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

4º ANO · 3º TRIMESTRE

# Educação Física

6 objetivos em 2 conteúdos · 5 começam neste trimestre

**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).
- NOVO O objetivo começa neste trimestre. Sem a marca, ele vem de um trimestre anterior e é retomado.

**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 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

- ☐ **EF35EF01** — 1 2 **3** NOVO — Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
- ☐ **EF35EF02** — 1 2 **3** NOVO — Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos.
- ☐ **EF35EF03** — 1 2 **3** NOVO — 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** — **1** 2 **3** — 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.

## EIXO ESPORTE

**Jogos esportivos de campo e taco** Beisebol · Criquet · Jogos esportivos de rede e parede: · Voleibol · Tênis campo e mesa · Peteca · Badminton

- ☐ **EF35EF05** — 1 2 **3** NOVO — Experimentar, fruir e compreender diversos tipos de esportes de campo, 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** — 1 2 **3** NOVO — Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).

> **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”.