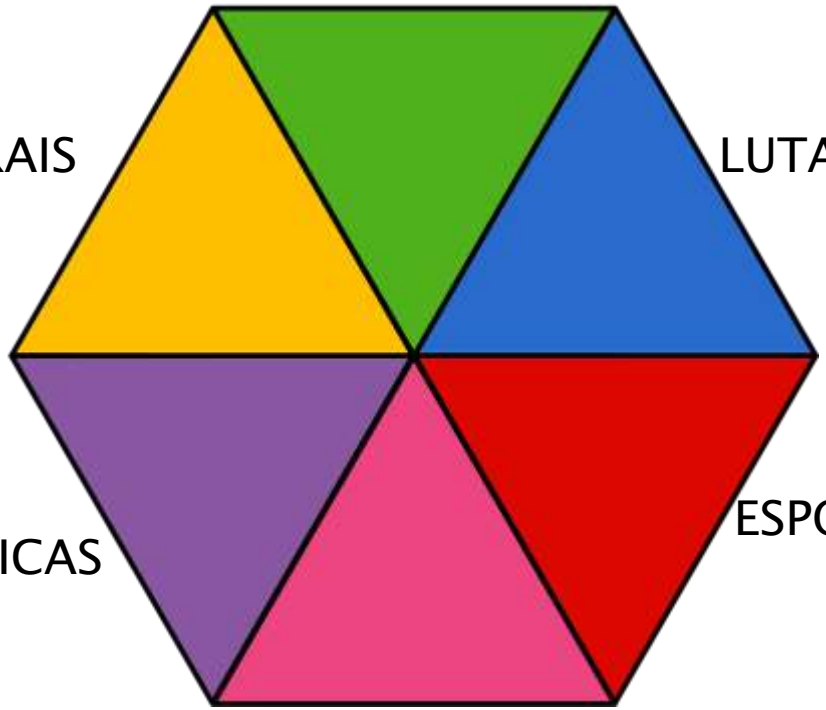
leia também

Em peça de Dario Fo, o teatro serve para desmontar o que é pura farsa

EDUCAÇÃO FÍSICA

- CURRÍCULO DA CIDADE: EIXOS NORTEADORES;
- A EDUCAÇÃO FÍSICA E OS CICLOS DE APRENDIZAGEM;
- APLICAÇÃO DOS EIXOS POR ANO/CICLO E AS ODSs;
- AVALIAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA.

CURRÍCULO DA CIDADE: EIXOS NORTEADORES



ALFABETIZAÇÃO: COMUNIDADE E FAMILIAR

INTERDISCIPLINAR: REGIONAL E NACIONAL

AUTORAL: GLOBAL E DIGITAL

A EDUCAÇÃO FÍSICA E OS CICLOS DE APRENDIZAGEM

Ciclo de Alfabetização em contexto familiar/comunitário:

- Brincadeiras e jogos do contexto familiar e comunitário;
- Esportes: marca, precisão e invasão;
- Ginástica geral;
- Danças do contexto familiar, comunitário, regional e midiático;
- Lutas/jogos de oposição do contexto familiar e comunitário;
- Práticas corporais de aventuras urbanas e na natureza.

APLICAÇÃO DOS EIXOS POR ANO/CICLO – 2° ANO

LUTAS	Lutas/jogos de oposição do contexto familiar e comunitário	(EF02EF28) Vivenciar/experimentar diferentes lutas do contexto familiar/ comunitário, identificando a diversidade dos jogos de oposição.	
		(EF02EF29) Reconhecer as lutas do contexto familiar/comunitário, valorizando a importância dessas para suas culturas de origem.	
		(EF02EF30) Planejar, coletivamente, e utilizar estratégias para resolver desafios das lutas do contexto familiar/comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	
		(EF02EF31) Reconhecer o papel da violência e agressividade no desenvolvimento de práticas de lutas, diferenciando lutas/jogos de oposição das brigas, explicitando as emoções e a agressividade empenhadas na vivência de lutas e preservando a integridade própria e a dos demais colegas de sala.	
		(EF02EF32) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de lutas do contexto familiar/comunitário, produzindo, por meio das múltiplas linguagens, registros (orais, escritos e audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.	
		(EF02EF33) Conhecer como as mídias tratam as lutas/jogos de oposição.	

A EDUCAÇÃO FÍSICA E OS CICLOS DE APRENDIZAGEM

Ciclo Interdisciplinar em contexto regional e nacional. São eles:

- Brincadeiras e jogos regionais e populares do Brasil;
- Esportes: campo e taco; rede e parede; de invasão e técnico-combinatório;
- Ginástica geral com práticas corporais circenses e ginástica de condicionamento;
- Danças do Brasil;
- Lutas do Brasil;
- Práticas corporais de aventuras urbanas e na natureza.

APLICAÇÃO DOS EIXOS POR ANO/CICLO – 5° ANO

LUTAS	Lutas do Brasil	(EF05EF28) Vivenciar/experimentar diferentes lutas do contexto brasileiro e de matrizes africanas e indígenas, reconhecendo e valorizando a importância dessas para suas culturas de origem.	
		(EF05EF29) Identificar as diferentes práticas de lutas no contexto brasileiro, problematizando, por meio da experiência, os significados atribuídos a essas práticas corporais.	
		(EF05EF30) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas do contexto brasileiro, respeitando o colega como oponente e preservando a integridade própria e do colega.	
		(EF05EF31) Identificar situações de exclusão durante a tematização do esporte e do paradesporto em função de características pessoais, sociais ou, ainda, relacionadas a estereótipos e/ou habilidades.	
		(EF05EF32) Compreender o papel da violência e agressividade no desenvolvimento de práticas de lutas veiculadas nas mídias, diferenciando lutas das brigas.	
		(EF05EF33) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de lutas do contexto familiar/comunitário, produzindo registros (orais, escritos, audiovisuais etc.) para divulgá-las na escola e na comunidade.	
		(EF05EF34) Compreender que a realização das lutas fora das aulas precisa ser com segurança, preservando o senso de alteridade e respeito mútuo.	
		(EF05EF35) Identificar as características (códigos, elementos técnicos e táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições e outros) das lutas do Brasil.	

