

PLANEJAMENTO ANUAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA

3º ANO
2025



Joaquim Silva e Luna

Prefeito Municipal

Silvana Garcia André

Secretária Municipal da Educação

Valdir Teixeira Junior

Diretoria Geral

Aline Bandeira Laufer

Diretoria de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Educação Especial

Tatiane Ferreira Brill do Carmo

Diretoria de Planejamento e Gestão Escolar

ORIENTAÇÕES PARA A ORGANIZAÇÃO DA PRÁTICA EDUCACIONAL

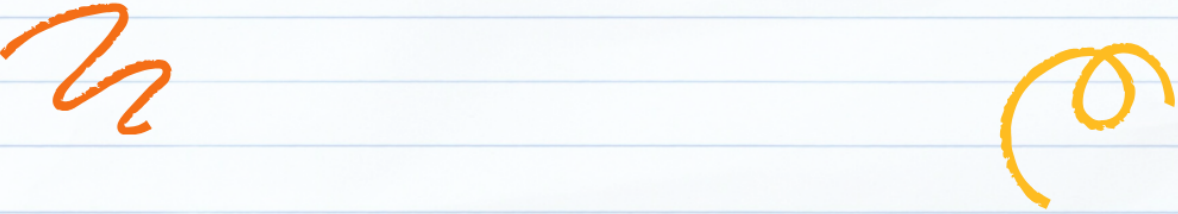
- **Registrar** diariamente no livro de Registro de Classe Online - Municípios (LRCOM):
- No campo de conteúdo registram-se **objetos de conhecimento**.
- Em relação às faltas dos alunos, é importante monitorar e informar à coordenação e à direção da escola sempre que um aluno tiver 3 faltas consecutivas ou 7 faltas alternadas, para que as providências necessárias sejam tomadas.
- Os recados aos pais deverão ser feitos utilizando o modelo de registro padronizado pela escola e devem ser acompanhados pelo coordenador.
- Elaboração do plano quinzenal de aulas, conforme o planejamento organizado pela Secretaria Municipal da Educação (SMED), visando a otimização da organização e continuidade da sequência didática
- É fundamental que o planejamento contemple o acolhimento, a unidade temática, os objetivos de aprendizagem, os conteúdos, as atividades, a utilização de espaços e materiais manipuláveis, além de recursos e atividades diversificadas.
- Iniciar as aulas com uma abordagem acolhedora, envolvendo os alunos em uma conversa que introduza a temática do dia e permitindo que compartilhem suas ideias e experiências.
- Estabelecer uma rotina traz segurança aos alunos, criando melhores condições para o processo de ensino e aprendizagem.
- Nos quadros a seguir, encontra-se a distribuição do número de aulas por trimestre para cada objeto de conhecimento (conteúdo), visando uma melhor organização do planejamento das aulas.
- É importante ressaltar que todas as unidades temáticas e objetos de conhecimento (conteúdo) devem ser contemplados no decorrer do trimestre, garantindo no mínimo duas aulas para cada unidade temática, para promover uma sequência didática equilibrada e eficaz.

ORIENTAÇÕES AO PROFESSOR PARA O *USO DO PARQUINHO* NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:

1. **Integração Planejada:** Inclua o espaço do parquinho de acordo com o planejamento de Educação Física, enfatizando seu papel no aprimoramento das habilidades motoras e no desenvolvimento cognitivo-social dos alunos.
2. **Variedade de Atividades:** Planejar atividades diversificadas que aproveitem o espaço físico, contribuindo para o desenvolvimento físico e social conforme as especificidades de cada ano/turma.
3. **Regras Claras:** Estabeleça regras de comportamento, promovendo um ambiente respeitoso durante as atividades.
4. **Segurança Prioritária:** Supervisionar o uso do parquinho, garantindo a segurança dos alunos e a condição adequada dos equipamentos.
5. **Evitar Distrações:** Evite o uso de celulares e comportamentos passivos, incentivando a participação ativa dos alunos nas atividades do parquinho.



