

EDUCAÇÃO FÍSICA

3º ano

3º ano

Habilidades essenciais a serem desenvolvidas no ano de 2021, visando recuperação e organização do trabalho remoto e presencial.

REDE MUNICIPAL DE
ENSINO DE
PINHALZINHO

EDUCAÇÃO FÍSICA**3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL****1º BIMESTRE**

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Brincadeiras e jogos	(EF02EF01) Experimentar fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos do contexto regional, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional	Brincadeiras que mais gostam e as origens;
Brincadeiras e jogos	(EF03EF02A) Utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana	Brincadeiras de diversas regiões do Brasil: variação de práticas e nomes, pesquisar e realizar as brincadeiras;
Brincadeiras e jogos	(EF03EF02B) Criar estratégias para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana	Práticas de origem indígena: cama de gato, peteca, bolinha de gude, pião, rodas cantadas, cinco Marias, cabo de guerra, perna de pau e bilboque;
Brincadeiras e jogos	(EF02EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos do contexto regional valorizando sua importância nas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional	Prática de origem africana: pega-pega, terra-mar, ampe, pegue a cauda, saltando feijão;
Brincadeiras e jogos	(EF03EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando suas características.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana	Práticas de origem indígena: cama de gato, peteca, bolinha de gude, pião, rodas cantadas, cinco Marias, cabo de guerra, perna de pau e bilboque;
Brincadeiras e jogos	(EF03EF17*) Experimentar e fruir jogos de tabuleiro, identificando características desses jogos.	Jogos de Tabuleiro	Jogos de dama, trilha, Xadrez

2º BIMESTRE			
UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Lutas	(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes nos contextos comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana	Práticas corporais lúdicas; Jogos de oposição;
Lutas	(EF03EF15) Identificar as características das lutas dos contextos comunitário, incluído as de matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana	Práticas corporais lúdicas: esquiva, corpo a corpo, sequencias de lateralidade;
Dança	(EF02EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto regional	Danças típicas de diferentes regiões do Brasil;
Dança	(EF02EF12) Identificar e comparar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças dos contextos comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças do contexto regional	Danças regionais (origem)
Dança	(EF03EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana	Danças de matriz Africana; Danças de matriz Indígena;
Dança	(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana	Danças típicas de diferentes regiões do Brasil;

3º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Brincadeiras e Jogos	(EF02EF13*) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos, valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos	Jogos de inclusão
Brincadeiras e Jogos	(EF03EF16*) Experimentar e descrever, por meio de múltiplas linguagens, as brincadeiras e jogos inclusivos, explicando a importância desses jogos para a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos	Evidenciar a importância da participação de todos por meio de rodas de conversa e práticas inclusivas;
Ginástica	(EF02EF07) Experimentar, fruir e identificar os diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral	Ginástica de aquecimento
Ginástica	(EF03EF07A) Experimentar, fruir e criar combinações de diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais), valorizando o trabalho coletivo.	Ginástica Geral	Circuito de ginástica;
Ginástica	(EF02EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica Geral	Movimentos (elementos) básicos da ginástica: Estrela, avião, rolamentos, saltos, ponte, ponte invertida, paradas;
Ginástica	(EF03EF07B) Planejar e apresentar coreografias com diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral. (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais) e com diferentes elementos da cultura regional.	Ginástica Geral	Ginástica de alongamento;

4º BIMESTRE

UNIDADES TEMÁTICAS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	
Esporte	(EF02EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e precisão, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, e identificar os elementos comuns dessas práticas.	Práticas lúdicas esportivas de marca e precisão	Conceito de Esporte; Diferenças; Vivências;
Esporte	(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de marca e precisão	Jogos de campo: Hand cone, cesta gol
Esporte	(EF03EF05) Experimentar e fruir jogos pré-desportivos de campo e taco, invasão, identificando seus elementos comuns e reconhecendo a importância do trabalho em equipe para o alcance de um objetivo comum.	Jogos Pré-Desportivos de campo e taco e de invasão	Jogos de invasão: Rede humana, Dez passes, derrube a torre, futebol adaptado,
Corpo, Movimento e Saúde	(EF02EF14*) Identificar as sensações corporais durante a experimentação das danças e das ginásticas relacionados ao conhecimento sobre o corpo.	Conhecimento sobre o corpo	Aulas teóricas em sala de aula; Rodas de conversa
Corpo, Movimento e Saúde	(EF03EF18*) Identificar as habilidades motoras básicas envolvidas nas brincadeiras e jogos e nos jogos pré-desportivos.	Habilidades motoras	Atividades descritivas;