A EDUCAÇÃO FÍSICA E OS CICLOS DE APRENDIZAGEM

Ciclo Autoral em contexto mundial e digital:

- Brincadeiras e jogos do mundo e digitais;
- Esportes: campo e taco; rede e parede; de invasão; de combate e técnico-combinatório;
- Ginástica de condicionamento físico e ginástica de consciência corporal;
- Danças urbanas do Brasil e do mundo;
- Lutas do mundo: curta, média, longa e mista distância;
- Práticas corporais de aventuras urbanas e na natureza.

APLICAÇÃO DOS EIXOS POR ANO/CICLO – 8° ANO

LUTAS	Lutas do mundo: longa e mista distância	(EF08EF35) Compreender a classificação das lutas e suas características de espaço em longa e mista distância.	
		(EF08EF36) Vivenciar/experimentar e fruir diferentes lutas de longa e mista distância do contexto mundial.	
		(EF08EF37) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, de longa e mista distância, do contexto mundial, respeitando o colega como oponente e preservando as integridades próprias e as do colega.	
		(EF08EF38) Analisar e problematizar situações de exclusão durante a tematização das lutas de longa e mista distância, em função de características pessoais, sociais ou, ainda, relacionadas a estereótipos e/ou habilidades.	
		(EF08EF39) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de lutas do contexto mundial, produzindo textos (orais, escritos e audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.	
		(EF08EF40) Reconhecer as transformações históricas das lutas do contexto mundial, bem como diferentes sentidos e significados atribuídos pelos seus praticantes, identificando as características (códigos, elementos técnicos e táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições e outros) das lutas do mundo de longa e mista distância.	
		(EF08EF41) Compreender as emoções e a agressividade empenhadas na vivência de lutas, preservando a integridade própria e a dos demais colegas de sala, garantindo a segurança dos envolvidos nas práticas de lutas.	

Práticas Corporais de Aventuras

Objetos do Conhecimento: práticas corporais de aventuras urbanas

Le Parkour






Esportes:

Objetos do conhecimento: Esportes Técnico combinatórios
Ginástica Acrobática







BRINCADEIRAS E JOGOS

Objetos de conhecimento- Brincadeiras e Jogos do mundo e digitais







AVALIAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

A avaliação em Educação Física deve considerar a observação, análise e conceituação de elementos que compõem a totalidade da conduta humana, ou seja, deve estar voltada para a aquisição de competências, habilidades, conhecimentos e atitudes dos estudantes. Deve abranger as dimensões cognitiva (competências e conhecimentos), motora (habilidades motoras e capacidades físicas) e atitudinal (valores), verificando a capacidade do estudante expressar sua sistematização dos conhecimentos relativos à cultura corporal em diferentes linguagens – corporal, escrita e falada.

EJA – EDUCAÇÃO FÍSICA

- A organização das atividades de ensino na Educação Física corresponde às singularidades de cada escola, professor e grupo de estudantes. Dessa forma, professores que atuam numa mesma etapa da EJA (Alfabetização, Básica, Complementar ou Final) poderão tematizar práticas corporais distintas, selecionar Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento diferentes e, consequentemente, planejar situações didáticas específicas.

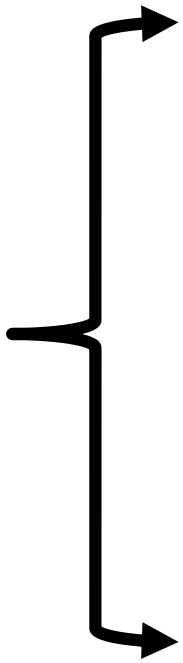
EJA – EDUCAÇÃO FÍSICA

Alfabetização

Básica

Complementar

Final



Brincadeiras

Danças

Lutas

Esporte

ARTE



ARTE

- Em Arte, desenvolve-se a leitura da língua estética do mundo. Aproximamos os estudantes dos signos sonoros, visuais, gestuais, motores, textuais, táteis e verbais que engendram as linguagens artísticas e se estendem a outros campos da cultura. Podemos convidar os estudantes a ler a imagem de uma pintura renascentista e um anúncio publicitário digital, em momentos distintos ou comparando-os. O professor de Arte é o mediador que fomenta, facilita e fortalece o contato dos estudantes com a cultura que o cerca e com um repertório artístico que está à espera para ser descoberto ou desbravado.

Linguagens





- Artes Visuais
- Dança
- Música
- Teatro



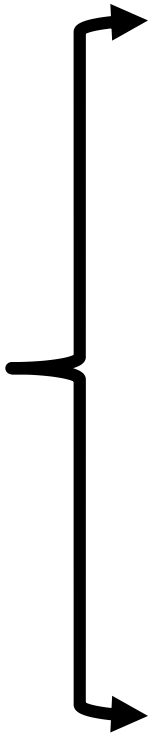


Arte – Campos Conceituais

Alfabetização

Interdisciplinar

Autoral



Linguagens artísticas

Experiência artística e estética

Processo de criação

Saberes e fazeres culturais

Linguagens

É importante destacar, as quatro Linguagens de Artes bem como, os quatro campos Conceituais são abordadas em todos os anos (1º ao 9º ano). Dessa forma, se possibilita que o aluno tenha acesso com tais elementos durante toda sua formação.

