



Prefeitura do Município de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL

Planejamento 3º ano

Educação Física



2021

ORIENTAÇÕES PARA A ORGANIZAÇÃO DA PRÁTICA EDUCACIONAL

- Registrar diariamente no livro de chamada online os conteúdos desenvolvidos, assim como as faltas dos alunos, estar atento e informar a coordenação e direção da escola quando o aluno tiver 3 faltas consecutivas ou 7 alternadas para que esses tomem as devidas providências.
- Recados aos pais deverão ser feitos com registro padronizado pela escola e acompanhados pelo coordenador.
- Planejar uma semana de aula, para melhor organização da sequência didática.
- É importante que o planejamento contemple o momento do acolhimento, unidade temática, objetivos de aprendizagem, conteúdos, atividades desenvolvidas, utilização dos diferentes espaços, exploração de materiais manipuláveis, recursos e atividades diversificadas.
- Estabelecer uma rotina traz segurança aos alunos, criando melhores condições para o processo de ensino- aprendizagem.

Apreensão do Processo Ensino e Aprendizagem (Unidades Temáticas, Objetos de Conhecimento, Conteúdos e Objetivos de Aprendizagem).

UNIDADES TEMÁTICAS	INDICADORES DE APRENDIZAGEM
BRINCADEIRAS E JOGOS	Reconhecimento das regras dos jogos, identificando os espaços e aplicando os movimentos específicos, por meio da vivência de brincadeiras e de jogos de tal forma que o aluno demonstre a apropriação das semelhanças e das diferenças existentes nos jogos da Cultura brasileira, indígena, africana e do mundo.
GINÁSTICA	Conhecimento da classificação das ginásticas através da experimentação dos elementos básicos e por meio das vivências, demonstrando o domínio das “categorias de movimentos” (equilíbrio, locomoção e manipulação), bem como a manipulação e a combinação de movimentos com os aparelhos da ginástica, reconhecendo os limites do próprio corpo e do outro e aplicação das Capacidades físicas nos movimentos.
DANÇAS	Vivência das danças (local, regional, do Brasil e do mundo), ampliando as experiências corporais, bem como a compreensão e a Experimentação das danças de matrizes Indígena e Africana, explorando ritmos, passos e espaços na e com a execução das formações corporais com: elementos, planos, níveis e ritmos musicais.
ESPORTES	Diferenciação entre jogo e esporte, bem como a transformação do jogo em esporte, classificando as diferentes modalidades esportivas. Refletir sobre as diferentes características que determinam os jogos esportivos de precisão, de marca, de campo e taco, de rede/parede e de invasão, reconhecendo os elementos comuns entre eles.
LUTAS	Conhecimento sobre a origem milenar das lutas reconhecendo-as como prática da cultura corporal de movimento, diferenciando lutas de brigas. Experimentar movimentos de várias lutas vivenciando situações de equilíbrio e desequilíbrio percebendo as dificuldades inerentes a essas situações, respeitando as características físicas dos oponentes e reconhecendo a luta como acessível a ambos os Gêneros.
PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	Reconhecimento das diferentes Práticas Corporais de Aventura, identificando o meio onde elas ocorrem e os riscos envolvidos, Demonstrando e respeitando os limites e a segurança de si e do outro, assim como o respeito pelo meio ambiente e ao patrimônio Público.

Organização Quinzenal - DATA: 05/02/2021 até 26/02/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p align="center">BRINCADEIRAS E JOGOS</p>	<p align="center">Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígenas e Africanas.</p> <p align="center">Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<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 align="center">PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA</p>	<p align="center">Jogos de aventura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepção e preservação do Meio Ambiente e Espaços Públicos. • Compreender riscos a sua integridade e do próximo. 	<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. ❖ 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/espaços.

Organização Quinzenal - DATA: 01/03/2021 até 12/03/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
ESPORTES	<p>Esportes de campo e taco. Jogos de Tabuleiro</p> <p>Esportes de campo e taco: Beisebol, Softbol, Críquete, dentre outros.</p> <p>Jogos de Tabuleiro: Xadrez – conhecimentos das peças e suas movimentações</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 ensinados.</p> <p>(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de 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>
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígenas e Africanas.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<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>

Organização Quinzenal - DATA: 15/03/2021 até 26/03/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p align="center">DANÇA</p>	<p align="center">Danças do Brasil e Festas Religiosas, Ritos e Rituais</p> <p align="center">Fundamentos Rítmicos Ritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepção do tempo musical. Associação do ritmo e movimento, sem e com deslocamento. 	<p>(EF35EF09) Experimentar, (re) criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças populares e tradicionais do mundo, 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 mundo.</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 discutindo alternativas para superá-las, valorizando as diversas manifestações culturais.</p>
<p align="center">BRINCADEIRAS E JOGOS</p>	<p align="center">Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígenas e Africanas.</p> <p align="center">Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<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>

Organização Quinzenal – 29/03/2021 até 09/04/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<p align="center">PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA</p>	<p align="center">Jogos de aventura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepção e preservação do Meio Ambiente e Espaços Públicos. • Compreender riscos a sua integridade e do próximo. 	<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. ❖ 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 align="center">BRINCADEIRAS E JOGOS</p>	<p align="center">Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígenas e Africanas.</p> <p align="center">Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<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>

Organização Quinzenal - DATA: 12/04/2021 até 23/04/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
LUTAS	<p align="center">Jogos de Luta</p> <p>Fundamentos da luta</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luta x Briga. • Culturas milenares. • Respeito. • Hierarquia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir diferentes jogos de luta, conhecendo e respeitando a si e aos outros, evidenciando a manifestação do lúdico. • 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. • Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos dos jogos de luta.
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígenas e Africanas.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> • Rápido/lento. • Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<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>

Organização Quinzenal – 26/04/2021 até 14/05/2021

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
GINÁSTICA	<p>Ginástica geral e Primeiro Socorros.</p> <p>Posições invertidas: Roda e rodante.</p> <p>Capacidades físicas: Força. Velocidade. Resistência. Flexibilidade. Habilidade motora.</p> <p>Primeiro Socorros: Sinais e órgãos vitais; Perda da Consciência. Traumas</p>	<p>(EF35EF07) Experimentar e 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>(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 próprio corpo e do outro, adotando, assim, procedimentos de segurança.</p>
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígenas e Africanas.</p> <p>Contrastes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Longe/perto. • Convergir/divergir. • Perseguir/escapar. • Rápido/lento. • Para frente/para trás. • Em cima/embaixo. • Direita/esquerda. • Dentro/fora. • Centro/perímetro. 	<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>