

DUCAÇÃO FÍSICA – 2º ANO

1º SEMESTRE

EIXO: BRINCADEIRAS E JOGOS

CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional</p>	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir, compreender e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional, reconhecendo e respeitando 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, jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> <p>- Experimentar e compreender 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> <ul style="list-style-type: none">• Apropriar-se da cultural corporal popular da infância, através das brincadeiras e jogos tradicionais, valorizando a cultura infantil;• Diferencia os conceitos de brincadeira e jogo. <p>Diferenciar jogos populares e tradicionais e jogos eletrônicos.</p>

	•
EIXO: GINÁSTICA	
CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Ginástica Geral e o reconhecimento do corpo OK	<p>(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes 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"> - Compreender as possibilidades do movimento corporal, refletindo sobre a ação, a percepção e consciência corporal dos movimentos executados. - Experimentar e explorar sensações corporais diversas e compreender como o corpo movimenta-se, comunica-se, relaciona-se e expressa-se por meio dos sentidos. - Compreender as estruturas de predominância perceptiva relacionada à percepção dos lados do corpo, permitindo um conhecimento de si mesmo em relação ao outro. <p style="text-align: center;">Realizar os elementos gímnicos com ênfase nos de maior complexidade (variações de rolamento, avião, rodante, parada de mão, parada de cabeça), compreendendo-os enquanto acrobacias individuais.</p>
	•

	Compreender a ginástica como construção de movimento e forma de expressão da cultura corporal. ○
EIXO: DANÇA	
CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Danças do contexto comunitário local e regional	<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> <ul style="list-style-type: none"> • Conhecer as danças folclóricas paranaenses e se apropriar de suas histórias, características, músicas, passos e vestimentas. • Reconhecer a manifestação corporal da dança popular como forma fundamental de expressão humana. • Participar de variadas formas de expressão por meio dos movimentos, música e ritmo que por meio delas se apresente questões relacionadas a gênero, solidariedade justiça, respeito e ética. <p>Aprender, acompanhar, participar da construção e apresentação de pequenas coreografias de roda e danças folclóricas.</p>

2º SEMESTRE

EIXO: ESPORTE

CONTEÚDO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Jogos esportivos de marca

(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.

(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.

- Compreender o conceito de marca aplicado às práticas esportivas, que tem como objetivo o registro e a comparação quantitativa de tempo, distância ou peso, resultantes da ação motora.
- Enfatizar o trabalho pedagógico com o Atletismo, enquanto um esporte que propicia o ensino das práticas relacionadas aos objetivos de jogos esportivos de marca.
- Realizar atividades e jogos que evidenciem os conhecimentos e práticas relacionadas às provas do Atletismo: corridas, saltos, arremessos e lançamentos.

Realizar atividades relacionadas às práticas esportivas do Atletismo que possibilitem compreender e desenvolver as capacidades físicas, como resistência, força, velocidade, flexibilidade, agilidade, coordenação, equilíbrio e ritmo.

EIXO: LUTAS	
CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Jogos de Oposição	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar brincadeiras e jogos que priorizem a busca pela conquista de objetos, de forma que a ênfase esteja na manipulação e aquisição de objetos para superar o adversário. • Realizar brincadeiras e jogos onde se vivencie o conceito de oposição, considerando as habilidades corporais de equilíbrio/desequilíbrio, ataque/defesa, ação/reação, estabilização/desestabilização, projetar/imobilizar, pegar/agarrar, tendo como objetivo um adversário a ser superado. • Reconhecer a necessidade de absoluto respeito ao outro durante os momentos de vivência das brincadeiras e jogos de combate. • Conhecer e respeitar a si e aos outros, compreendendo questões relacionadas à segurança, respeito à integridade física, controle e respeito emocional e social. <p style="text-align: center;">Identificar a diferença entre luta e briga/violência.</p> <ul style="list-style-type: none"> •
EIXO: PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	
CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Jogos de Aventura	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico. - Identificar o meio em que as práticas ocorrem: terra, água ou ar e quais os equipamentos necessários para minimizar os riscos, respeitando os próprios limites e os dos demais. • Vivenciar práticas ligadas ao conceito de Microaventuras, privilegiando as atividades e brincadeiras que enfatizem a superação e transposição de objetos.

- Explorar objetos alternativos e adaptados para realizar brincadeiras que já fazem parte do universo da cultura infantil e que se conectam com a ideia de transposição de objetos.

Desenvolver movimentos corporais básicos para transposição de objetos de objetos em circuitos de obstáculos previamente elaborados: correr, pular, saltar, agachar, rolar, pendurar, subir, descer, apoiar.

-