Arte – Campos Conceituais

- Inspirados nas autoras, **(Mirian Celeste Martins e Gisa Picosque)** o currículo de Artes se organiza **com campos conceituais no lugar de eixos**, diferentemente de como foi adotado nos outros componentes curriculares, pois consideramos os **campos conceituais como espaços em permanente relação, preenchidos e atravessados pelas linguagens artísticas e seus conhecimentos singulares não lineares**. Esse conceito vai ao encontro da proposta de **currículo espiral**.

Arte – Campos Conceituais

- Pensar o campo nos ajuda a pensar e a olhar a Arte, na qual coabitam muitos campos, com permutas, trocas e intercâmbios constantes de tudo o que os constitui. O campo é uma imagem poética e conceitual que permite um olhar espacial para a vastidão da Arte nas escolas.

Arte – Campos Conceituais



Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte – Georges-Pierre Seurat – 1884-1886 - Pontilhismo

Para entender...

Direitos de Aprendizagem	Base Nacional Comum Curricular (BNCC)[2]	Campos Conceituais
Processos de criação	Criação	Processos de criação
Conhecimento e linguagem	Crítica	Linguagens artísticas
Práxis social	Reflexão	
Inter-relação na interdisciplinaridade		Saberes e fazeres culturais
Expressão artística e estética	Estesia	Experiências artísticas e estésicas
	Expressão	
	Fruição	

2. BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta preliminar. Terceira versão. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 23 Junho. 2017.

Campos Conceituais

1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

ARTES VISUAIS

Campos Conceituais	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
LINGUAGENS ARTÍSTICAS	Elementos da linguagem	(EF01A01) Explorar os elementos formais que estruturam a linguagem (ponto, linha, forma, cor e espaço) e como esses elementos são expressos nas produções artísticas em processo de alfabetização visual (texturas, movimentos, volumes, tonalidades, bidimensional, tridimensional, luminosidade etc.).	
	Registros formais e não-formais	(EF01A02) Apreciar e comentar os seus registros artísticos e os dos outros estudantes.	
		(EF01A03) Experimentar formas de registros e compreender o caráter permanente e efêmero das linguagens artísticas.	
EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA E ESTÉSICA	Produções artísticas locais, regionais, nacionais e internacionais	(EF01A04) Experienciar diferentes possibilidades na produção, fruição e medição de trabalhos artísticos.	

EJA – Linguagens

- Na Educação de Jovens e Adultos identificamos a ampliação das linguagens em relação ao Ensino Fundamental com o aparecimento das Artes Integradas. Esta linguagem trata de explorar, reconhecer e criar percebendo a integração entre linguagens artísticas, nas manifestações em que acontecem o hibridismo entre linguagens, bem como a criação de projetos temáticos e integradores entre arte e várias áreas do conhecimento.

Campos Conceituais

Alfabetização

Básica

Complementar

Final

- Arte e tecnologias
- Contextos e matrizes culturais
- Contemporaneidade e identidade
- Elementos de Linguagem
- Materialidade
- Mundo do Trabalho
- Patrimônio Cultural
- Processo de criação

Tecnologias para a aprendizagem



Tecnologias para a aprendizagem

- Nesses últimos trinta anos, as tecnologias, em especial as digitais, evoluíram socialmente de forma rápida. Hoje, há novos e diferenciados processos comunicativos e formas de culturas estruturadas com base em distintas linguagens e sistemas de signos, transformando parâmetros comportamentais e hábitos sociais. Tal contexto leva-nos a ajustar processos educacionais, ampliando e ressignificando o uso que fazemos das tecnologias para que os estudantes saibam lidar com a informação cada vez mais disponível.

As tecnologias no cotidiano

- No contexto atual, as tecnologias digitais estão inseridas em atividades cotidianas e simultâneas, em equipamentos que transportam nossos corpos e mentes (computadores e smartphones), por meio de janelas pelas quais estamos vivenciando, organizando, programando e interpretando o mundo em que vivemos (RUSHKOFF, 2012). Estabelecemos uma relação de "dependência tecnológica" (FERREIRO, 2013).

