



Prefeitura do Município de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL

Planejamento 2º ano

Educação Física



2021

ORIENTAÇÕES PARA A ORGANIZAÇÃO DA PRÁTICA EDUCACIONAL

- Registrar diariamente no livro de chamada online os conteúdos desenvolvidos, assim como as faltas dos alunos, estar atento e informar a coordenação e direção da escola quando o aluno tiver 3 faltas consecutivas ou 7 alternadas para que esses tomem as devidas providências.
- Recados aos pais deverão ser feitos com registro padronizado pela escola e acompanhados pelo coordenador.
- Planejar uma semana de aula, para melhor organização da sequência didática.
- É importante que o planejamento contemple o momento do acolhimento, unidade temática, objetivos de aprendizagem, conteúdos, atividades desenvolvidas, utilização dos diferentes espaços, exploração de materiais manipuláveis, recursos e atividades diversificadas.
- Estabelecer uma rotina traz segurança aos alunos, criando melhores condições para o processo de ensino-aprendizagem.

Apreensão do Processo Ensino e Aprendizagem (Unidades Temáticas, Objetos de Conhecimento, Conteúdos e Objetivos de Aprendizagem).

UNIDADES TEMÁTICAS	INDICADORES DE APRENDIZAGEM
BRINCADEIRAS E JOGOS	Reconhecimento das regras dos jogos, identificando os espaços e aplicando os movimentos específicos, por meio da vivência de brincadeiras e de jogos de tal forma que o aluno demonstre a apropriação das semelhanças e das diferenças existentes nos jogos da Cultura brasileira, indígena, africana e do mundo.
GINÁSTICA	Conhecimento da classificação das ginásticas através da experimentação dos elementos básicos e por meio das vivências, demonstrando o domínio das “categorias de movimentos” (equilíbrio, locomoção e manipulação), bem como a manipulação e a combinação de movimentos com os aparelhos da ginástica, reconhecendo os limites do próprio corpo e do outro e aplicação das Capacidades físicas nos movimentos.
DANÇAS	Vivência das danças (local, regional, do Brasil e do mundo), ampliando as experiências corporais, bem como a compreensão e a Experimentação das danças de matrizes Indígena e Africana, explorando ritmos, passos e espaços na e com a execução das formações corporais com: elementos, planos, níveis e ritmos musicais.
ESPORTES	Diferenciação entre jogo e esporte, bem como a transformação do jogo em esporte, classificando as diferentes modalidades esportivas. Refletir sobre as diferentes características que determinam os jogos esportivos de precisão, de marca, de campo e taco, de rede/parede e de invasão, reconhecendo os elementos comuns entre eles.
LUTAS	Conhecimento sobre a origem milenar das lutas reconhecendo-as como prática da cultura corporal de movimento, diferenciando lutas de brigas. Experimentar movimentos de várias lutas vivenciando situações de equilíbrio e desequilíbrio percebendo as dificuldades inerentes a essas situações, respeitando as características físicas dos oponentes e reconhecendo a luta como acessível a ambos os Gêneros.
PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	Reconhecimento das diferentes Práticas Corporais de Aventura, identificando o meio onde elas ocorrem e os riscos envolvidos, Demonstrando e respeitando os limites e a segurança de si e do outro, assim como o respeito pelo meio ambiente e ao patrimônio Público.

Organização Quinzenal - DATA: 05/02/2021 até 26/02/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.</p> <p>(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> <p>Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e consciência corporal, categorias do movimento, fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.</p>
ESPORTES	<p>Esportes de Marca e Jogos de Tabuleiro.</p> <p>Esportes de marca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atletismo, Ciclismo entre outros. <p>Jogos de Tabuleiro:</p> <p>Dama, Trilha, Ludo, entre outros.</p>	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de jogos esportivos de marca, por meio de atividades e jogos diversificados, adequados à realidade escolar e que evidenciem a modalidade esportiva ensinada, identificando os elementos comuns a esses jogos esportivos e refletindo sobre os aspectos culturais e sociais que envolvem a prática das referidas modalidades, enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF06) Apresentar e discutir a importância da observação das normas e das regras dos jogos esportivos de marca para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes, valorizando a ética, a cooperação, o respeito e acolhimento às diferenças, a competição saudável e o espírito esportivo</p>

