



Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO

DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL



PLANEJAMENTO 2º ANO EDUCAÇÃO FÍSICA



2º TRIMESTRE

2021

Prefeito Municipal

Francisco Lacerda Brasileiro

Secretária Municipal da Educação

Maria Justina da Silva

Diretora de Ensino Fundamental

Eliziane Diesel Rodrigues

Coordenadora Pedagógica da Equipe de Ensino

Marilisse Venson Bogoni

Coordenadora Pedagógica de Educação Física

Ailson Souza Neres

Carlos Eduardo Santos

Edição

Maria Laura de Oliveira Machado

Prezado (a) professor (a)

O presente Planejamento Curricular do 2º Trimestre de 2021 do Ensino Fundamental é a continuidade do processo de retomada do 1º trimestre, abordando os objetos de conhecimento essenciais do ano corrente para que o ensino e a aprendizagem aconteçam e o aluno seja capaz de avançar para a próxima etapa.

Reiteramos que as orientações curriculares foram fundamentadas na BNCC (2017), no CREP (2020) e na AMOP (2020) e estão de acordo com a Deliberação CEE/CP nº05/2020, no Decreto nº 06 de 20 de março de 2020, na Lei nº 14.040 de 18/08/20 e no Parecer nº 19 do CNE.

O documento está organizado com um cronograma quinzenal destacando os objetos de conhecimento de cada componente curricular e na sequência estão elencados os objetos de conhecimento e seus respectivos objetivos de aprendizagem, cuja função é nortear a ação educativa, salientando as habilidades cognitivas que deverão ser desenvolvidas pelo processo de ensino.

Por isso, a leitura e a compreensão do planejamento em sua totalidade faz-se necessária para que no desenvolvimento das atividades remotas e no retorno das aulas presenciais mediante o ensino híbrido, sempre ocorra a adequação, adaptação e flexibilização das abordagens metodológicas e avaliativas, tornando-as significativas e contextualizadas às necessidades de aprendizagem dos alunos e em consonância com o par objeto de conhecimento e objetivo de aprendizagem preconizado por este documento.

Conforme as orientações mediadas repassadas pelas equipes pedagógicas nos momentos de formação docente e nos diálogos entre os pares, a prioridade é o acolhimento dos nossos alunos, sempre atendendo aos protocolos sanitários e, a busca constante pela adaptação das nossas práticas pedagógicas.

Assim, bons diagnósticos e planejamento estruturado e intencional serão ferramentas indispensáveis à organização do trabalho pedagógico para que as defasagens escolares provenientes da pandemia sejam recuperadas num futuro próximo. Portanto, o ideal é compreender os limites deste momento histórico e preservar a saúde mental e física de todos os sujeitos do processo educativo, refletindo sobre a situação vivenciada.

Equipe pedagógica do Ensino Fundamental
SMED, 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 Indígenas e Africanas, 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: 17/05/2021 A 04/06/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional 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; ➤ 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>

UNIDADE TEMÁTICA: ESPORTES

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Esportes de Precisão e Jogos de Tabuleiro Esportes de marca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Atletismo, Ciclismo, entre outros. <p>Jogos de Tabuleiro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dama, Trilha, Ludo, entre outros . 	<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 07/06/2021 A 18/06/2021

UNIDADE TEMÁTICA: GINÁSTICA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Ginástica geral, conhecimento do corpo e Primeiro Socorros Rolamento corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lateral; ➤ Para frente e para trás (iniciar e finalizar). <p align="center">Equilíbrio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estático; ➤ Dinâmico. <p align="center">Primeiros Socorros</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinais e órgãos vitais; ➤ Perda de consciência. 	<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. (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.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional. 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; ➤ Centro/perímetro. <p align="center">Estrutura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado. 	<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 21/06/2021 A 02/07/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<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; ➤ Centro/perímetro. <p>Estrutura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado. 	<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>

UNIDADE TEMÁTICA: DANÇA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Danças do contexto comunitário local e regional</p> <p>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>

ORGANIZAÇÃO QUINZENAL – DATA 21/07/2021 A 30/07/2021

UNIDADE TEMÁTICA: ESPORTE

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<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> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dama, Trilha, Ludo, entre outros. 	<p>(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de marca, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo, pelo respeito e pelo protagonismo, por meio de atividades e jogos diversos que se relacionam com os saberes ensinados.</p> <p>(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade, suas manifestações (social, profissional, cultural e comunitária/lazer) e as diferentes possibilidades de fruição dentro e fora da escola.</p>

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<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; ➤ Centro/perímetro. <p>Estrutura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado. 	<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 02/08/2021 A 13/08/2021

UNIDADE TEMÁTICA: GINÁSTICA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Ginástica geral, conhecimento do corpo e Primeiro Socorros</p> <p>Rolamento corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Lateral; ➤ Para frente e para trás (iniciar e finalizar). <p align="center">Equilíbrio</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estático; ➤ Dinâmico. <p align="center">Primeiros Socorros</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sinais e órgãos vitais; ➤ Perda da Consciência. 	<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. (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.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional</p> <p align="center">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; ➤ Centro/perímetro. <p align="center">Estrutura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado. 	<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 16/08/2021 A 27/08/2021

UNIDADE TEMÁTICA: DANÇA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Danças do contexto comunitário local e regional</p> <p>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>

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<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; ➤ Centro/perímetro. <p>Estrutura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado. 	<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 30/08/2021 A 10/09/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional</p> <p align="center">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; ➤ Centro/perímetro. <p align="center">Estrutura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado. 	<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>

UNIDADE TEMÁTICA: ESPORTE

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p>Esportes de Marca e Jogos de Tabuleiro.</p> <p align="center">Esportes de marca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Atletismo, Ciclismo entre outros. <p align="center">Jogos de Tabuleiro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dama, Trilha, Ludo, entre outros. 	<p>(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de marca, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo, pelo respeito e pelo protagonismo, por meio de atividades e jogos diversos que se relacionam com os saberes ensinados.</p> <p>(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade, suas manifestações (social, profissional, cultural e comunitária/lazer) e as diferentes possibilidades de fruição dentro e fora da escola.</p>