Princípios para o trabalho

FIGURA 1 – PRINCÍPIOS PARA O TRABALHO COM AS TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM

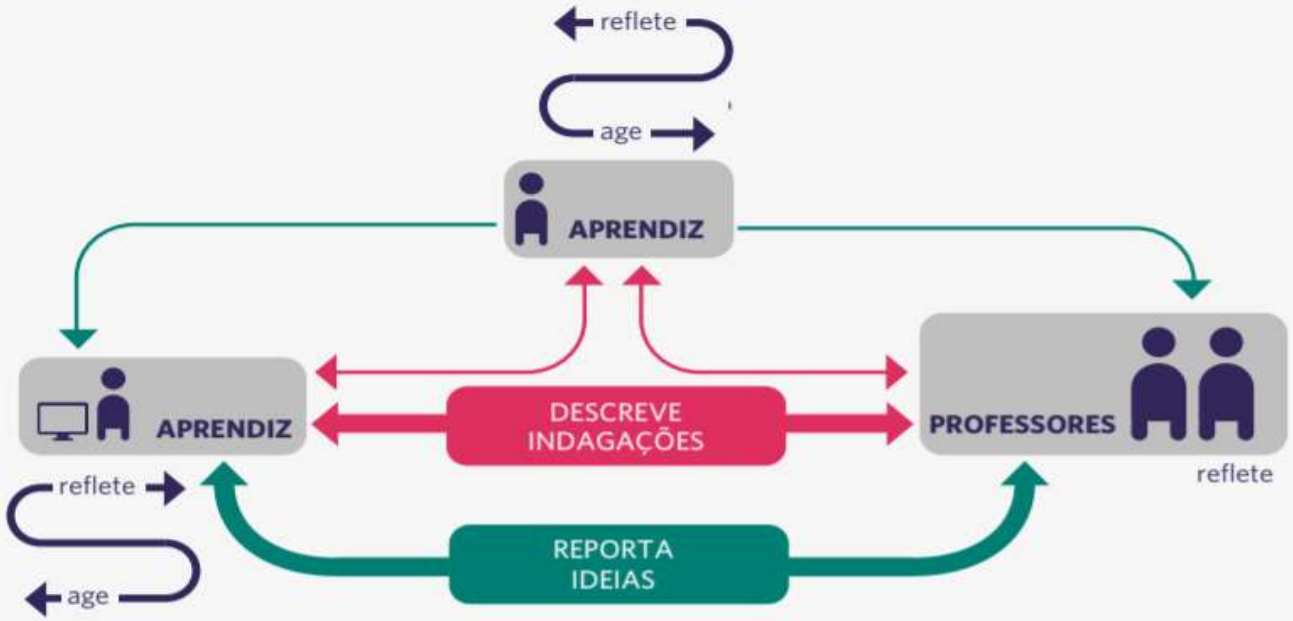


Conceitos importantes

- "Construcionismo é uma forma de conceber e utilizar as tecnologias e informação e comunicação em educação que envolve o aluno, as tecnologias, o professor, os demais recursos disponíveis e todas as inter-relações que se estabelecem, constituindo um ambiente de aprendizagem que propicia o desenvolvimento da autonomia do aluno, não direcionando sua ação, mas auxiliando-o na construção do conhecimento por meio de explorações, experimentações e descobertas". (ALMEIDA, 2005, p. 25).

Espiral da espiral

FIGURA 2 – A ESPIRAL DE APRENDIZAGEM



Fonte: Adaptado de Valente (2005, p. 86)

Eixos Estruturantes

FIGURA 6 - EIXOS ESTRUTURANTES DE TECNOLOGIAS PARA APRENDIZAGEM



PROGRAMAÇÃO

- Dispositivos de hardware;
- Sistema Computacional;
- Capacidade analítica,
- Linguagem da programação;
- Narrativas digitais

TIC – Tecnologia de Informação e Comunicação

- Papel e uso das Tic na sociedade;
- Produções colaborativas;
- Acesso, segurança e veracidade das informações;
- Criatividade e propriedade intelectual;
- Implicações morais e éticas

Letramento digital

- Linguagens midiáticas;
- Apropriação Tecnológica;
- Cultura digital;
- Consciência crítica, criativa e cidadã,
- Investigação e pensamento científico.

Aplicação dos eixos

1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
PROGRAMAÇÃO	Dispositivos de hardware	(EF01TPA01) Identificar e utilizar os dispositivos de hardware disponíveis e seus periféricos (teclado, mouse, pen drive, computador etc.).	
	Sistema computacional (software)	(EF01TPA02) Identificar ícones de diferentes programas.	
	Capacidade analítica (abstração)	(EF01TPA03) Utilizar a lógica em jogos e brincadeiras.	
	Linguagem de programação (bloco, comando)	(EF01TPA04) Conhecer comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	
	Narrativas digitais	(EF01TPA05) Desenvolver processos e produções a partir de imagens e sons.	
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	Papel e usos das TIC na sociedade	(EF01TPA06) Identificar diferentes mídias digitais (texto, áudio, vídeo, e-mail, games etc.).	
		(EF01TPA07) Conhecer o papel das tecnologias como meio de informação e comunicação na prática social dos estudantes como sujeitos da infância.	
		(EF01TPA08) Utilizar alguns sistemas de busca de informações simples.	
		(EF01TPA09) Ter noções sobre o uso responsável da informação.	

Aplicação dos eixos

4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
PROGRAMAÇÃO	Sistema computacional (software)	(EF04TPA01) Identificar e operar, com autonomia recursos, programas, funções e comandos na resolução de problemas.	
	Capacidade analítica (abstração)	(EF04TPA02) Planificar sequências e antecipar ações e repercussões para a resolução de tarefas propostas.	
	Linguagem de programação (bloco, comando)	(EF04TPA03) Experimentar, por meio de programação simples, diferentes softwares.	
	Narrativas digitais	(EF04TPA04) Estruturar processos de produções autorais por meio de imagens, vídeos e textos com senso estético.	
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	Papel e usos das TIC na sociedade	(EF04TPA05) Reconhecer o papel das tecnologias como meio de informação e comunicação na sociedade.	
		(EF04TPA06) Criar, organizar, armazenar, manipular, selecionar e recuperar informações.	
		(EF04TPA07) Utilizar e selecionar sistemas de busca de informações em diferentes bases de dados.	
	Acesso, segurança e veracidade da informação	(EF04TPA08) Conhecer critérios de segurança em relação à identidade virtual, proteção e preservação de dados pessoais.	
		(EF04TPA09) Identificar os riscos da exposição de dados e conteúdos pessoais em redes virtuais.	

Aplicação dos eixos

7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
PROGRAMAÇÃO	Capacidade analítica (abstração)	(EF07TPA01) Utilizar capacidade analítica para identificar um problema e decompô-lo em partes, utilizando diferentes suportes.	
	Linguagem de programaç ão (bloco, comando)	(EF07TPA02) Criar projetos por meio da linguagem de programação por blocos.	
		(EF07TPA03) Compilar e depurar ideias de maneira satisfatória, reformulando por meio do uso de funções, e reaproveitar pequenos pedaços de códigos.	
	Narrativas digitais	(EF07TPA04) Analisar e validar processos de produções autorais relacionados à robótica/automação com uso de senso estético.	
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	Papel e usos das TIC na sociedade	(EF07TPA05) Realizar produções e fazer o compartilhamento em diferentes repositórios digitais (blogs, sites, redes sociais, entre outros).	
	Criatividade e propriedade intelectual	(EF07TPA06) Utilizar filtros para selecionar informações da Web, considerando os diferentes tipos de licença de uso.	
		(EF07TPA07) Identificar as licenças de uso nas informações retiradas da Web por meio de filtros nas buscas realizadas.	

