



Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu

ESTADO DO PARANÁ

SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO

DIRETORIA DE ENSINO FUNDAMENTAL



PLANEJAMENTO 4º ANO

EDUCAÇÃO FÍSICA



2º TRIMESTRE

2021

Prefeito Municipal

Francisco Lacerda Brasileiro

Secretária Municipal da Educação

Maria Justina da Silva

Diretora de Ensino Fundamental

Eliziane Diesel Rodrigues

Coordenadora Pedagógica da Equipe de Ensino

Marilisse Venson Bogoni

Coordenadora Pedagógica de Educação Física

Ailson Souza Neres

Carlos Eduardo Santos

Edição

Maria Laura de Oliveira Machado

Prezado (a) professor (a)

O presente Planejamento Curricular do 2º Trimestre de 2021 do Ensino Fundamental é a continuidade do processo de retomada do 1º trimestre, abordando os objetos de conhecimento essenciais do ano corrente para que o ensino e a aprendizagem aconteçam e o aluno seja capaz de avançar para a próxima etapa.

Reiteramos que as orientações curriculares foram fundamentadas na BNCC (2017), no CREP (2020) e na AMOP (2020) e estão de acordo com a Deliberação CEE/CP nº05/2020, no Decreto nº 06 de 20 de março de 2020, na Lei nº 14.040 de 18/08/20 e no Parecer nº 19 do CNE.

O documento está organizado com um cronograma quinzenal destacando os objetos de conhecimento de cada componente curricular e na sequência estão elencados os objetos de conhecimento e seus respectivos objetivos de aprendizagem, cuja função é nortear a ação educativa, salientando as habilidades cognitivas que deverão ser desenvolvidas pelo processo de ensino.

Por isso, a leitura e a compreensão do planejamento em sua totalidade faz-se necessária para que no desenvolvimento das atividades remotas e no retorno das aulas presenciais mediante o ensino híbrido, sempre ocorra a adequação, adaptação e flexibilização das abordagens metodológicas e avaliativas, tornando-as significativas e contextualizadas às necessidades de aprendizagem dos alunos e em consonância com o par objeto de conhecimento e objetivo de aprendizagem preconizado por este documento.

Conforme as orientações mediadas repassadas pelas equipes pedagógicas nos momentos de formação docente e nos diálogos entre os pares, a prioridade é o acolhimento dos nossos alunos, sempre atendendo aos protocolos sanitários e, a busca constante pela adaptação das nossas práticas pedagógicas.

Assim, bons diagnósticos e planejamento estruturado e intencional serão ferramentas indispensáveis à organização do trabalho pedagógico para que as defasagens escolares provenientes da pandemia sejam recuperadas num futuro próximo. Portanto, o ideal é compreender os limites deste momento histórico e preservar a saúde mental e física de todos os sujeitos do processo educativo, refletindo sobre a situação vivenciada.

Equipe pedagógica do Ensino Fundamental
SMED, 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 Indígenas e Africanas, 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: 17/05/2021 A 04/06/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. (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. (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.

UNIDADE TEMÁTICA: ESPORTES

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Esportes de rede/parede ➤ Vôlei, Pelota basca, Badminton, Raquetebol, Squash, Tênis, Tênis de mesa, Peteca, entre outros. Jogos de Tabuleiro ➤ Xadrez – Movimentos de ataque e defesa.	(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. (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.

ORGANIZAÇÃO QUINZENAL – DATA 07/06/2021 A 18/06/2021

UNIDADE TEMÁTICA: GINÁSTICA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Ginástica Geral e Primeiro Socorros. Apoios Invertidos ➤ Parada de mãos com auxílio. Capacidades Físicas ➤ Força; ➤ Velocidade; ➤ Resistência; ➤ Flexibilidade; ➤ Habilidade motora. Primeiro Socorros ➤ Traumas; ➤ Alergias.	(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. (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. ❖ Identificar tipos de traumas (corte, pancada, escoriação, entorse, etc), seus graus de gravidade e os primeiros socorros. ❖ Mostrar os tipos de alergias mais comuns (inseto, poeira, alimentos) e seus primeiros socorros.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro. Estrutura ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. (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. (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.

ORGANIZAÇÃO QUINZENAL – DATA 21/06/2021 A 02/07/2021

UNIDADE TEMÁTICA: DANÇA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Danças de matrizes Indígenas e Africanas e Ritos Religiosos Formações Corporais ➤ Níveis, planos, deslocamentos; ➤ Colunas, fileiras, círculos e Criação. Manifestações religiosas ➤ Contemplando as quatro matrizes: Indígena, Ocidental, Africana e Oriental.	(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. (EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares e tradicionais do mundo. (EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares e tradicionais do mundo. (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.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro. Estrutura ➤ Deslocamento do aluno e do material; ➤ Deslocamento do aluno e material imóvel; ➤ Deslocamento apenas do material em espaço delimitado.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. (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. (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.

ORGANIZAÇÃO QUINZENAL – DATA 21/07/2021 A 30/07/2021

UNIDADE TEMÁTICA: LUTAS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Lutas do contexto comunitário local e regional ➤ Esquiva; ➤ Ginga; ➤ Desequilíbrio; ➤ Força; ➤ Agilidade; ➤ Imobilização.	(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas e seus elementos presentes no contexto comunitário local e regional, reconhecendo seu contexto histórico, social e cultural. (EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário local e regional propostas como conteúdo específico, respeitando as individualidades e a segurança dos colegas. (EF35EF15) Identificar e valorizar as características das lutas do contexto comunitário local e regional, reconhecendo as diferenças entre brigas, lutas e artes marciais, e entre lutas e as demais práticas corporais.

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil. (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. (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.

ORGANIZAÇÃO QUINZENAL – DATA 02/08/2021 A 13/08/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais do mundo, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

UNIDADE TEMÁTICA: PRÁTICAS CORPORAIS E AVENTURA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Jogo de aventura ➤ Percepção e preservação do Meio Ambiente e Espaços Públicos; ➤ Compreender riscos a sua integridade e do próximo.	❖ 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 16/08/2021 A 27/08/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais do mundo, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

UNIDADE TEMÁTICA: ESPORTES

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Esportes de rede/parede ➤ Vôlei, Pelota basca, Badminton, Raquetebol, Squash, Tênis, Tênis de mesa, Peteca entre outros. Jogos de Tabuleiro ➤ Xadrez – Movimentos de ataque e defesa.	(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. (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.

ORGANIZAÇÃO QUINZENAL – DATA 30/08/2021 A 10/09/2021

UNIDADE TEMÁTICA: BRINCADEIRAS E JOGOS

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil Contrastes ➤ Longe/perto; ➤ Convergir/divergir; ➤ Perseguir/escapar; ➤ Rápido/lento; ➤ Para frente/para trás; ➤ Em cima/embaixo; ➤ Direita/esquerda; ➤ Dentro/fora; ➤ Centro/perímetro.	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais do mundo, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas. (EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.

UNIDADE TEMÁTICA: PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA

OBJETO DE CONHECIMENTO (Conteúdos)	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM
Jogo de aventura ➤ Percepção e preservação do Meio Ambiente e Espaços Públicos; ➤ Compreender riscos a sua integridade e do próximo.	❖ 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.