Plano de Curso

Educação Física

ALINHADO À BNCC, AO DCRB E AO DCRM

Rede Municipal de Ensino

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

PREFEITURA MUNICIPAL DE ANGUERA
COMPROMISSO COM NOSSA GENTE

APRESENTAÇÃO

Este caderno contém o Plano de Curso do Componente Curricular **Educação Física**, 1º ao 5º Ano, construído durante o Ano Letivo de 2022, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB) e o Documento Curricular Referencial Municipal (DCRM).

Como desafio, propõe um planejamento de aula favorável à prática de um processo de aprendizagem construído com a partir de habilidades alinhadas a objetos do conhecimento, dentro do proposto nos documentos norteadores supracitados.

Trata-se de um norte para a prática pedagógica nas Unidades Escolares da Rede Municipal que atende aos Anos Finais do Ensino Fundamental: Centro Educacional Professor Áureo de Oliveira Filho (Sede), Escola Municipal Leôncio Horácio de Almeida (Povoado de Guaribas) e Escola Municipal Maria Rita Alves de Jesus (Povoado de Areia).

Sabe-se que todo planejamento pedagógico deve ser ajustado às necessidades reais, nesse caso dos alunos e das turmas, mediante acompanhamento e diagnósticos. Portanto, torna-se possível a inserção de interferências pedagógicas necessárias. Essa condução deve se consolidar no cotidiano escolar, mediante a interação entre professores e coordenação pedagógica.

Educação Física

O Documento Curricular Referencial Municipal de Anguera (DCRM), em consonância com o pensamento de Gonzáles e Fraga (2012, p. 37) compreende que o componente, Educação Física, "[...] insere-se na área de linguagens. De um modo geral, se justifica pelo uso da linguagem corporal, sem dúvida um elemento central no processo de interação dos alunos com a cultura corporal de movimento". Dessa forma, faz-se necessário pensar um currículo que seja coerente com o avanço teórico-metodológico que obedeça à área supracitada.

Sendo assim, pensar o currículo da Educação Física Escolar (EFE) constitui-se, pedagogicamente, como possibilidade de construção da cidadania com pensamentos de caráter científico, crítico, criativo, ético e moral, por meio dos conhecimentos historicamente construídos e fundamentados legalmente neste componente curricular obrigatório da Educação Básica, integrado à proposta pedagógica da escola. Adicionalmente, compreende-se que este componente deverá ser ofertado em todos os níveis e modalidades de ensino, ministrado por docentes licenciados em Educação Física.

Como tal, a EFE, no contexto da Área das Linguagens, configura-se como relevante no processo de formação e desenvolvimento integral dos estudantes, durante o Ensino Fundamental, oferecendo possibilidades enriquecedoras de ampliação cultural do potencial dos escolares de intervirem de maneira crítica, autônoma e criativa na realidade social, por meio da pluralidade das práticas corporais sistematizadas e das representações sociais.

Assim, a ampliação cultural aqui referendada compreende saberes e práticas corporais, experiências estéticas, emotivas e lúdicas, que se inscrevem, mas não se restringem à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orientam as práticas pedagógicas na escola. Além disso, as experiências irrestritas com as práticas corporais e a segurança que esse conhecimento pode oferecer a cada estudante lhe oportunizarão experiências de autonomia e segurança em contextos de saúde e lazer, que na vida do ser humano moderno, tomam contornos ainda mais relevantes e fundamentais.

Diante do compromisso com a formação estética, sensível e ética, a Educação Física, aliada aos demais componentes curriculares, assume, nessa composição curricular, o papel com a qualificação para a leitura, a produção e a vivência das práticas corporais. Para tanto, entende-se que os professores devem buscar formas de trabalho pedagógico pautadas no diálogo, considerando a impossibilidade de ações uniformes ou lineares, que possam atender às demandas específicas de grupos naturalmente não incluídos.

Com base na BNCC (2018), as aulas, as práticas corporais poderão ser compreendidas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos estudantes a (re)construção de um conjunto de conhecimentos que permitam ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros, além de desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal em diversas finalidades humanas, favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade.

Sendo assim, considera-se que haverá ampliação do acervo cultural corporal dos estudantes do Ensino Fundamental, se todos os conhecimentos tematizados contemplarem a inclusão como princípio de suas ações pedagógicas, de modo que tanto o público excluído, quanto aqueles que não demandam tratamento específico desfrutem das aprendizagens desejadas para essa etapa educacional.

No panorama da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Educação Física Escolar é compreendida como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório, tematizada por meio das práticas corporais em suas diversas formas de “codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história”. (BRASIL, 2018, p. 217). Nesse documento, compreende-se que há três elementos fundamentais comuns às práticas corporais: “movimento corporal como elemento essencial; organização interna (de maior ou menor grau), pautada por uma lógica específica; e produto cultural vinculado com o lazer/entretenimento e/ou o cuidado com o corpo e a saúde”. (BRASIL, 2018, p. 211).

