



*Prefeitura do Município de Foz do Iguaçu*

**ESTADO DO PARANÁ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO**  
**DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL**

# Planejamento 4º 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
<b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b>	<b>Reconhecimento</b> das regras dos jogos, <b>identificando</b> os espaços e <b>aplicando</b> os movimentos específicos, por meio da vivência de brincadeiras e de jogos de tal forma que o aluno <b>demonstre a apropriação</b> das semelhanças e das diferenças existentes nos jogos da Cultura brasileira, indígena, africana e do mundo.
<b>GINÁSTICA</b>	<b>Conhecimento</b> da classificação das ginásticas através da experimentação dos elementos básicos e por meio das vivências, <b>demonstrando</b> o domínio das “categorias de movimentos” (equilíbrio, locomoção e manipulação), bem como a <b>manipulação</b> e a <b>combinação</b> de movimentos com os aparelhos da ginástica, <b>reconhecendo</b> os limites do próprio corpo e do outro e aplicação das Capacidades físicas nos movimentos.
<b>DANÇAS</b>	<b>Vivência</b> das danças (local, regional, do Brasil e do mundo), ampliando as experiências corporais, bem como a <b>compreensão</b> e a <b>Experimentação</b> das danças de matrizes Indígena e Africana, <b>explorando</b> ritmos, passos e espaços na e com a <b>execução</b> das formações corporais com: elementos, planos, níveis e ritmos musicais.
<b>ESPORTES</b>	<b>Diferenciação</b> entre jogo e esporte, bem como a transformação do jogo em esporte, <b>classificando</b> 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, <b>reconhecendo</b> os elementos comuns entre eles.
<b>LUTAS</b>	<b>Conhecimento</b> sobre a origem milenar das lutas <b>reconhecendo-as</b> como prática da cultura corporal de movimento, <b>diferenciando</b> lutas de brigas. <b>Experimentar</b> movimentos de várias lutas <b>vivenciando</b> situações de equilíbrio e desequilíbrio percebendo as dificuldades inerentes a essas situações, <b>respeitando</b> as características físicas dos oponentes e <b>reconhecendo</b> a luta como acessível a ambos os Gêneros.
<b>PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA</b>	<b>Reconhecimento</b> das diferentes Práticas Corporais de Aventura, <b>identificando</b> o meio onde elas ocorrem e os riscos envolvidos, <b>Demonstrando</b> e respeitando os limites e a segurança de si e do outro, assim como o <b>respeito</b> 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
<b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b>	<p align="center"><b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</b></p> <p align="center"><b>Contrastes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longe/perto.</li> <li>• Convergir/divergir.</li> <li>• Perseguir/escapar.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rápido/lento.</li> </ul> </li> <li>• Para frente/para trás.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Em cima/embaixo.</li> <li>• Direita/esquerda.                   <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dentro/fora.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>• Centro/perímetro.</li> </ul>	<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>
<b>PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA</b>	<p align="center"><b>Jogo de aventura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percepção e preservação do Meio Ambiente e Espaços Públicos.</li> <li>• Compreender riscos a sua integridade e do próximo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ 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.</li> <li>❖ 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.</li> <li>❖ 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.</li> <li>❖ 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.</li> </ul>

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

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
ESPORTES	<p><b>Esportes de rede e parede. Jogos de Tabuleiro.</b></p> <p><b>Esportes de rede/parede</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vôlei, Pelota basca, Badminton, Raquetebol, Squash, Tênis, Tênis de mesa, Peteca entre outros.</li> </ul>	<p><b>(EF35EF05)</b> Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de rede/parede, 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><b>(EF35EF06)</b> 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><b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</b></p> <p><b>Contrastes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longe/perto.</li> <li>• Convergir/divergir.</li> <li>• Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rápido/lento.</li> </ul> </li> <li>• Para frente/para trás.</li> <li>• Em cima/embaixo.</li> <li>• Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dentro/fora.</li> </ul> </li> <li>• Centro/perímetro.</li> </ul>	<p><b>(EF35EF01)</b> Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p><b>EF35EF02)</b> Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</p> <p><b>(EF35EF03)</b> 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><b>(EF35EF04)</b> 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>