1º TRIMESTRE



EDUCAÇÃO FÍSICA - 3 ° ANO

1º Trimestre: 06/02 a 23/05 - aprox. 30		CONTEÚDOS PERMANENTES:	ATITUDE
		1-Preparação; 2-Movimentos Fundamentais: equilíbrio, locomoção e manipulação; 3-Descontração e avaliação. 4-Contrastes:longe/perto;convergir/divergir; perseguir/escapar; rápido/lento; para frente/para trás; em cima/embaixo; direita/esquerda; dentro/fora; centro/perímetro. 5-Estrutura: Deslocamento do aluno e do material; Deslocamento do aluno e material imóvel; Deslocamento apenas do material em espaço delimitado.	PERMANENTE: CULTURA CORPORAL
UNIDADE TEMÁTICA:		Brincadeiras e jogos	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
1º Trimestre 06 aulas	Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, 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 do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	Matriz Indígena: Adugo/Jogo da onça; Tydimure/Tihimore; Corrida com Tora; Ronkrã/Rökrã/Rokrá; Peikrân/Kopü- Kopü/Jogo de peteca; Buso; Entre outros. Matriz Africana: Shisima; Terra e mar; Pegue o bastão; Jogo da velha; Labirinto; Mbube Mbube (Imbube); Entre outros Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Esportes	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
1º Trimestre 05 aulas	Esportes de campo e taco Jogos de Tabuleiro Xadrez – conhecimentos das peças e suas movimentações.	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. (EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer). Identificar e conhecer as peças e suas movimentações como ataque e defesa, analisando situações e estratégias de maneira deliberada nas soluções e tomada de decisões.	Críquete; Bets; Fut Beisebol; Tapa Beisebol; Xadrez; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Ginástica	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
1º Trimestre 05 aulas	Ginástica geral Primeiro Socorros: Sinais e órgãos vitais; Perda da Consciência; Traumas.	(EF35EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), 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 as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança. Mostrar a importância dos órgãos vitais para a manutenção da vida. Identificar tipos de traumas (corte, pancada, escoriação, entorse, etc), seus graus de gravidade e os primeiros socorros.	Jogos gímnicos: Movimentos gímnicos: Balanci nha; Vela; Rolamentos; Estrela; Rodante; Ponte; Aviãozinho; Carrinho demão; Caranguejo; Significado de corpo humano: Esquema corporal; Segmentos maiores e menores; Percepção Sensorial, Percepção Motora, Identificação Dos órgãos vitais e seu funcionamento; Simulações de trauma (dramatização); Entre outras. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Dança	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
1º Trimestre 03 aulas	Danças de matriz indígena e africana	(EF35EF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, 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 do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. (EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana. (EF35EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Matriz Indígena: Jacundá; O gato; Kahê-Tuagê; Uariuaiú; Toré; Matriz Africana: Ahouach; Guedra;Schikatt; Gnawa;Quizomba; Semba; Entre outras. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Lutas	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
1º Trimestre 05 aulas	Lutas de matriz indígena e africana	(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana. (EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança. (EF35EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.	Matriz Indígena: Aipenkuit; Huka-huka; Idjassú; Luta marajoara; Maculelê; Entre outras. Matriz Africana: Laamb; Dambe;Ngolo; Musangwe; Entre outras. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Práticas Corporais de Aventura	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
1º Trimestre 06 aulas	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 física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico. 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/espços.	Escalada horizontal; Arborismo de obstáculo; Corridas de aventura; Circuitos de obstáculos; Passeio de skate; Caminho da escalada; Escalada lateral; Jogos de equilíbrio (em linhas, bancos, pequenas plataformas etc.); Slackline; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)



EDUCAÇÃO FÍSICA - 3 ° ANO

**2º Trimestre: 26/05 a 12/09-
aprox. 32 aulas**

CONTEÚDOS PERMANENTES:

- 1-Preparação;
- 2-Movimentos Fundamentais: equilíbrio, locomoção e manipulação;
- 3- Descontração e avaliação.
- 4-Contrastes:longe/perto;convergir/divergir; perseguir/escapar; rápido/lento; para frente/para trás; em cima/embaixo; direita/esquerda; dentro/fora; centro/perímetro.
- 5-Estrutura: Deslocamento do aluno e do material; Deslocamento do aluno e material imóvel; Deslocamento apenas do material em espaço delimitado.