Protagonismo, Autonomia, Inventividade e Colaboração

Protagonismo é um dos princípios considerados na estruturação das práticas de Tecnologias para Aprendizagem.

A ideia de distribuir os tipos de participações em um círculo é para mostrar que não se trata de planejar o desenvolvimento de atividades lineares e sequenciais de participação, mas de eles vivenciarem e se aperceberem de que haverá momentos em que terão uma participação mais operacional frente aos demais membros de um grupo de trabalho.

Projeto Interdisciplinar

- Áreas envolvidas: Tecnologias e Ed. Física
- Projeto:

JOGOS DIGITAIS

O protagonismo na prática

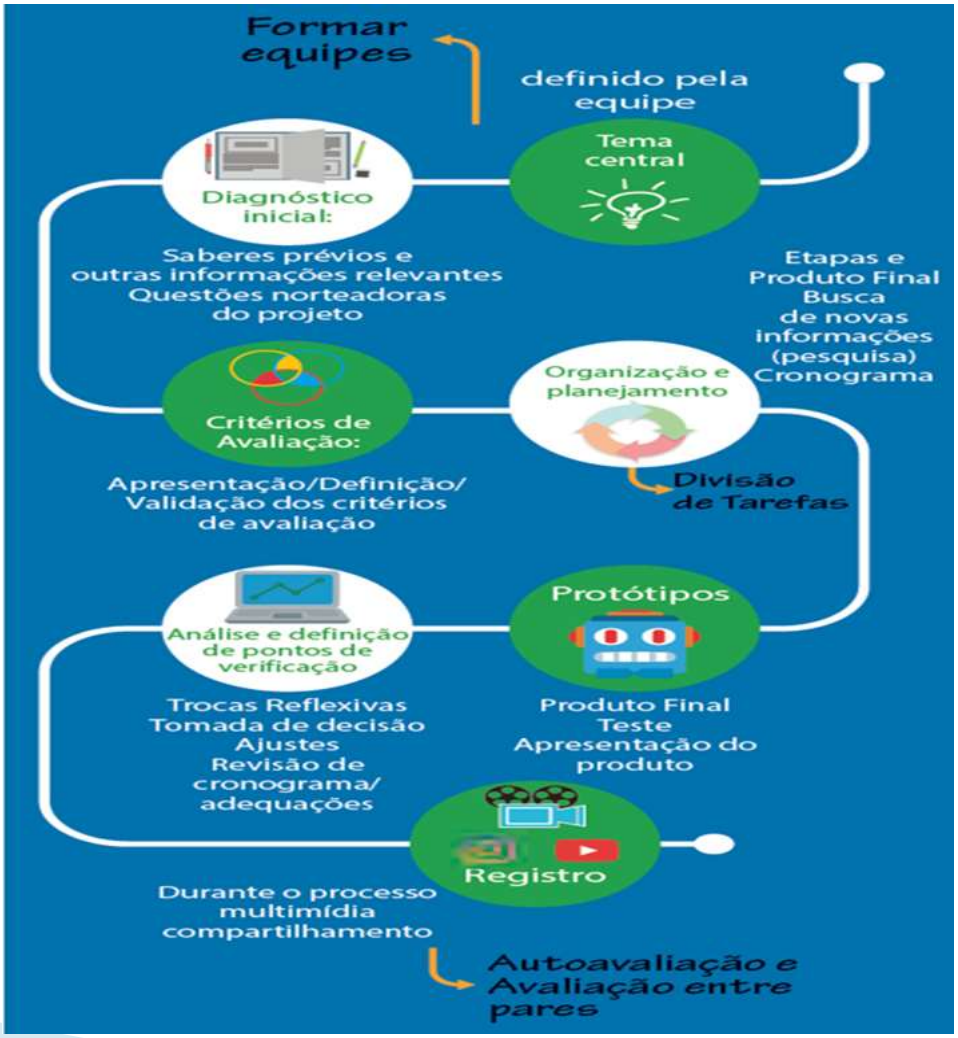
- Objetivo do projeto

- Linguagem de programação (bloco, comando);
- Papel e usos das TIC na sociedade;
- Linguagens midiáticas.