A Educação Física no Ensino Fundamental oferece, por meio das práticas corporais sistematizadas e das possibilidades de se movimentar, acesso a uma dimensão de conhecimentos e de experiências complementadas dentro e fora do ambiente escolar. A experimentação da prática é uma forma de gerar um tipo de saber muito particular e insubstituível e, para que ele seja significativo é preciso problematizar, desnaturalizar e evidenciar a multiplicidade de sentidos e significados que os grupos sociais conferem às diferentes manifestações da cultura corporal de movimento. Logo, as práticas corporais são textos culturais passíveis de leitura e produção.

A proposta curricular deste documento sugere que os conhecimentos da EFE, delimitados pela BNCC em habilidades e competências que privilegiem oito dimensões do conhecimento, nas quais utilizaremos os exemplos que envolvam casos de inclusão e busquem facilitar o entendimento do docente:

Experimentação: refere-se à dimensão do conhecimento que se origina pela vivência das práticas corporais, pelo envolvimento corporal na realização dessas práticas. São conhecimentos que não podem ser acessados sem passar pela vivência corporal, sem que sejam efetivamente experimentados. Trata-se de uma possibilidade de apreender as manifestações culturais tematizadas pela Educação Física e de se perceber como sujeito "de carne e osso". Faz parte dessa dimensão, além do imprescindível acesso à experiência, cuidar para que as sensações geradas no momento da realização de uma determinada vivência sejam positivas ou, pelo menos, não sejam desagradáveis a ponto de gerar rejeição à prática em si.

Uso e apropriação: refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal. Trata-se do mesmo tipo de conhecimento gerado pela experimentação (saber fazer), mas dele se diferencia por possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com práticas corporais no lazer ou para a saúde. Diz respeito ainda ao rol de conhecimentos que viabilizam a prática efetiva das manifestações da cultura corporal de movimento não só durante as aulas, como também para além delas. A partir da experimentação, o estudante poderá e deverá desenvolver melhor, a utilização de seus sentidos táteis e auditivos.

Fruição: implica a apreciação estética das experiências sensíveis geradas pelas vivências corporais, bem como das diferentes práticas corporais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos. Essa dimensão está vinculada à apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar e ser competente em uma prática corporal, de poder dar conta das exigências colocadas no momento de sua realização no contexto da sala de aula.

Trata-se de um grau de domínio da prática que permite ao sujeito uma atuação que lhe produz satisfação. Ao incorporar em sua vida conhecimentos que podem lhe ser úteis no dia a dia, o estudante também apresentará a condição de fruição acerca desse conhecimento, na medida em que se enxergará competente e mais seguro.

Reflexão sobre a ação: refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias vivências corporais e daquelas realizadas por outros. Vai além da reflexão espontânea gerada em toda experiência corporal. Trata-se de um ato intencional, orientado a formular e empregar estratégias de observação e análise para: (a) resolver desafios peculiares à prática realizada; (b) apreender novas modalidades; e (c) adequar as práticas aos interesses dos educandos, na medida do possível.

O contato com esses conhecimentos permitirá aos educandos refletir sobre as condições sociais que envolvem sua vida cotidiana, tornando-os, um agente efetivo na luta por condições melhores de vida.

Construção de valores: vincula-se aos conhecimentos originados em discussões e vivências no contexto da tematização das práticas corporais que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática. A produção e partilha de atitudes, normas e valores (positivos e negativos) são inerentes a qualquer processo de socialização. No entanto, essa dimensão está diretamente associada ao ato intencional de ensino e de aprendizagem e, portanto, demanda intervenção pedagógica orientada para tal fim. Por esse motivo, deve-se focar na construção de valores relativos ao respeito às diferenças e no combate aos preconceitos de qualquer natureza.

Análise: está associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais (saber sobre). Essa dimensão reúne

conhecimentos como a classificação dos esportes, os sistemas táticos de uma modalidade, o efeito de determinado exercício físico no desenvolvimento de uma capacidade física, entre outros. Essa dimensão do conhecimento permitirá ao estudante adentrar o mundo olímpico, em suas regras, normas e modos de pensar o esporte e as práticas corporais, a ponto de compreender conceitos como “classificação funcional” e perceber sua relevância e interferência na prática esportiva profissional olímpica.

Compreensão: em linhas gerais, essa dimensão está relacionada a temas que permitem aos estudantes interpretar as manifestações da cultura corporal em relação às dimensões éticas e estéticas, à época e à sociedade que as gerou e as modificou, as razões da sua produção e transformação e a vinculação local, nacional e global, por exemplo, o estudo das condições que permitem o surgimento de uma determinada prática corporal, em uma dada região e época, ou os motivos pelos quais os esportes praticados por homens têm uma visibilidade e um tratamento midiático diferente dos esportes praticados por mulheres, ou ainda, estudos que mostrem os estereótipos construídos acerca da inutilidade de uma pessoa com necessidades especiais podem oferecer elementos concretos que, imbricados nas dimensões anteriores, fortalecem a condição de esclarecimento acerca dos contextos socioculturais em que vivem.

