



## EDUCAÇÃO FÍSICA – 3º ANO

### 1º TRIMESTRE

#### EIXO: BRINCADEIRAS E JOGOS

CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana</b>	<p><b>(EF 35EF01)</b> Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p><b>(EF35EF02)</b> Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a interação, a socialização e a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana.</p> <p><b>(EF35EF03)</b> Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p><b>(EF35EF04)</b> Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>

#### EIXO: LUTAS

CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<b>Jogos de luta</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Experimentar e fruir diferentes jogos de luta, conhecendo e respeitando a si e aos outros, evidenciando a manifestação do lúdico.</li><li>- Identificar os riscos durante a realização dos jogos de luta, valorizando a própria segurança e</li></ul>

	<p>integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p> <p>- Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos dos jogos de luta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar brincadeiras e jogos que priorizem a busca pela conquista de território, de forma que a ênfase esteja na obtenção da força e equilíbrio manipulação para superar o adversário.</li> <li>• 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, empurrar/puxar, tendo como objetivo um adversário a ser superado.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Identificar a diferença entre luta e briga/violência, a partir do conceito de agonismo.</p>
--	--

<b>2º TRIMESTRE</b>	
<b>EIXO: DANÇA</b>	
<b>CONTEÚDO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<b>Danças de Matrizes Indígenas e Africanas</b>	<p><b>(EF35EF09)</b> Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças de matrizes Indígena e Africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p> <p><b>(EF35EF10)</b> Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) nas danças de matrizes Indígena e Africana.</p> <p><b>(EF35EF11)</b> Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças de matrizes Indígena e Africana.</p>

	<p><b>(EF35EF12)</b> Compreender o movimento rítmico como forma de expressão corporal e de representação social e, ainda, identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, discutindo alternativas para superá-las e desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados, valorizando as diversas manifestações culturais.</p>
<b>EIXO: ESPORTE</b>	
<b>CONTEÚDO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<p><b>Jogos esportivos de campo e taco</b></p>	<p><b>(EF35EF05)</b> Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de campo e taco, 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, evidenciando a manifestação do lúdico.</p> <p><b>(EF35EF06)</b> Diferenciar os conceitos de brincadeira, 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vivenciar brincadeiras e jogos pré-desportivos que explorem os fundamentos e ações motoras de bater/rebater relativas ao uso de taco, como por exemplo, bets e mini-golf.</li> <li>• Conhecer os conceitos, características e desenvolvimento histórico-cultural dos esportes e jogos pré-desportivos trabalhados em aula, adequando-os ao nível de compreensão dos estudantes.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Debater sobre a temática dos jogos eletrônicos, enquanto atividade presente no cotidiano dos estudantes. Refletir sobre as diferenças entre os jogos eletrônicos e os jogos e esportes pertencentes à cultura corporal.</p>

**3º TRIMESTRE****EIXO: GINÁSTICA**

<b>CONTEÚDO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<b>Ginástica Geral</b>	<p><b>(EF35EF07)</b> Experimentar, fruir de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, pontes, estrelas, acrobacias, com e sem materiais), compreendendo e propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.</p> <p><b>(EF35EF08)</b> Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo e respeitando as potencialidades e os limites do corpo, adotando assim, procedimentos de segurança.</p> <p>- Conhecer e compreender o próprio corpo, as habilidades, estruturas e coordenação motoras, orientação e estruturação espaço temporal, esquema e percepção corporal.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer e refletir sobre os fundamentos históricos da ginástica, sua função social em diferentes momentos históricos, características e curiosidades.</li><li>• Compreender o que é a Ginástica Geral.</li></ul> <p>Realizar os fundamentos gímnicos básicos associados à manipulação de objetos alternativos, enfatizando as ações com o objeto, como lançar, capturar, rolar, girar, bater, rebater, com os pés, mãos, braços e pernas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>

**EIXO: PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA**

<b>CONTEÚDO</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<b>Jogos de Aventura</b>	<p>- Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade</p>

física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico.

- Identificar e compreender os riscos durante a realização dos jogos de aventura e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais propostas como conteúdo específico.

- Conceituar, caracterizar e historicizar o Skate e Slackline, identificando o meio em que as práticas ocorrem, enquanto práticas corporais de aventura urbana, bem como os equipamentos necessários, gestão de riscos, respeito aos próprios limites e os dos demais.

- Vivenciar atividades que evidenciem as ações corporais a serem realizadas nos esportes de aventura Skate e Slackline.

- Experimentar e fruir os jogos de aventura, respeitando o patrimônio público, privado e o meio ambiente, utilizando alternativas para a prática segura e consciente, em diversos tempos/espços. **OK**