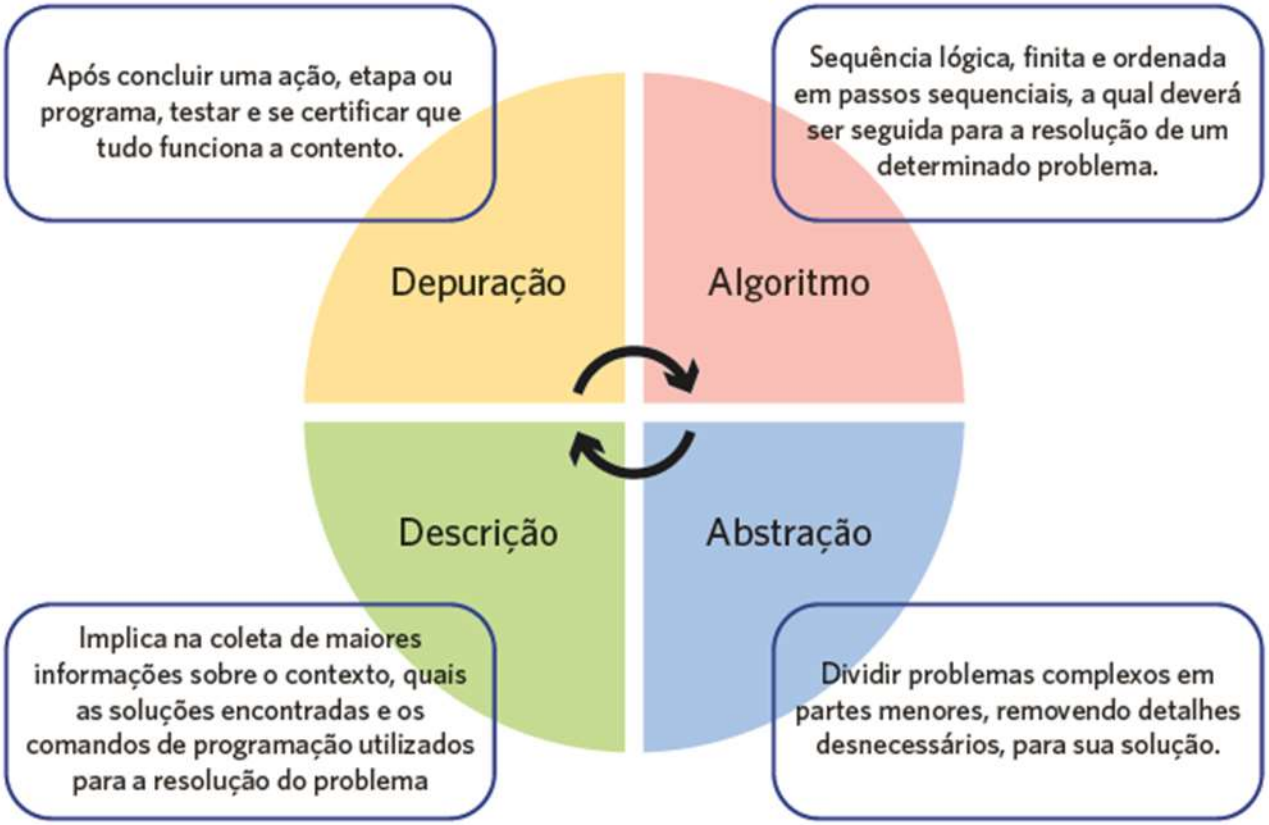
FASES DO PROJETO

Etapa	Atividade	Aulas
1ª	Formação dos grupos; Pesquisa de jogos digitais.	01
2ª	Cadastro na plataforma do Scratch; Pesquisa de jogos digitais na plataforma do Scratch;	02
3ª	Desenvolvimento do protótipo do jogo digital;	05
4ª	Apresentação do protótipo do jogo digital.	02
5ª	Avaliação	01