Protagonismo comunitário: refere-se as atitudes/ações e conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral de decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas as práticas corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social. Contempla a reflexão sobre as possibilidades que eles e a comunidade tem (ou não) de acessar uma determinada prática no lugar em que moram, os recursos disponíveis (públicos e privados) para tal, os agentes envolvidos nessa configuração, bem como as iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula, orientadas a interferir no contexto em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo. De posse desse perfil de conhecimentos, certamente pode-se criar a expectativa de que o estudante com essa formação tornar-se-á um agente protagonista das ações em sua comunidade.

Vale ressaltar que não há nenhuma hierarquia entre essas dimensões, tampouco uma ordem necessária para o desenvolvimento do trabalho no âmbito didático. Cada uma delas exige diferentes abordagens e graus de complexidade para que se tornem

relevantes e significativas. Porém, é fundamental que cada uma dessas dimensões sirvam referência para o trabalho pedagógico, e, por consequência, sejam o ponto de diálogo com os processos avaliativos dos docentes da Educação Física, de modo que estes tenham bem claro o que estão ensinando e, portanto, o que devem verificar na aprendizagem dos estudantes no processo avaliativo.

Na organização curricular, os eixos temáticos estão articulados, pedagogicamente, considerando as características dos conhecimentos acumulados da Educação Física, dos professores, do contexto social e cultural da escola, dos alunos atrelados às competências gerais e específicas do componente curricular e das habilidades propostas do quadro organizador. Além disso, a escola e o docente devem considerar esses pressupostos e observar a articulação com as competências gerais da BNCC e as competências específicas da Área de Linguagens, de modo que o componente curricular de Educação Física possa garantir aos estudantes o desenvolvimento de competências específicas ao final de cada ciclo.

Jogos e Brincadeiras: exploram atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato do brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares.

É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos. O jogo, nesse sentido, é entendido como meio para se aprender outra coisa.

A BNCC (2018) concebe que as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados de acordo com as características específicas do compnente em voga para

ser estudados os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais que faz parte da realidade do Municipio anguerense., que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores culturais por meiodo brincar.

Esportes: reúne tanto as manifestações mais formais dessa prática quanto as derivadas. O esporte como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição. No entanto, essas características não possuem um único sentido ou somente um significado entre aqueles que o praticam, especialmente quando o esporte é realizado no contexto do lazer, da educação e da saúde. Como toda prática social, o esporte é passível de recriação por quem se envolve com ele.

As práticas derivadas dos esportes mantêm, essencialmente, suas características formais de regulação das ações, mas adaptam as demais normas institucionais aos interesses dos participantes, às características do espaço, ao número de jogadores, ao material disponível etc. Isso permite afirmar, por exemplo, que, em um jogo de dois contra dois em uma cesta de basquetebol, os participantes estão jogando basquetebol, mesmo não obedecendo o regulamento oficial da modalidade.

Para a estruturação dessa unidade temática, é utilizado um modelo de classificação baseado na lógica interna, tendo como referência os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação. Esse modelo possibilita a distribuição das modalidades esportivas em categorias, privilegiando as ações motoras intrínsecas, reunindo esportes que apresentam exigências motrizes semelhantes no desenvolvimento de suas práticas. Assim, o DCRM de Anguera elencará abaixo sete categorias de esportes (observe que, as modalidades citadas na descrição das categorias

servem apenas para facilitar a compreensão das características de cada uma das categorias).

Marca: conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (todas as provas do atletismo, corrida, natação, ciclismo, levantamento de peso, etc.).

Precisão: conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes casos: bocha, curling, golfe, tiro com arco, tiro esportivo, etc.

Técnico-combinatório: reúne modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo padrões técnico-combinatórios (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais, etc.).

Rede/quadra: reúne modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, badminton e peteca.

Campo e taco: categoria que reúne as modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, softbol, etc.).

Invasão ou territorial: conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/campo defendida pelos adversários (gol, cesta, touchdown etc.),

protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, futebol, futsal, futebol, rúgbi, etc.).

Combate: reúne modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, tae kwon do, etc.).

Ginásticas: são propostas práticas com formas de organização e significados muito diferentes, o que leva à necessidade de explicitar a classificação adotada:

(a) **Ginástica Geral**: também conhecida como ginástica para todos, reúne as práticas corporais que têm como elemento organizador a exploração das possibilidades acrobáticas e expressivas do corpo, a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a não competitividade. Combinam um conjunto bem variado de piruetas, rolamentos, paradas de mão, pontes, pirâmides humanas, etc. Integram também essa prática os denominados jogos de malabar ou malabarismo.