ATITUDE PERMANENTE:
CULTURA CORPORAL

UNIDADE TEMÁTICA:

Brincadeiras e jogos

Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
2º Trimestre 07 aulas	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, 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 do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	Gato mia; Mãe cola;Bilboquê; Esconde-esconde; Pega-Pega; Pé na lata; loiô; Pipa; Amarelinha; Elástico; Bola queimada; Telefone sem fio; 05 Marias; Pula ceta; Perna de pau; Cabo de guerra; Gude; Jogos de perseguição (em círculo, em travessia, espalhados);loiô; Pipa; Pião;Jan Ken Po; Dodge Ball; Bola queimada; Carimba ameba; Entre outras. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Esportes	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
2º Trimestre 06 aulas	Esportes de rede/parede Jogos de Tabuleiro Xadrez – conhecimentos das peças e suas movimentações.	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. (EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer). Identificar e conhecer as peças e suas movimentações como ataque e defesa, analisando situações e estratégias de maneira deliberada nas soluções e tomada de decisões.	Voleibol, Vôlei de praia, Tênis de mesa, Badminton, Peteca, Manbol, Frescobol, Tênis de campo; Pelota basca, Raquetebol, Xadrez; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Ginástica	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
2º Trimestre 05 aulas	Ginástica geral Primeiro Socorros Sinais e órgãos vitais; Perda da Consciência; Traumas.	(EF35EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), 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 as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança. Mostrar a importância dos órgãos vitais para a manutenção da vida. Identificar tipos de traumas (corte, pancada, escoriação, entorse, etc), seus graus de gravidade e os primeiros socorros.	Jogos gímnicos: Movimentos gímnicos: Balancinha; Vela; Rolamentos; Estrela; Rodante; Ponte; Aviãozinho; Carrinho de mão; Caranguejo; Significado de corpo humano: Esquema corporal; Segmentos maiores e menores; Percepção sensorial; (dramatização); Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Dança	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
2º Trimestre 04 aulas	Danças do Brasil e do mundo	(EF35EF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, 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 do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. (EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana. (EF35EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Maracatu Samba de roda Frevo Catira Bumba meu boi Tango Odissi Breakdance Caninha-verde Catira Hopak Sapateado Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Lutas	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
2º Trimestre 05 aulas	Lutas do contexto comunitário e regional	(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana. (EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança. (EF35EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.	Luta de dedos; Capoeira; Karatê, Judô; Taekwondo; Jiu Jitsu, Boxe; Greco Romana Entre outras Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Práticas Corporais de Aventura	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
2º Trimestre 05 aulas	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 física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico. 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.	Escalada horizontal; Arborismo de obstáculo; Corridas de aventura; Circuitos de obstáculos; Passeio de skate; Caminho da escalada; Escalada lateral; Jogos de equilíbrio (em linhas, bancos, pequenas plataformas etc.); Slackline; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)



