MUNICÍPIO DE CASCAVEL · SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Currículo da Rede Pública Municipal de Ensino

2º ANO · 3º TRIMESTRE

Educação Física

7 objetivos em 2 conteúdos · 7 começam neste trimestre

Como ler

☐ Marque o objetivo quando ele for trabalhado com a turma.

1 2 **3** Os trimestres em que o objetivo é trabalhado. Quadradinho cheio: trabalhado no trimestre (no exemplo, no 1º e no 3º).

NOVO O objetivo começa neste trimestre. Sem a marca, ele vem de um trimestre anterior e é retomado.

Distribuição de 2026, atualizada em 15/10/2026
A versão atual está na internet: aponte a câmera do celular para o código ou acesse:
www.cascavel.app/curriculo-e-diretrizes/distribuicao-trimestral/2-ano/educacao-fisica

EIXO BRINCADEIRAS E JOGOS

Jogos motores: Coordenação motora ampla e fina · Coordenação visomotora, óculo-manual e óculo-pedal · Equilíbrio · Lateralidade · Lateralização · Organização e orientação temporal · Organização e orientação espacial · Estruturação espaço-temporal · Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional

☐ **EF12EF01** 1 2 **3** NOVO
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.

☐ **PR.EF02EF.n.2.04** 1 2 **3** NOVO
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.

☐ **EF12EF02** 1 2 **3** NOVO
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.

☐ **EF12EF03** 1 2 **3** NOVO
Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional.

☐ **EF12EF04** 1 2 **3** NOVO
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.

EIXO ESPORTES

Jogos esportivos de precisão: Boliche · Golfe · Bocha · Jogos esportivos de marca: Atletismo: · Corridas · Saltos

☐ **EF12EF05** 1 2 **3** NOVO
Experimentar e fruir prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

☐ **EF12EF06** 1 2 **3** NOVO
Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.

> **IN nº 1/2026, art. 4º, VI:** no Plano de Aula, "trabalhar o conteúdo pertinente ao trimestre, atendendo às especificidades dos alunos e da turma, retomando conteúdos do ano e/ou trimestre anterior sempre que necessário".