MUNICÍPIO DE CASCAVEL · SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Currículo da Rede Pública Municipal de Ensino

4º ANO · 1º TRIMESTRE

Educação Física

30 objetivos em 3 conteúdos

Como ler

☐ Marque o objetivo quando ele for trabalhado com a turma.

1 2 **3** Os trimestres em que o objetivo é trabalhado. Quadradinho cheio: trabalhado no trimestre (no exemplo, no 1º e no 3º).

Distribuição de 2026, atualizada em 15/10/2026
A versão atual está na internet: aponte a câmera do celular para o código ou acesse:
www.cascavel.app/curriculo-e-diretrizes/distribuicao-trimestral/4-ano/educacao-fisica

EIXO DANÇA

Expressão corporal Ritmo Dança criativa · Dança popular: · Diversos ritmos nacionais e internacionais · Danças folclóricas: · Regionais · Nacionais · Danças de matriz Indígena e Africana

☐ **EF35EF09** **1** 2 3
Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças: criativa, popular, folclórica e de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.

☐ **EF35EF10** **1** 2 3
Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) nas danças: criativa, popular, folclórica e de matriz indígena e africana.

☐ **EF35EF11** **1** 2 3
Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças: criativa, popular, folclórica e de matriz indígena e africana.

☐ **EF35EF12** **1** 2 3
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, discutindo alternativas para superá-las e desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre os seus significados, valorizando as diversas manifestações culturais.

☐ **CVEL.EF04EF01** **1** 2 3
Estabelecer relações coordenadas entre o próprio corpo em movimento e diferentes objetos;

☐ **CVEL.EF04EF02** **1** 2 3
Executar movimentos básicos aplicando-os no contexto da dança;

☐ **CVEL.EF04EF03** **1** 2 3
Executar diversos tipos de estruturas rítmicas;

☐ **CVEL.EF04EF04** **1** 2 3
Estabelecer relação entre o tempo e o espaço;

☐ **CVEL.EF04EF05** **1** 2 3
Executar e reproduzir coreografias simples;

☐ **CVEL.EF04EF06** **1** 2 3
Identificar suas próprias limitações corporais e realizações diante de situações problema;

☐ **CVEL.EF04EF07** **1** 2 3
Reconhecer as diferentes partes do corpo envolvidas nos movimentos executados;

☐ **CVEL.EF04EF08** **1** 2 3
Perceber as alterações corporais (frequência cardíaca, cansaço, sudorese etc.), decorrentes das atividades executadas;

☐ **CVEL.EF04EF09** **1** 2 3
Produzir, a partir do conteúdo trabalhado, outras formas de movimentar-se corporalmente;

- ☐ **CVEL.EF04EF10** — Interagir corporalmente com os colegas por meio das vivencias dos conteúdos;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF11** — Perceber o próprio desempenho a partir das metas estabelecidas.
  1 2 3

EIXO BRINCADEIRAS E JOGOS

Jogos motores Coordenação motora ampla e fina · Coordenação visomotora, óculo-manual e óculo-pedal · Equilíbrio · Lateralidade · Lateralização · Organização e orientação temporal · Organização e orientação espacial · Estruturação espaço-temporal · Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matriz indígena e africana · Obwisana · Terra-mar · Pengo pengo · Mamba · Saltando o feijão · Pegue a cauda · Acompanhe meus pés · Brincadeiras e jogos populares tradicionais do Brasil · Amarelinha · Trem Maluco · Balança Caixão · Cinco Marias · Elástico · Pega Corrente, entre outros

- ☐ **EF35EF04** — Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras, jogos e demais manifestações da Cultura Corporal tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.
  1 2 **3**
- ☐ **CVEL.EF04EF12** — Estabelecer relações coordenadas entre o próprio corpo em movimento e diferentes objetos;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF13** — Produzir e reproduzir regras, jogos e brincadeiras;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF14** — Identificar suas próprias limitações corporais e realizações diante de situações problema;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF15** — Resolver situações de conflito por meio do diálogo;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF16** — Participar em atividades de caráter competitivo e cooperativo, com ênfase nas que estimulem a cooperação e interação entre os alunos, estimulando o respeito às regras e aos colegas, à inclusão e à participação de todos e à tolerância a pequenas frustrações sem agressividade.
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF17** — Reconhecer as alterações corporais (frequência cardíaca, cansaço, sudorese etc.), decorrentes das atividades executadas;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF18** — Explanar opiniões pessoais quanto à atitude e estratégia a serem utilizadas;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF19** — Interagir corporalmente com os colegas dentro da prática vivenciada, com atitudes de respeito;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF20** — Perceber o próprio desempenho a partir das metas estabelecidas;
  1 2 3
- ☐ **CVEL.EF04EF21** — Participar da elaboração de atividades e jogos, definindo as regras básicas de execução, de modo a favorecer a participação integral do grupo.
  1 2 3

EIXO PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA

Jogos de aventura Corrida de orientação · Trecking · Caminhada orientada · Parkour · Slackline

- ☐ **PR.EF04EF.n.4.17** — 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.
  1 2 3
- ☐ **PR.EF04EF.n.4.18** — 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.
  1 2 3
- ☐ **PR.EF04EF.n.4.19** — 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.
  1 2 3
- ☐ **PR.EF04EF.n.4.20** — Experimentar e fruir os jogos de aventura, respeitando o patrimônio público e o meio ambiente, utilizando alternativas para a prática segura e consciente em diversos tempos/espaços.
  1 2 3

> **IN nº 1/2026, art. 4º, VI:** no Plano de Aula, “trabalhar o conteúdo pertinente ao trimestre, atendendo às especificidades dos alunos e da turma, retomando conteúdos do ano e/ou trimestre anterior sempre que necessário”.