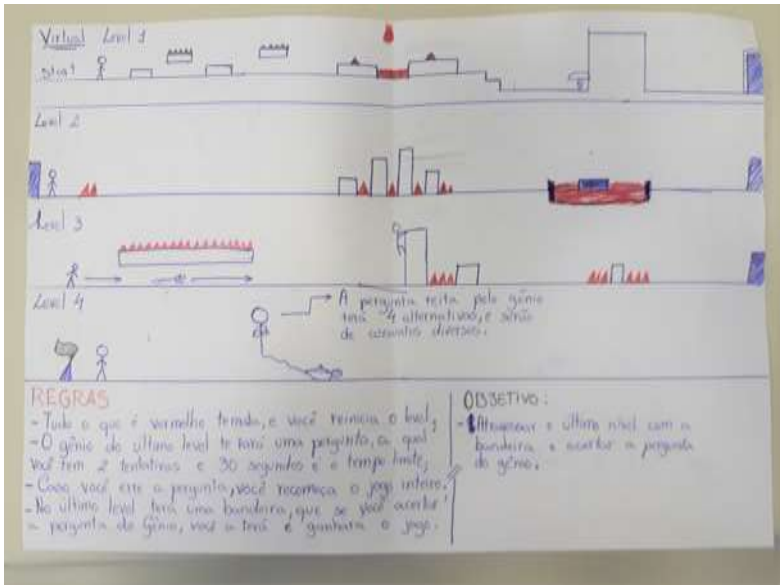
ORGANIZAÇÃO

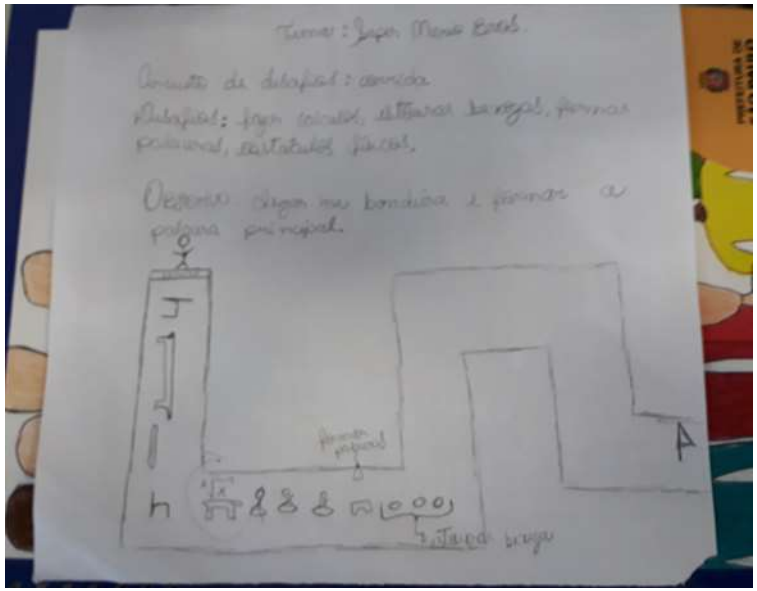


ORGANIZAÇÃO



PLANEJAMENTO





CRIAÇÃO

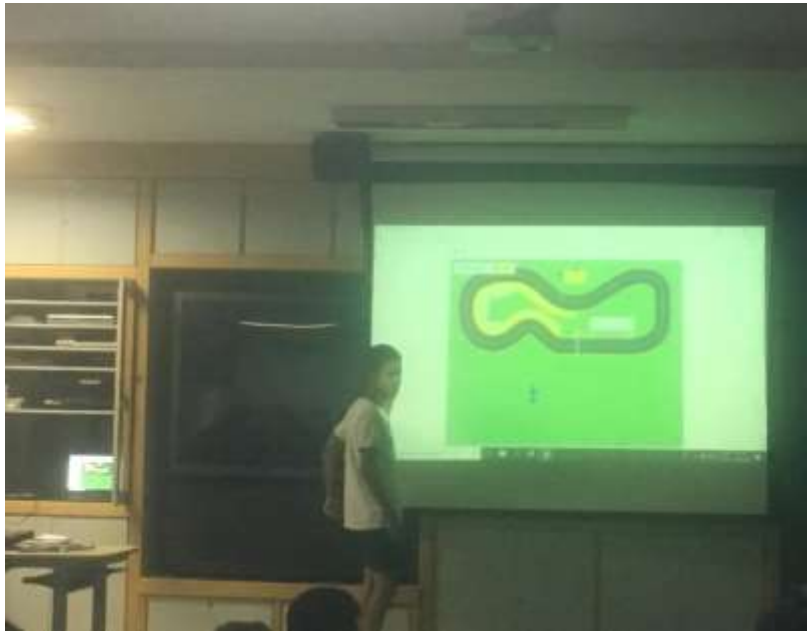






APRESENTAÇÕES DOS JOGOS





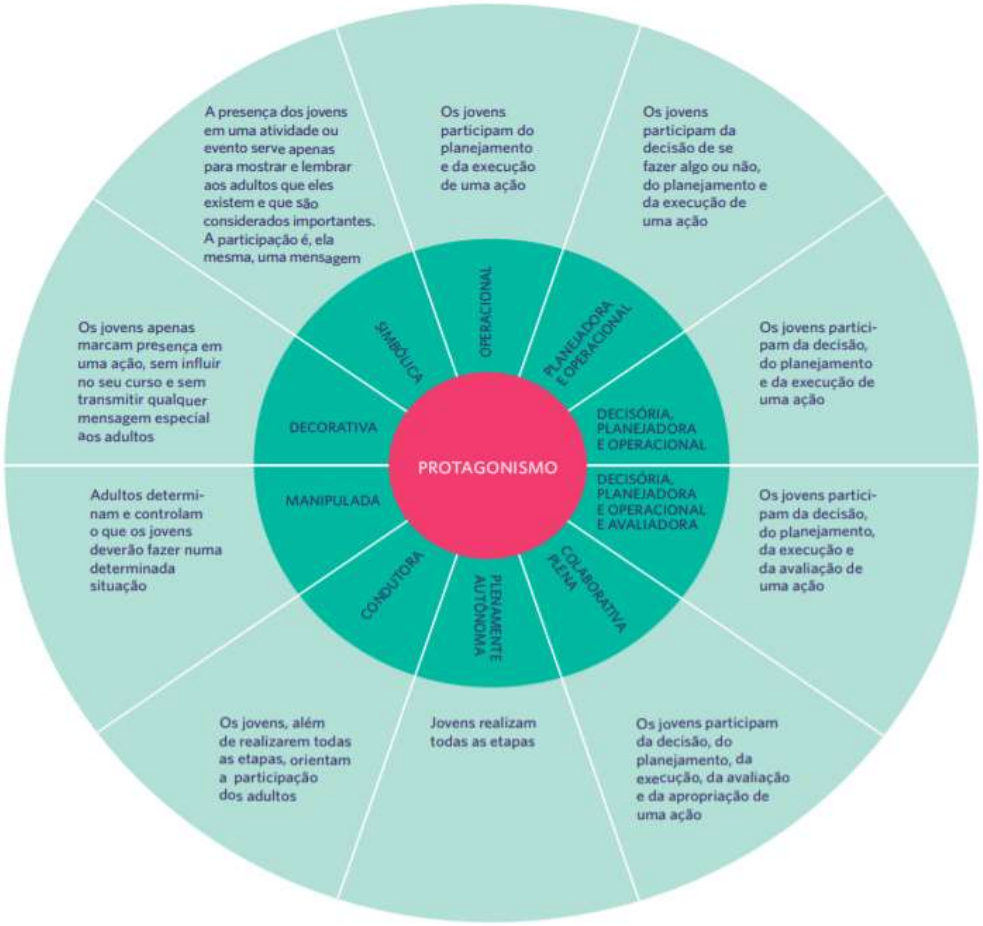
COLOCANDO OS CONCEITOS EM PRÁTICA







Tipos de participação de crianças e jovens



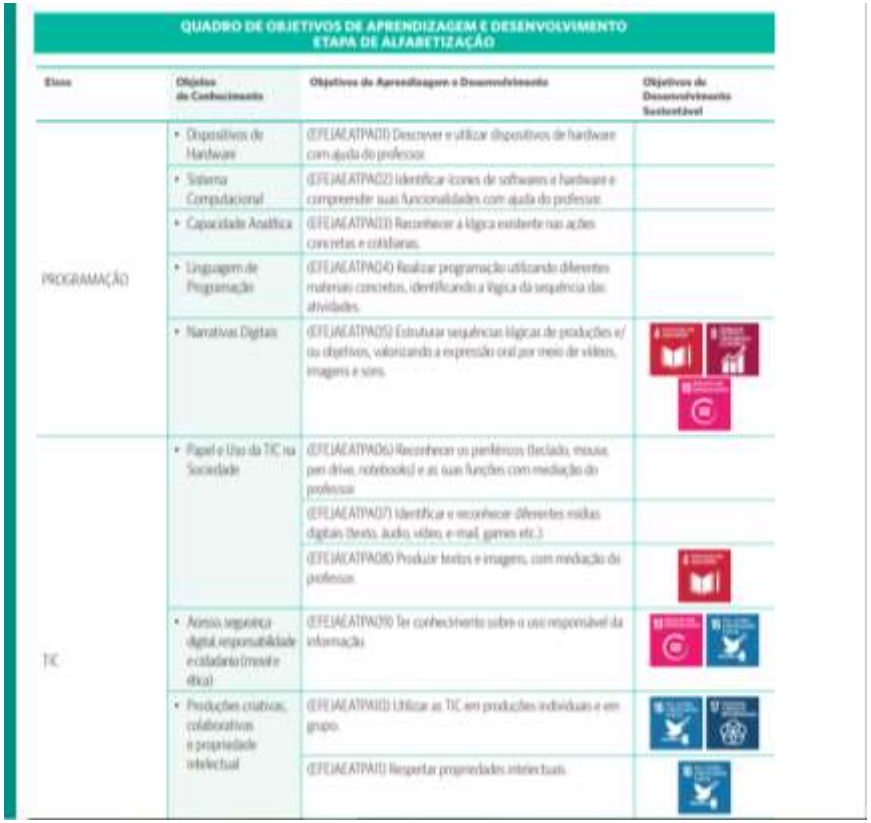
Fonte: Currículo da Cidade de São Paulo (2017, p. 75).

Tecnologias para a aprendizagem EJA



1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
PROGRAMAÇÃO	Dispositivos de hardware	(EF01TP01) Identificar e utilizar os dispositivos de hardware disponíveis e seus periféricos (teclado, mouse, pen drive, computador etc.).	
	Sistema computacional (software)	(EF01TP02) Identificar ícones de diferentes programas.	
	Capacidade analítica (abstração)	(EF01TP03) Utilizar a lógica em jogos e brincadeiras.	
	Linguagem de programação (blocos, comando)	(EF01TP04) Conhecer comandos simples nas atividades lúdicas e jogos.	
	Narrativas digitais	(EF01TP05) Desenvolver processos e produções a partir de imagens e sons.	
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	Papel e usos das TIC na sociedade	(EF01TP06) Identificar diferentes mídias digitais (texto, áudio, vídeo, e-mail, games etc.).	
		(EF01TP07) Conhecer o papel das tecnologias como meio de informação e comunicação na política social dos estudantes como sujeitos da infância.	
		(EF01TP08) Utilizar alguns sistemas de busca de informações simples.	
		(EF01TP09) Ter noções sobre o uso responsável da informação.	



QUADRO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO
ETAPA DE ALFABETIZAÇÃO

Eixos	Objetos de Conhecimento	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
PROGRAMAÇÃO	• Dispositivos de Hardware	(EF1AEATP01) Descrever e utilizar dispositivos de hardware com ajuda do professor.	