(b) **Ginástica de Condicionamento Físico:** se caracteriza pela exercitação corporal orientada à melhoria do rendimento, à aquisição e à manutenção da condição física individual ou à modificação da composição corporal. Geralmente, são organizadas em sessões planejadas de movimentos repetidos, com frequência e intensidade definidas. Podem ser orientadas, como a ginástica para gestantes a ginástica laboral.

(c) **Ginástica de Conscientização Corporal:** reúne práticas que empregam movimentos suaves e lentos, tal como a recorrência a posturas ou à conscientização de exercícios respiratórios, voltados para a obtenção de uma melhor percepção sobre o próprio corpo. Por sua vez, a unidade temática

Danças: explora o conjunto das práticas corporais caracterizadas por movimentos rítmicos, organizados em passos e evoluções específicas, muitas vezes também integradas a coreografias. As danças podem ser realizadas de forma individual, em duplas ou em grupos, sendo essas duas últimas as formas mais comuns. Diferentes de outras práticas corporais rítmico-expressivas, elas se desenvolvem em codificações particulares, historicamente constituídas, que permitem identificar movimentos e ritmos musicais peculiares associados a cada uma delas.

Lutas: focaliza as disputas corporais, nas quais os participantes empregam técnicas, táticas e estratégias específicas para imobilizar, desequilibrar, atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço, combinando ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário, a exemplo da capoeira, do judô, jiu-jítsu, boxe, etc.

Por fim, na unidade temática, **Práticas Corporais de Aventura**: exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador. Algumas dessas práticas costumam receber outras denominações, como esportes de risco, esportes alternativos e esportes extremos. As práticas de aventura na natureza são, por exemplo, corrida orientada, corrida de aventura, corridas de mountain bike, rapel, tirolesa, arborismo, etc. Já as práticas de aventura urbanas exploram a "paisagem de cimento" durante a prática de parkour, skate, patins, bike etc.

Em princípio, todas as práticas corporais podem ser objeto do trabalho pedagógico em qualquer etapa e modalidade de ensino. Ainda assim, alguns critérios de progressão do conhecimento devem ser atendidos, tais como os elementos específicos das diferentes práticas corporais, as características dos sujeitos e os contextos de atuação, sinalizando tendências de organização dos conhecimentos.

Na BNCC, as unidades temáticas de Jogos e brincadeiras, Danças e Lutas estão organizadas em objetos de conhecimento conforme a ocorrência social dessas práticas corporais, das esferas sociais mais familiares (localidade e região) às menos familiares (esferas nacional e mundial).

Na organização curricular, as unidades temáticas estão articuladas, pedagogicamente, considerando as características dos conhecimentos acumulados da Educação Física, dos professores, do contexto social e cultural das escolas pertencentes ao Município de Anguera, dos alunos e alunas atreladas às competências gerais e específicas do componente curricular e das habilidades propostas do quadro organizador. Além disso, a escola e o docente devem considerar esses pressupostos e observar a articulação com as competências gerais da BNCC e as competências específicas da Área

de Linguagens, de modo que, o componente curricular, Educação Física, possa garantir aos estudantes o desenvolvimento das aprendizagens específicas ao final do ciclo do Ensino Fundamental.

A BNCC apresenta 10 competencias especificas para o componente, Educação Física, ao final do Ensino Fundamental, será definida pela orientação a partir dos Eixos Temáticos nos quais estarão elencadas diversas habilidades a serem desenvolvidas pelos docentes. As proposições temáticas poderão ser ampliadas a partir das experiências dos professores, das características da realidade local, dos avanços da produção científica da área, das tecnologias disponíveis, bem como, através da articulação com outras áreas do conhecimento, considerando a identidade étnico-racial, religiosa, de gênero, sexualidade e os interesses dos estudantes, público-alvo do Ensino Fundamental.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas, práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

1º ANO					
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA			ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
I ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Jogos e Brincadeiras	1, 2, 10	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	Pesquisa/entrevista para descobrir as brincadeiras da cultura popular comunitária e regional. Organizar uma gincana com brincadeiras e jogos.	Avaliar a autonomia, criatividade, o desenvolvimento da atividade individual e em grupo, de acordo a habilidade proposta.
			(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.	Vivências práticas de brincadeiras e jogos populares: amarelinha, pula corda, boliche, pega-pega, cantigas de roda. Atividade escrita individual, em dupla e grupos.	Por meio das atividades escritas e do desenvolvimento das vivências práticas das brincadeiras e jogos, perceber se os alunos reconhecem e valorizam a importância dos mesmos para suas culturas de origem.

