

EDUCAÇÃO FÍSICA

2º ano

2º 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**2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL****1º BIMESTRE**

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
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	Brincadeiras conhecidas, de contexto comunitário;
Brincadeiras e jogos	(EF02EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos do contexto regional, respeitando as diferenças individuais e de desempenho	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Jogos e brincadeiras populares: Amarelinha, Pega pega, Esconde esconde, Cinco Marias, Batata quente,
Brincadeiras e jogos	(EF02EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos do contexto regional valorizando sua importância nas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Dança das cadeiras, Passa anel, Pula sela, Queimada, Cabra cega, Morto vivo, Tá prondo Sr Lobo, Cama de gato, Gato mia, Pular corda;
Brincadeiras e jogos	(EF01EF03) Identificar os desafios das brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário e construir estratégias para resolvê-los, com base nas características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Dança das cadeiras, Passa anel, Pula sela, Queimada, Cabra cega, Morto vivo, Tá prondo Sr Lobo, Cama de gato, Gato mia, Pular corda;
Brincadeiras e jogos	(EF02EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios de brincadeiras e jogos do contexto regional, com base nas características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Jogos e brincadeiras populares: Amarelinha, Pega pega, Esconde esconde, Cinco Marias, Batata quente
Brincadeiras e jogos	(EF02EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos do contexto regional, para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário	Deixar autonomia aos alunos para optarem pelas atividades já realizadas

2º BIMESTRE			
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Brincadeiras e jogos	(EF01EF13*) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.	Brincadeiras e Jogos inclusivos	Jogos e brincadeiras que utilizem membros superiores e inferiores, tais como futebol, queimada, rouba bandeira.
Brincadeiras e jogos	(EF02EF13*) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos, valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos	Rodas cantadas; Brincadeiras rítmicas;
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	Reprodução de danças populares; Espelho, mímicas, estátua
Dança	(EF02EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto regional	Danças do contexto regional
Dança	(EF02EF12) Identificar e comparar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças dos contextos comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças do contexto regional	Danças do contexto regional
3º BIMESTRE			
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
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	Elementos da ginástica geral em práticas: passos, corridas, saltos, equilíbrio com e sem materiais;

Ginástica	(EF02EF07) Experimentar, fruir e identificar os diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral	Ginástica geral
Ginástica	(EF02EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos	Ginástica Geral	Ginástica de condicionamento físico
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	Pesquisas na internet, livros e outros materiais disponíveis;
Ginástica	(EF02EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as combinações dos elementos básicos da ginástica geral, comparando a presença desses elementos nas demais práticas corporais.	Ginástica Geral	Conscientização corporal
Corpo, Movimento e Saúde	(EF02EF14*) Identificar as sensações corporais durante a experimentação das danças e das ginásticas relacionados ao conhecimento sobre o corpo.	Conhecimento sobre o corpo	Exercícios que identificam quais partes do corpo estão sendo utilizados.

4º BIMESTRE			
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Esporte	(EF01EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.	Apresentar esportes praticados com a bola e as habilidades motoras de manipulação e locomoção necessárias para a sua execução
Esporte	(EF02EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e precisão, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, e identificar os elementos comuns dessas práticas.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.	Experimentar de forma lúdica diferentes esportes com bola e executar algumas habilidades motoras de manipulação e locomoção necessárias para sua execução: Futebol, volêi, basquetebol, tênis, boliche, queimada;
Esporte	(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 de precisão.	Esportes de marca individuais: modalidades do atletismo como corridas, saltos, lançamentos e arremessos
Esporte	(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.	Esportes de precisão: Atividades de alvo e esportes adaptados como boliche, bola na lata, bola deslocada