



PREFEITURA DE
CIANORTE

EDUCAÇÃO

PLANO ANUAL

EDUCAÇÃO FÍSICA 4º ANO



EDUCAÇÃO FÍSICA - 4º ANO

1º TRIMESTRE

EIXO: BRINCADEIRAS E JOGOS

CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil</p>	<p>(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p>(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</p> <p>(EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais do Brasil, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p>(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar e vivenciar o jogo da queimada, suas variações e nomenclaturas no território brasileiro, enquanto jogo tradicional popular. <p>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 populares e tradicionais pertencentes à cultura corporal.</p> <ul style="list-style-type: none">•
EIXO: LUTAS	
CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>Lutas de matrizes Indígena e Africana</p>	<p>(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas de matrizes Indígena e Africana, reconhecendo seu contexto histórico, social e cultural.</p>

	<p>(EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas de matrizes Indígena e Africana propostas como conteúdo específico, respeitando as individualidades e a segurança dos colegas.</p> <p>(EF35EF15) Identificar e valorizar as características das lutas de matrizes Indígena e Africana, reconhecendo as diferenças entre brigas, lutas e artes marciais, e entre lutas e as demais práticas corporais.</p> <p>Vivenciar a manifestação cultural da capoeira, compreendendo seus aspectos históricos, culturais, características, instrumentos e principais movimentos.</p>
--	---

2º TRIMESTRE	
EIXO: DANÇA	
CONTEÚDO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Danças do Brasil	<p>(EF35EF09) Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças populares e tradicionais do Brasil, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p> <p>(EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares e tradicionais do Brasil.</p> <p>(EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares e tradicionais do Brasil.</p> <p>(EF35EF12) 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, desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados e discutir alternativas para superá-las, valorizando as diversas manifestações culturais.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar e conhecer os aspectos históricos, culturais, vestimentas e demais características específicas do estilo de dança escolhida para o trabalho pedagógico. <p>Aprender, acompanhar, participar da construção e apresentação de pequenas coreografias de danças folclóricas e populares brasileiras.</p> <ul style="list-style-type: none"> •
EIXO: PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	
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. - 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. - 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. • Conceituar, caracterizar e historicizar as práticas corporais de aventura na natureza, como escalada, arborismo, corrida de aventura, trilhas, bem como os equipamentos necessários, gestão de riscos, respeito aos próprios limites e os dos demais. • Vivenciar atividades que evidenciem as ações corporais básicas que se aproximam das necessárias para a realização dos esportes de aventura na natureza. - 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/espacos.

3º TRIMESTRE

EIXO: GINÁSTICA

CONTEÚDO

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Ginástica Circense

- Conhecer aspectos históricos, sociais e culturais da ginástica circense e suas diferentes manifestações, incluindo a cultura do Circo.
 - Experimentar movimentos característicos da ginástica circense, visando à ampliação do repertório de movimentos, enfatizando a manifestação do lúdico.
 - Experimentar movimentos que desenvolva habilidades físicas como transferência de peso, deslocamento, salto, torção, equilíbrio, desequilíbrio, inclinação, expansão, contração, espalhar, recolher, gesto e pausa.
 - Experimentar e compreender as capacidades físicas como força, flexibilidade, resistência, potência.
- Conhecer as atividades circenses de acrobacia, equilibrismo, malabarismo, contorcionismo.
-

EIXO: ESPORTE

Jogos esportivos de rede/parede

- (EF35EF05)** Experimentar, fruir e compreender diversos tipos de jogos esportivos de rede/parede e 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.
- Identificar os fundamentos histórico-culturais e regras básicas dos esportes de rede/parede escolhidos para o trabalho pedagógico.
 - Vivenciar jogos pré-desportivos e atividades educativas para desenvolvimento dos fundamentos técnicos básicos dos esportes de rede e parede.

- Compreender o conceito de divisão de espaço de jogo, evidenciando técnica e tática sem contato direto com o adversário.

(EF35EF06) 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.

Vivenciar o esporte adaptado, refletindo sobre as possibilidades de realização dos esportes coletivos.

-