

EDUCAÇÃO FÍSICA

1º ANO

1º ANO

Habilidades essenciais a serem desenvolvidas no ano de 2021, visando recuperação e organização do trabalho remoto e presencial

REDE MUNICIPAL DE
ENSINO DE
PINHALZINHO

EDUCAÇÃO FÍSICA**1º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL****1º BIMESTRE**

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, valorizando as marcas culturais do seu grupo de origem e de outros grupos.	-----	Observar e respeitar as regras de cada brincadeira ou jogo, estipular combinados para a realização das aulas,
Brincadeiras e jogos	(EF01EF01A) Identificar brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, valorizando elementos da cultura popular presente nestes contextos.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Jogos e brincadeiras populares, como: cabracega, dança da cadeira, amarelinha, batata quente.
Campo de experiência: Corpo, gestos e movimentos	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.	-----	Jogos e brincadeiras que exijam espaço reduzido e amplo, equilíbrio, com corda, com arco, com lugar definido.
Brincadeiras e jogos	(EF01EF01B) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Brincadeiras gato mia, pega pega, queimada, morto vivo
Brincadeiras e jogos	(EF01EF13*) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Brincadeiras com pé de lata, cama de gato, circuito com materiais.
Brincadeiras e jogos	(EF01EF14) Experimentar diferentes brincadeiras e jogos, e práticas lúdicas esportivas que possibilitem o conhecimento do próprio corpo e das sensações corporais que ocorrem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Observar as reações do corpo diante das atividades físicas como cansaço, sudorese, através das brincadeiras como, pular corda, queimada maluca, etc.

2º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.	-----	Realizar atividades respeitando espaços, brincadeiras como coelho sai da toca, o leão da montanha, acorda seu urso.
Campo de experiência:Corpo, gestos e movimentos	(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.	-----	Brincadeira de estátua
Campo de experiência:Traços, sons, cores e formas	(EI03TS04) Analisar apresentações de teatro, música, dança, circo, cinema e outras manifestações artísticas de sua comunidade e de outras culturas, expressando sua opinião verbalmente ou de outra forma.	-----	Elaborar danças, teatros, de acordo com os projetos desenvolvidos na escola.
Campo de experiência:Escuta, fala, pensamento imaginação	(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos	-----	Brincadeiras de roda, seu mestre mandou, criar uma história de aventuras e desenvolvê-la
Dança	(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Dança do contexto comunitário	Trabalhar formas de músicas, tempo da música com marcação de pé ou mãos, ritmos diferentes.
Dança	(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) de danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Dança do contexto comunitário	Realizar danças conforme os projetos executados na unidade escolar.

3º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.	-----	Atividades individuais desenvolvendo sua capacidade física, exercícios com bola, colchonete, cordas.
Ginástica	(EF01EF07) Experimentar e fruir elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros e rotações, com e sem materiais), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral	Práticas de elementos gerais da ginástica: passos, corridas, saltos e equilíbrios com ou sem materiais.
Ginástica	(EF01EF08) Utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica Geral	Práticas de exercícios com e sem material, utilizando força, equilíbrio, resistência
Ginástica	(EF01EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Ginástica Geral	Prática de ginástica para condicionamento físico
Campo de experiência: Escuta, fala, pensamento e imaginação	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão, ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão.	-----	Montar atividades segundo a sugestão dos alunos segundo sua vivência adquirida com as aulas anteriores.
Ginástica	(EF01EF10) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Ginástica Geral	Demonstrar aos alunos tipos de ginástica, elementos básicos utilizados, através de movimento e aula teórica

4º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	-----	Atividades de cooperação onde todos depende todos como juntar em 2,3,4,5 alunos, brincadeira de pega pega corrente

Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos, conhecendo, respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.	-----	Brincadeira da serpente, corrente humana, bambole em roda passar por dentro de mãos dadas
Esportes	(EF01EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.	Práticas Lúdicas esportivas de marca e precisão	Apresentar esportes praticados com bola e habilidades motoras de manipulação e locomoção necessária para a execução
Esportes	(EF01EF06) Identificar as normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, e discutir a importância das mesmas para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas Lúdicas esportivas de marca e precisão	Esportes de precisão atividades com alvo como boliche, lance a cesta de basquete.
Corpo, Movimento e Saúde	(EF01EF14) Experimentar diferentes brincadeiras e jogos, e práticas lúdicas esportivas que possibilitem o conhecimento do próprio corpo e das sensações corporais que ocorrem.	Conhecimento sobre o corpo	Práticas de exercícios que os alunos tenham que usar bola dando volta ao redor do abdômen, passar a bola por baixo das pernas, intercalar.