



SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, CULTURA, ESPORTES E JUVENTUDE DE ESMERALDAS

PLANO DE CURSO

3º ANO – ENSINO FUNDAMENTAL I

1ª BIMESTRE

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

CONTEÚDOS RELACIONADOS (PNLD)

UNIDADE TEMÁTICA: Brincadeiras e jogos

OBJETO DE CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo
Brincadeiras e jogos de matriz indígena

HABILIDADES:

(EF35EF01P3) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afro-brasileiros e os de matriz indígena e africana.

(EF35EF02P3) Experimentar estratégias para possibilitar a participação de todos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os de matriz indígena, mobilizando vivências e conhecimentos em prol da constituição de atividades lúdicas e solidárias.

UNIDADE TEMÁTICA: Esportes

OBJETO DE CONHECIMENTO: Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, golfe, entre outros)

Esportes de rede/parede (tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros)

Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros)

HABILIDADES:

(EF35EF05P3) Experimentar e fruir os elementos básicos constituintes dos diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão prezando pela inclusão, cooperação e solidariedade.

(EF35EF06P3) Reconhecer os conceitos de jogo e esporte identificando as formas de construção e aplicação de combinados e regras em cada uma destas práticas corporais.

UNIDADE TEMÁTICA: Brincadeiras e jogos

OBJETO DE CONHECIMENTO: Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo
Brincadeiras e jogos de matriz indígena

HABILIDADES:

(EF35EF03P3) Registrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), os elementos constituintes das brincadeiras e dos jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os de matriz indígena, valorizando a vivência, a experimentação e a fruição como formas legítimas de produção e reprodução de saberes sociais e culturais.

(EF35EF04P3) Experimentar com autonomia e em diversos tempos e espaços, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os de matriz indígena, reconhecendo limites e possibilidades dos materiais e espaços disponíveis.