



ilustrações: freepik/painterr

EDUCAÇÃO , FÍSICA

4º ANO
VOLUME 1





EDUCAÇÃO
FÍSICA

4º

ANO

VOLUME 1

CURRÍCULO CONTÍNUO APRENDE BRASIL

VOLUME 1					
4º ano				3º ano	
Conteúdos privilegiados	Unidades temáticas	Habilidades	Livro didático	Conteúdos do 3º ano (retomada)	Livro didático
<ul style="list-style-type: none"> O que sabemos dos jogos africanos? Reconhecendo a origem da brincadeira cama de gato 	Brincadeiras e jogos	(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.	Para vivenciar: p. 19 a 24	<ul style="list-style-type: none"> Jogos populares do Brasil O raciocínio lógico em jogos de tabuleiro 	Para vivenciar: p. 20 a 23 Para vivenciar: p. 84 a 86, 88
		(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.	Para vivenciar: p. 23 e 25 Para refletir: p. 20 a 23	<ul style="list-style-type: none"> O raciocínio lógico em jogos de tabuleiro 	Para vivenciar: p. 84 a 86, 88
		(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.	Para contextualizar: p. 18 a 22, 24, 25 Para refletir: p. 24 e 25 Para registrar: p. 23	<ul style="list-style-type: none"> Jogos populares do Brasil 	Para contextualizar: p. 20 e 21



**EDUCAÇÃO
FÍSICA**

4º

ANO

VOLUME 1

4º ano				3º ano	
Conteúdos privilegiados	Unidades temáticas	Habilidades	Livro didático	Conteúdos do 3º ano (retomada)	Livro didático
<ul style="list-style-type: none">▪ O que sabemos dos jogos africanos?▪ Reconhecendo a origem da brincadeira cama de gato	Brincadeiras e jogos	(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.	Para contextualizar: p. 23 Para vivenciar: p. 23 e 25 Para refletir: p. 25 Para registrar: p. 24 e 25		
<ul style="list-style-type: none">▪ Experimentação de movimentos ginásticos: ponte, estrela, rondada e parada de cabeça e de mãos	Ginásticas	(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.	Para vivenciar: p. 27 a 34 Para refletir: p. 31 Para registrar: p. 32 e 33	<ul style="list-style-type: none">▪ Vivência de equilíbrios	Para vivenciar: p. 50 a 52, 54
		(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.	Para contextualizar: p. 31 e 33 Para vivenciar: 27 a 34 Para registrar: p. 33	<ul style="list-style-type: none">▪ Vivência de equilíbrios	Para contextualizar: p. 50