Esporte	2, 10	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Construir um cartaz com a turma sobre importância das regras no esporte. Desenvolvem jogos e brincadeiras respeitando as regras estabelecidas.	Perceber se os alunos discutem e reconhecem a importância da observação das normas e regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade.
Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.	Assistir vídeos, curtas que abordem a temática. Desenvolver jogos que trabalhe a linguagem corporal, atividades orais e escritas.	Por meio das atividades propostas, observar o desenvolvimento dos alunos, mediante a habilidade trabalhada.
Danças	2, 10	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Pesquisar sobre as diversas danças do contexto comunitário e regional. Realizar no espaço escolar apresentação de algumas dessas danças como forma de aprendizado e valorização da cultura local e regional.	Perceber se os alunos identificam os elementos constitutivos das danças, valorizando e respeitando as manifestações culturais, por meio das atividades desenvolvidas.

II ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Jogos e Brincadeiras	1, 2, 10	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	Promover jogos e brincadeiras em que os alunos utilizem estratégias para resolver os desafios propostos. Trabalhar com quebra-cabeça, caça ao tesouro, entre outros.	Observar o envolvimento, participação e cooperação no desenvolvimento das atividades realizadas pelos alunos.
Esporte	2, 10	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Desenvolvem jogos e brincadeiras respeitando as regras estabelecidas. Realizar uma pesquisa sobre as normas e regras dos esportes mais praticados no país (futebol, vôlei, capoeira, etc.) e discutir em sala de aula sobre a pesquisa realizada.	Perceber se os alunos discutem e reconhecem a importância da observação das normas e regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade, por meio das atividades propostas.
Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Trabalhar com vídeos, curtas, que abordem a temática. Construir um álbum sobre os elementos básicos da ginástica com imagens e definições.	Observar o desenvolvimento dos alunos por meio das atividades propostas.

Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Organizar a turma em grupos, criar uma coreografia com fitas, explorando alguns movimentos bem básicos da ginástica e apresentar para a turma.	Observar o envolvimento, participação e cooperação no desenvolvimento das atividades realizadas pelos alunos.
Danças	2, 10	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Realizar pesquisa/entrevista sobre as danças do contexto comunitário de regional. Produzir cartazes, desenhos, a partir da pesquisa realizada. Trabalhar com brincadeiras rítmicas, rodas cantadas de forma a vivenciá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Que os alunos desenvolvam a habilidade proposta por meio das atividades sugeridas.

III ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Jogos e Brincadeiras	1, 2, 10	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincar de pula corda, bambolê, amarelinha, escravos de Jô, etc. Produzir ilustrações das brincadeiras, jogos que gosta e elaborar pequenos textos escritos sobre cada um.	Que os alunos desenvolvam a habilidade presente, por meio das propostas de atividades. Observar a participação, o envolvimento, cooperação e colaboração, na realização das atividades.
Esporte	2, 10	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.	Assistir vídeos sobre esportes de marca e de precisão, dialogando sobre os mesmos. Construir uma tabela diferenciando esportes de marca do esporte de precisão, elencando as características de cada um.	Observar a participação, o envolvimento, cooperação e colaboração, na realização das atividades, bem como, a compreensão referente aos esportes de marca e de precisão.

Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Utilizar fundo musical e trabalhar com movimentos simples para alongar o corpo. Realizar brincadeira com comandos, solicitar que os alunos formem um círculo grande, em seguida direcionar os comandos, por exemplo: Ao falar “Noite”, todos devem ficar de costas para o centro do círculo. Ao falar “Dia”, todos devem ficar de frente para o centro do círculo. Depois diga duas vezes seguidas “Noite” e “Dia”, se considerar oportuno acelere o ritmo. Por fim, relacione essas duas palavras à forma como deve ser o processo do movimento de mudança de posição, assim como acontece com o corpo.	Por meio da participação, do envolvimento, da cooperação e colaboração, na realização das atividades, bem como, a compreensão referente a identificação das potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

Danças	2,10	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Realizar pesquisa/entrevista sobre as danças do contexto comunitário de regional. Construir cartazes, desenhos, a partir da pesquisa realizada. Trabalhar com brincadeiras rítmicas, rodas cantadas de forma a vivenciá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Que os alunos desenvolvam a habilidade proposta por meio das atividades sugeridas.
Capoeira	1, 2, 7	Capoeira no contexto comunitário e regional	(EF12EF02BA) Experimentar e fruir as musicalidades e fundamentos da capoeira, dos instrumentos e dos cânticos.	Pesquisar sobre os fundamentos e as musicalidades da capoeira. Após a pesquisa, relatar sobre as descobertas. Realizar um momento musical com as musicalidades do contexto da capoeira.	Por meio da participação, envolvimento e desenvolvimento das atividades propostas.