EDUCAÇÃO FÍSICA - 3 ° ANO

3º Trimestre: 15/09 a 19/12 - aprox. 28 aulas		CONTEÚDOS PERMANENTES: 1-Preparação; 2-Movimentos Fundamentais: equilíbrio, locomoção e manipulação; 3- Descontração e avaliação. 4-Contrastes:longe/perto;convergir/divergir; perseguir/escapar; rápido/lento; para frente/para trás; em cima/embaixo; direita/esquerda; dentro/fora; centro/perímetro. 5-Estrutura: Deslocamento do aluno e do material; Deslocamento do aluno e material imóvel; Deslocamento apenas do material em espaço delimitado.	ATITUDE <u>PERMANENTE:</u> CULTURA CORPORAL
		Brincadeiras e jogos	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
3º Trimestre 05 aulas	Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. (EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana. (EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, 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 do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	Adugo/Jogo da onça; Tydimure/Tihimore; Corrida com Tora; Contra os marimbondos; Shisima; Terra e mar; Pegue o bastão; Jogo da velha;Labirinto; Mbube Mbube (Imbube); Pega-Pega; Pé na lata; loiô; Pipa; Amarelinha; 05 Marias; Pula cela; Cabo de guerra; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Esportes	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
3º Trimestre 05 aulas	Esportes de invasão Jogos de Tabuleiro Xadrez – conhecimentos das peças e suas movimentações.	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. (EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer). Identificar e conhecer as peças e suas movimentações como ataque e defesa, analisando situações e estratégias de maneira deliberada nas soluções e tomada de decisões.	Hóquei ; Floorball e polo; Futebol americano; Polo aquático; Handebol; Basquete; Futsal; Rugby; Frisbee; Futebol.Xadrez; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Ginástica	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
3º Trimestre 04 aulas	Ginástica geral Primeiro Socorros Sinais e órgãos vitais; Perda da Consciência; Traumas.	(EF35EF07) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), 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 as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança. Mostrar a importância dos órgãos vitais para a manutenção da vida. Identificar tipos de traumas (corte, pancada, escoriação, entorse, etc), seus graus de gravidade e os primeiros socorros.	Jogos gímnicos: Movimentos gímnicos: Balancinha; Vela; Rolamentos; Estrela; Rodante; Ponte; Aviãozinho; Carrinho de mão; Caranguejo; Significado de corpohumano: Esquema corporal; Segmentos Maiores e menores; Percepção Sensorial, Percepção Motora; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Dança	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
3º Trimestre 03 aulas	Danças de matriz indígena e africana Danças do Brasil e do mundo	(EF35EF09) Experimentar, recriar e fruir danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, 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 do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana. (EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana. (EF35EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Matriz Indígena: Toré, Kuarup; Acyigua; Atiaru; Buzoa; Da onça; Do Jaguar; Kahê-Tuagê; Uariuaiú; Cateretê; Caiapós; Cururu; Jacundá; O gato; Entre outras. Matriz Africana: Ahouach; Guedra; Schikatt; Gnawa; Quizomba; Semba; Entre outras. Danças do Brasil e do mundo Maracatu; Samba de roda; Frevo; Catira; Bumba meu boi; Breakdance; Caninha-verde; Catira; Hopak; Sapateado; Entre outros Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Lutas	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
3º Trimestre 05 aulas	Lutas de matriz indígena e africana Lutas do contexto comunitário e regional	(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana. (EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança. (EF35EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.	Matriz Indígena: Aipenkuit; Huka-huka; Idjassú; Luta marajoara; Maculelê; Entre outras. Matriz Africana: Laamb; Dambe; Ngolo; Musangwe; Entre outras. Luta de dedos, “Rinha de Galo”, Jogos de desequilíbrio (Agachado, de joelhos, em pé, em um pé só), Lutas de toque (Toque nas costas, nos ombros etc.); Luta marajoara; Capoeira; Karatê; Judô, Jiu Jits; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)

UNIDADE TEMÁTICA:		Práticas Corporais de Aventura	
Nº de aulas	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	SUGESTÕES DE ATIVIDADE
3º Trimestre 06 aulas	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 física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico. 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.	Escalada horizontal; Arborismo de obstáculo; Corridas de aventura; Circuitos de obstáculos; Passeio de skate; Caminho da escalada; Escalada lateral; Jogos de equilíbrio (em linhas, bancos, pequenas plataformas etc.); Slackline; Entre outros. Portal NTM (https://ead-ntm.pti.org.br/ntm/)