



PREFEITURA DE
CIANORTE

EDUCAÇÃO

PLANO ANUAL

EDUCAÇÃO FÍSICA 3º ANO



PLANEJAMENTO ANUAL
Área de conhecimento: Linguagens
3ºANO

1º TRIMESTRE COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA ANO:2023

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana</p>	<p>(EF35EF01) 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>(EF35EF02) 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>(EF35EF03) 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>(EF35EF04) 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>	<p>-Matriz Indígena: Tobdaé, Briga de Galo, Adugo ou Jogo da Onça, Arranca Mandioca, Peteca, Cabo de Guerra, Corrida do Saci (Heiné Kuputisü), Fubeca (Bolinha de Gude), dentre outras.</p> <p>-Matriz Africana: Anel africano, Labirinto(Moçambique), Litoti (Moçambique), Mamba (África do Sul), Mbube (Gana), Pegue o bastão (Egito), Shisima (Quênia), Teca teca (Amarelinha Africana), Tsoro Yematatu (Zimbábue), Jogo da velha, Terra e mar, dentre outros.</p>
		<p>EF35EF05) 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</p>	<p>-Jogos que evidenciem os conhecimentos e práticas do Beisebol, Softbol, Críquete, entre outros.</p>

Esportes Jogos esportivos de campo e taco contemporaneidade, suas manifestações ensinados, evidenciando a manifestação do lúdico. (social, profissional, cultural e comunitária/lazer) e as diferentes possibilidades de fruição dentro e fora da escola.

(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de brincadeira, jogo e esporte, identificando as características que os constituem na

2º TRIMESTRE COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA ANO:2023

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
Ginástica	Ginástica geral	(EF35EF07) 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. (EF35EF08) 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. -Conhecer e compreender o próprio corpo, as habilidades, estruturas e coordenação motoras, orientação e estruturação espaço temporal, esquema e percepção corporal.	-Avaliação diagnóstica para descobrir os conhecimentos prévios dos estudantes sobre os principais elementos corporais da ginástica. -Jogos gímnicos, movimentos gímnicos (balancinha, vela, rolamentos, paradas, estrela, rodante, ponte) dentre outras. -Significado de corpo humano, esquema corporal, segmentos maiores e menores, órgãos do corpo, percepção sensorial, percepção motora, entre outras. -Identificar os fundamentos históricos e vivências da ginástica acrobática (rolamento lateral e para frente, avião estático e em movimento, girar, saltar, galopar, ponte, estrela, parada de cabeça com três apoios).
Práticas Corporais de	Jogos de Aventura	-Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade	-Escalada horizontal, arborismo de obstáculo, corridas de aventura, circuitos de obstáculos, passeio de skate, passeio de patins, caminho

Aventura		<p>física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico.</p> <p>-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.</p> <p>-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. -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.</p>	<p>de escalada, escalada lateral, jogos de equilíbrio (em linhas, bancos, pequenas plataformas etc.), entre outros.</p>
-----------------	--	---	---

3º TRIMESTRE COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA ANO:2023

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS
Danças	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. (EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares e tradicionais do Brasil.</p> <p>(EF35EF12) Compreender o movimento</p>	<p>-Catira, Forró, Frevo, Arrocha, Samba, Samba de Gafieira, Soltinho, Pagode, Lambada, Xote, Xaxado, entre outras.</p>

		<p>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>	
Lutas	Jogos de luta	<p>-Experimentar e fruir diferentes jogos de luta, conhecendo e respeitando a si e aos outros, evidenciando a manifestação do lúdico.</p> <p>-Identificar os riscos durante a realização dos jogos de luta, valorizando a própria segurança e 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>	<p>Luta de dedos, Jogos de desequilíbrio (Agachado, de joelhos, em pé, em um pé só), Lutas de toque (Toque nas costas, nos ombros etc.), entre outros.</p>