2º ANO					
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA			ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
I ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Jogos e Brincadeiras	1, 2, 10	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.	Pesquisa/entrevista para descobrir as brincadeiras da cultura popular comunitária e regional. Realizar ilustrações e registros sobre os diferentes jogos e brincadeiras. Organizar uma gincana com brincadeiras e jogos.	Avaliar a autonomia, criatividade, o desenvolvimento da atividade individual e em grupo, de acordo a habilidade proposta.
			(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.	Vivências práticas de brincadeiras e jogos populares: amarelinha, pula corda, boliche, pega-pega, cantigas de roda. Atividade escrita individual, em dupla e grupos.	Por meio das atividades escritas e do desenvolvimento das vivências práticas das brincadeiras e jogos, perceber se os alunos reconhecem e valorizam a importância dos mesmos para suas culturas de origem.

Esporte	2, 10	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Realizar uma roda de conversa com a turma sobre o que são regras? E qual sua importância em nossas vidas e na vida das pessoas que convivemos? Construir um cartaz com a turma sobre importância das regras no esporte. Desenvolvem jogos e brincadeiras respeitando as regras estabelecidas.	Perceber se os alunos discutem e reconhecem a importância da observação das normas e regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade.
Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.	Assistir vídeos, curtas que abordem a temática. Desenvolver jogos que trabalhe a linguagem corporal, atividades orais e escritas.	Por meio das atividades propostas, observar o desenvolvimento dos alunos, mediante a habilidade trabalhada.
Danças	2,10	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Pesquisar sobre as diversas danças do contexto comunitário e regional. Realizar no espaço escolar apresentação de algumas dessas danças como forma de aprendizado e valorização da cultura local e regional.	Perceber se os alunos identificam os elementos constitutivos das danças, valorizando e respeitando as manifestações culturais, por meio das atividades desenvolvidas.

II ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Jogos e Brincadeiras	1, 2, 10	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	Promover jogos e brincadeiras em que os alunos utilizem estratégias para resolver os desafios propostos. Trabalhar com quebra-cabeça, caça ao tesouro, labirinto, entre outros.	Observar o envolvimento, participação e cooperação no desenvolvimento das atividades realizadas pelos alunos.
Esporte	2, 10	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Desenvolvem jogos e brincadeiras respeitando as regras estabelecidas. Realizar uma pesquisa sobre as normas e regras dos esportes mais praticados no país (futebol, vôlei, capoeira, etc.) e discutir em sala de aula sobre a pesquisa realizada. Realizar alguns desses esportes com a turma, reforçando sobre as regras.	Perceber se os alunos discutem e reconhecem a importância da observação das normas e regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade, por meio das atividades propostas.

Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Trabalhar com vídeos, curtas, que abordem a temática. Construir cartazes e informes sobre os elementos básicos da ginástica com imagens e definições.	Observar o desenvolvimento dos alunos por meio das atividades propostas.
			(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Organizar a turma em grupos, criar uma coreografia com fitas, explorando alguns movimentos bem básicos da ginástica e apresentar para a turma.	Observar o envolvimento, participação e cooperação no desenvolvimento das atividades realizadas pelos alunos.
Danças	2, 10	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Realizar pesquisa/entrevista sobre as danças do contexto comunitário de regional. Produzir cartazes, desenhos, a partir da pesquisa realizada. Trabalhar com brincadeiras rítmicas, rodas cantadas de forma a vivenciá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Que os alunos desenvolvam a habilidade proposta por meio das atividades sugeridas.

III ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Jogos e Brincadeiras	1, 2, 10	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.	Realizar um momento com várias brincadeiras, tais como: pula corda, bambolê, amarelinha, escravos de Jô, etc. Produzir ilustrações das brincadeiras, jogos que gosta e elaborar pequenos textos escritos sobre cada um.	Que os alunos desenvolvam a habilidade presente, por meio das propostas de atividades. Observar a participação, o envolvimento, cooperação e colaboração, na realização das atividades.
Esporte	2, 10	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.	Assistir vídeos sobre esportes de marca e de precisão, dialogando sobre os mesmos. Em grupos, construir cartazes diferenciando esportes de marca do esporte de precisão, elencando as características de cada um.	Observar a participação, o envolvimento, cooperação e colaboração, na realização das atividades, bem como, a compreensão referente aos esportes de marca e de precisão.

Ginásticas	10	Ginástica geral	(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Utilizar fundo musical e trabalhar com movimentos simples para alongar o corpo. Realizar brincadeira com comandos, solicitar que os alunos formem um círculo grande, em seguida direcionar os comandos, por exemplo: Ao falar “Noite”, todos devem ficar de costas para o centro do círculo. Ao falar “Dia”, todos devem ficar de frente para o centro do círculo. Depois diga duas vezes seguidas “Noite” e “Dia”, se considerar oportuno acelere o ritmo. Por fim, relacione essas duas palavras à forma como deve ser o processo do movimento de mudança de posição, assim como acontece com o corpo.	Por meio da participação, do envolvimento, da cooperação e colaboração, na realização das atividades, bem como, a compreensão referente a identificação das potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