Organização Quinzenal - DATA: 01/03/2021 até 12/03/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
GINÁSTICA	<p>Ginástica geral, conhecimento do corpo e Primeiro Socorros.</p> <p>Rolamento corporal: Lateral; Para frente e para trás (iniciar e finalizar)</p> <p>Equilíbrio: Estático; Dinâmico.</p> <p>Primeiros Socorros: Sinais e órgãos vitais; Perda da Consciência.</p>	<p>(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), da ginástica geral e do movimento humano, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano.</p> <p>(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando e vivenciando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais, bem como em ações e tarefas do cotidiano, questionando padrões estéticos e prevenindo práticas de bullying.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planejar e utilizar estratégias para a identificação dos órgãos vitais e sinais da perda da consciência, entendendo como eles funcionam a partir de um estímulo. • Mostrar a importância dos órgãos vitais para a manutenção da vida.
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. 	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.</p> <p>(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> <p>Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e consciência corporal, categorias do movimento, fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.</p>

Organização Quinzenal - DATA: 15/03/2021 até 26/03/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. • Rápido/lento. • Para frente/para trás. • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. • Dentro/fora. 	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.</p> <p>(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> <p>Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e consciência corporal, categorias do movimento, fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.</p>
GINÁSTICA	<p>Ginástica geral, conhecimento do corpo e Primeiro Socorros.</p> <p>Rolamento corporal: Lateral; Para frente e para trás (iniciar e finalizar)</p> <p>Equilíbrio: Estático; Dinâmico.</p> <p>Primeiros Socorros: Sinais e órgãos vitais; Perda da Consciência.</p>	<p>(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), da ginástica geral e do movimento humano, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano.</p> <p>(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando e vivenciando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais, bem como em ações e tarefas do cotidiano, questionando padrões estéticos e prevenindo práticas de bullying.</p>

- Planejar e utilizar estratégias para a identificação dos órgãos vitais e sinais da perda da consciência, entendendo como eles funcionam a partir de um estímulo.
- Mostrar a importância dos órgãos vitais para a manutenção da vida.

Organização Quinzenal – 29/03/2021 até 09/04/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
ESPORTES	<p>Esportes de Marca e Jogos de Tabuleiro.</p> <p>Esportes de marca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atletismo, Ciclismo entre outros. <p>Jogos de Tabuleiro:</p> <p>Dama, Trilha, Ludo, entre outros.</p>	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de jogos esportivos de marca, por meio de atividades e jogos diversificados, adequados à realidade escolar e que evidenciem a modalidade esportiva ensinada, identificando os elementos comuns a esses jogos esportivos e refletindo sobre os aspectos culturais e sociais que envolvem a prática das referidas modalidades, enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF06) Apresentar e discutir a importância da observação das normas e das regras dos jogos esportivos de marca para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes, valorizando a ética, a cooperação, o respeito e acolhimento às diferenças, a competição saudável e o espírito esportivo</p>

<p>BRINCADEIRAS E JOGOS</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. 	<p>((EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.</p> <p>(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> <p>Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e consciência corporal, categorias do movimento, fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.</p>
------------------------------------	---	---

Organização Quinzenal - DATA: 12/04/2021 até 23/04/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p align="center">ESPORTES</p>	<p>Esportes de Marca e Jogos de Tabuleiro.</p> <p>Esportes de marca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atletismo, Ciclismo entre outros. <p>Jogos de Tabuleiro:</p> <p>Dama, Trilha, Ludo, entre outros.</p>	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de jogos esportivos de marca, por meio de atividades e jogos diversificados, adequados à realidade escolar e que evidenciem a modalidade esportiva ensinada, identificando os elementos comuns a esses jogos esportivos e refletindo sobre os aspectos culturais e sociais que envolvem a prática das referidas modalidades, enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF06) Apresentar e discutir a importância da observação das normas e das regras dos jogos esportivos de marca para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes, valorizando a ética, a cooperação, o respeito e acolhimento às diferenças, a competição saudável e o espírito esportivo</p>
<p align="center">BRINCADEIRAS E JOGOS</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. 	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.</p>

		<p>(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p>
--	--	--

Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e consciência corporal, categorias do movimento, fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.

Organização Quinzenal – 26/04/2021 até 14/05/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
DANÇA	<p style="text-align: center;">Danças do contexto comunitário local e regional.</p> <p style="text-align: center;">Fundamentos Rítmicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ritmo. Percepção do tempo musical. Associação do ritmo e movimento, sem e com deslocamento. 	<p>(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário local e regional (brincadeiras cantadas, rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas) e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF12) Identificar e se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, entre outros elementos) das danças do contexto comunitário local e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas</p>
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p style="text-align: center;">Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.</p> <p style="text-align: center;">Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. 	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>

(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.

(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e consciência corporal, categorias do movimento, fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.