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

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<b>DANÇA</b>	<p><b>Danças de matrizes Indígenas e Africanas e Ritos Religiosos</b></p> <p><b>Formações Corporais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Níveis, planos, deslocamentos.</li> <li>• Colunas, fileiras, círculos e Criação.</li> <li>• Manifestações religiosas (Contemplando as quatro matrizes: Indígena, Ocidental, Africana e Oriental).</li> </ul>	<p><b>(EF35EF09)</b> 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) nas danças de matrizes Indígena e Africana.</p> <p>(EF35EF11) 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, desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados e discutindo alternativas para superá-las, valorizando as diversas manifestações culturais.</p>
<b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b>	<p><b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</b></p> <p><b>Contrastes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longe/perto.</li> <li>• Convergir/divergir.</li> <li>• Perseguir/escapar.</li> <li>• Rápido/lento.</li> <li>• Para frente/para trás.</li> <li>• Em cima/embaixo.</li> <li>• Direita/esquerda.</li> <li>• Dentro/fora.</li> <li>• Centro/perímetro.</li> </ul>	<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>

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

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<b>LUTAS</b>	<p><b>Lutas do contexto comunitário local e regional.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esquiva.</li> <li>• Ginga.</li> <li>• Desequilíbrio.</li> <li>• Força.</li> <li>• Agilidade.Imobilização.</li> </ul>	<p><b>(EF35EF13)</b> Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas de matrizes Indígena e Africana, reconhecendo seu contexto histórico, social e cultural.</p> <p><b>(EF35EF14)</b> 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><b>(EF35EF15)</b> 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>
<b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b>	<p><b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</b></p> <p><b>Contrastes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longe/perto.</li> <li>• Convergir/divergir.</li> <li>• Perseguir/escapar.</li> <li>• Rápido/lento.</li> <li>• Para frente/para trás.</li> <li>• Em cima/embaixo.</li> <li>• Direita/esquerda.</li> <li>• Dentro/fora.</li> <li>• Centro/perímetro.</li> </ul>	<p><b>(EF35EF01)</b> Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p><b>EF35EF02)</b> Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</p> <p><b>(EF35EF03)</b> 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><b>(EF35EF04)</b> 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>

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

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p><b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</b></p> <p><b>Contrastes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longe/perto.</li> <li>• Convergir/divergir.</li> <li>• Perseguir/escapar.</li> <li>• Rápido/lento.</li> <li>• Para frente/para trás.</li> <li>• Em cima/embaixo.</li> <li>• Direita/esquerda.</li> <li>• Dentro/fora.</li> <li>• Centro/perímetro.</li> </ul>	<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>
GINÁSTICA	<p><b>Ginástica Geral e Primeiro Socorros.</b></p> <p><b>Apoios Invertidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parada de mãos com auxílio.</li> </ul> <p><b>Capacidades Físicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Força; Velocidade;</li> <li>Resistência; Flexibilidade;</li> <li>Habilidade motora.</li> </ul>	<p><b>(EF35EF07)</b> 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><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 próprio corpo e do outro, adotando, assim, procedimentos de segurança.</p>

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

UNIDADE TEMÁTICA:	OBJETO DE CONHECIMENTO (CONTEÚDOS)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
<b>ESPORTES</b>	<p><b>Esportes de rede e parede. Jogos de Tabuleiro.</b></p> <p><b>Esportes de rede/parede:</b></p> <p>Vôlei, Pelota basca, Badminton, Raquetebol, Squash, Tênis, Tênis de mesa, Peteca entre outros.</p> <p><b>Jogos de Tabuleiro:</b></p> <p>Xadrez – Movimentos de ataque e defesa.</p>	<p><b>(EF35EF05)</b> Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de rede/parede, 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><b>(EF35EF06)</b> 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>
<b>BRINCADEIRAS E JOGOS</b>	<p><b>Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</b></p> <p><b>Contrastes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Longe/perto.</li> <li>• Convergir/divergir.</li> <li>• Perseguir/escapar. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rápido/lento.</li> </ul> </li> <li>• Para frente/para trás. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Em cima/embaixo.</li> <li>• Direita/esquerda. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dentro/fora.</li> </ul> </li> <li>• Centro/perímetro.</li> </ul> </li></ul>	<p><b>(EF35EF01)</b> Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p><b>EF35EF02)</b> Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.</p> <p><b>(EF35EF03)</b> 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><b>(EF35EF04)</b> 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>