Danças	2,10	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Realizar pesquisa/entrevista sobre as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas do contexto comunitário e regional. A partir dessa pesquisa, construir um álbum com recortes, desenhar, registros, baseados na pesquisa realizada. Trabalhar com brincadeiras rítmicas, rodas cantadas de forma a vivenciá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Que os alunos desenvolvam a habilidade proposta por meio das atividades sugeridas.
Capoeira	1, 2, 7	Capoeira no contexto comunitário e regional	(EF12EF02BA) Experimentar e fruir as musicalidades e fundamentos da capoeira, dos instrumentos e dos cânticos.	Pesquisar sobre os fundamentos e as musicalidades da capoeira. Após a pesquisa, relatar sobre as descobertas. Realizar um sarau musical com as musicalidades do contexto da capoeira. Convidar um capoeirista para falar sobre a capoeira no contexto comunitário e regional, e realizar com os alunos uma roda de capoeira.	Por meio da participação, envolvimento e desenvolvimento das atividades propostas.

3º ANO					
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA			**ÁREA DO CONHECIMENTO:** LINGUAGENS		
I ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Brincadeiras e jogos	2, 10	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; 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.	Realizar atividades práticas com as principais brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo como: (Queimada, taco, amarelinha, bola de gude, cabo de guerra, corrida de saco etc.). Usar a área externa da escola ou quadra (se houver) para atividades em grupo ou individual.	Avaliar através da participação, interação, compreensão e aprendizagem dos educandos, a partir das atividades, impressas, orais e atividades de campo, observando o respeito e a valorização das regras. Avaliar através da observação e registro do desenvolvimento dos alunos, potencial criativo e participação nas atividades práticas a cooperação, autonomia e criatividade dos alunos em recriar diferentes brincadeiras.
			(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.		
Possibilidades do movimentar-se	2, 10	Corpo e movimento	(EF35EF01BA) Experimentar e fruir as qualidades do movimento a partir da manipulação de objetos e suas possibilidades expressivas.		
			(EF35EF02BA) Compreender a capacidade, a estrutura, o funcionamento do corpo e os elementos que compõem o seu movimento.		

Esportes	10	Esportes de campo e taco; Esportes de rede/parede. Esportes de invasão	(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).	Aulas práticas e teóricas, com ênfase nas regras dos esportes que fazem parte do cotidiano. Conversar com a turma, acionando os conhecimentos prévios dos alunos acerca de alguns esportes.	

II ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Danças	2, 10	Danças do Brasil e do mundo. 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. (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. (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.	Apresentação de vídeos sobre a diversidade de danças do Brasil; roda de conversas para trabalhar os conhecimentos prévios dos alunos destacando as principais danças do local onde vive. Aulas práticas e teóricas em grupo. Utilizar vídeos e imagens relacionados ao objeto de conhecimento a ser trabalhado. Conhecer as principais medidas de segurança nas práticas esportivas e cotidianas.	Avaliar através da participação, interação, compreensão e aprendizagem dos educandos nas atividades desenvolvidas em sala de aula ou em campo. Tendo em vista o respeito ao outro e as regras das lutas, como das demais modalidades e práticas na educação física. Avaliar a cooperação individual e em grupo, o equilíbrio, engajamento, diante das atividades realizadas.
Ginásticas	2,10	Ginástica geral	(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.		

III ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Lutas	2, 10	Lutas do contexto comunitário e regional; Lutas de matriz indígena e africana	(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. (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.	Aulas sobre as diferenças entre lutar e brigar e a importância de se ter disciplina e respeitar as regras. Estabelecer conceitos de lutas como: origem, história, tipos. Jogos de oposição com os fundamentos básicos das lutas a serem trabalhadas. Vídeos de capoeira ou revistas que tragam desenhos para serem recortados e montados em painéis.	Avaliar através da participação, interação, compreensão e aprendizagem dos educandos nas atividades desenvolvidas em sala de aula ou em campo. Tendo em vista o respeito ao outro e as regras das lutas, como das demais modalidades e práticas na educação física.
Capoeira	2, 10	Capoeira, história e cultura: o ritual, malícia, a dança, a teatralização, o jogo, a luta, o canto, o toque dos instrumentos e a ética da capoeira	(EF35EF03BA) Experimentar, fruir e recriar as musicalidades e fundamentos da capoeira, dos instrumentos, dos cândidos e das ladainhas, conhecendo a origem dessa cultura. (EF35EF04BA) Compreender a capoeira como patrimônio imaterial, que constitui a cultura e história afro-brasileira. (EF35EF05BA) Identificar as origens, contextos e significado histórico-social da capoeira na Bahia e no Brasil e seu papel na luta e resistência dos povos negros.		