	• Sistema Computacional	(EF1AEATP02) Identificar ícones de softwares e hardware e compreender suas funcionalidades com ajuda do professor.	
	• Capacidade Analítica	(EF1AEATP03) Reconhecer a lógica existente nas ações concretas e cotidianas.	
	• Linguagem de Programação	(EF1AEATP04) Realizar programação utilizando diferentes materiais concretos, identificando a lógica da sequência das atividades.	
	• Narrativas Digitais	(EF1AEATP05) Estruturar sequências lógicas de produções e/ou objetivos, valorizando a expressão oral por meio de vídeos, imagens e sons.	
TIC	• Papel e Uso da TIC na Sociedade	(EF1AEATP06) Reconhecer os periféricos (teclado, mouse, pen drive, notebook) e as suas funções com mediação do professor.	
		(EF1AEATP07) Identificar e reconhecer diferentes mídias digitais (texto, áudio, vídeo, e-mail, games etc.).	
		(EF1AEATP08) Produzir textos e imagens, com mediação do professor.	
	• Acesso, segurança digital, responsabilidade e cidadania (mesa e ética)	(EF1AEATP09) Ter conhecimento sobre o uso responsável da informação.	
	• Produções criativas, colaborativas e propriedade intelectual	(EF1AEATP10) Utilizar as TIC em produções individuais e em grupo.	
		(EF1AEATP11) Respeitar propriedades intelectuais.	


thank you
merci
grazie
gracias
efharisto
danke
spasiba
arigato
cheers
hvala
aitāh
supas
akiba
tack
spas
saðol
tänan
nuhun
stuutiyi
nandri
buznyg
paldies
matondi
taiku
marahaba
tashakor
wado
matondo
mahalo
mèsi
waybale
tenki
saha
rahmat
tanmirt
obrigado
meharbani
yekeniele
ahsante
talofa
obrigada
dankewol
bayarlalaa
chokrane
omoi
dankegon
kiitos
manjuthe
ngiyabonga
takk
soolong
dakujem
aabar
shukriyaa
shukran
salamat
manana
modupe
blagodaram
dziekuje
zikomo
mïigwech
gràcies
köszönöm
dankie
waita
gratzias
blagodaria
danki
multumesc
misaotra
nkosi
barkal
sobodi
menlau
shakkran
dziakuju
murakoze
grassie
shukria
welalin
dèkoju
skee
vinaka
kirisou
sulpáy
trugérè
merkzi
tanemirt
dekuji
maururu
bedankt
madlobt