4º ANO					
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA			**ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS**		
I ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Brincadeiras e jogos	2, 10	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo 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.	Realizar atividades práticas com as principais brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo como: (Queimada, taco, amarelinha, bola de gude, cabo de guerra, corrida de saco etc.	Por meio da participação, interação, compreensão e aprendizagem dos educandos.
			(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.	Aulas práticas e teóricas. Atividades em grupo	Observação e registro do desenvolvimento dos alunos, do potencial criativo e da participação nas atividades.
			(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.	Trabalhar jogos populares e brincadeiras do Brasil e do mundo: nomes, origem e regras.	Observação e registro do desenvolvimento dos alunos, do potencial criativo e da participação nas atividades. Bem como a aprendizagem com relação aos jogos e brincadeiras com suas respectivas regras.

Brincadeiras e jogos	2, 10	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	(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.	Usar a área externa da escola ou quadra (se houver) para atividades em grupo ou individual. Aulas práticas e teóricas, com ênfase nas regras dos esportes que fazem parte do cotidiano. Conversar com a turma sobre o novo eixo a ser trabalhado, acionando os conhecimentos prévios dos alunos acerca de alguns esportes que fazem parte de seu cotidiano.	Avaliar através de atividades práticas a cooperação, autonomia e criatividade dos alunos em recriar diferentes brincadeiras. Participação e cooperação dos alunos na realização das atividades. Visando o respeito as regras nas práticas esportivas.
Esportes	10	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esporte de invasão	(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).	Conhecer as características e elementos comuns nos esportes como (saltar, arremessar, correr, lançar e chutar. Jogos e esportes: semelhanças e diferenças, regras, combinados e aplicação. Conhecer as principais medidas de segurança nas práticas esportivas e cotidianas.	Avaliar a cooperação nas práticas esportivas, visando as características de cada atividade bem como a segurança pessoal e coletiva.
Possibilidades do movimentar-se	2, 10	Corpo e movimento	(EF35EF01BA) Experimentar e fluir as qualidades do movimento a partir da manipulação de objetos e suas possibilidades expressivas.		
			(EF35EF02BA) Compreender a capacidade, a estrutura, o funcionamento do corpo e os elementos que compõem o seu movimento.		

II ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Ginásticas	2, 10	Ginástica Geral	(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. (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.	Aulas práticas e teóricas. Utilizar vídeos e imagens relacionados ao objeto de conhecimento a ser trabalhado.	Avaliar a cooperação nas atividades em grupo, percebendo a singularidade de cada aluno.
Danças	2, 10	Danças do Brasil e do mundo 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.	Aulas teóricas apresentando as diversas danças do Brasil e do mundo, destacando os principais tipos de danças local e regional. Atividades práticas de reconhecimento dos movimentos e ritmos das danças do Brasil e do mundo e dança de matriz indígena e africana.	Avaliar o desenvolvimento de coreografias e dos movimentos corporais. Avaliação através de atividades escritas e orais durante a explanação do objeto de conhecimento e nas aulas práticas observar os gestos e movimentos realizados durante as coreografias.

Danças	2, 10	Danças do Brasil e do mundo 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.	Aulas teóricas apresentando as diversas danças do Brasil e do mundo, destacando os principais tipos de danças locais e regionais bem como refletindo sobre os preconceitos existentes com relação as diversas manifestações artísticas, discutindo estratégias que possam contribuir com a valorização das danças sem nenhuma discriminação ou preconceitos.	Avaliar através da oralidade a explanação da opiniões dos alunos referentes a essa temática demonstrando empatia com o outro.

III ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Lutas	2, 10	Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena 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. (EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana.	Jogos de oposição com os fundamentos básicos das lutas a serem trabalhadas. Aulas sobre as diferenças entre lutar e brigar e a importância de se ter disciplina e respeitar as regras. Estabelecer conceitos de lutas como: origem, história, tipos.	Avaliar a disciplina dos alunos e o respeito as regres, bem como a cooperação e tolerância as diferenças e dificuldades dos colegas. Atividades de reconhecimento das lutas trabalhadas e seus fundamentos básicos.
Capoeira	2, 10	Capoeira, história e cultura: o ritual, malícia, a teatralização, o jogo, a luta, o canto, o toque dos instrumentos e a ética da capoeira	(EF35EF03BA) Experimentar, fruir e recriar as musicalidades e fundamentos da capoeira, dos instrumentos, dos cânticos e das ladainhas, conhecendo a origem dessa cultura. (EF35EF04BA) Compreender a capoeira como patrimônio imaterial, que constitui a cultura e história afro-brasileira. (EF35EF05BA) Identificar as origens, contextos e significado histórico-social da capoeira na Bahia e no Brasil e seu papel na luta e resistência dos povos negros.		

5º ANO					
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA			**ÁREA DO CONHECIMENTO:** LINGUAGENS		
I ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Possibilidades do movimentar- se	2, 10	Corpo e movimento	(EF35EF01BA) Experimentar e fruir as qualidades do movimento a partir da manipulação de objetos e suas possibilidades expressivas. (EF35EF02BA) Compreender a capacidade, a estrutura, o funcionamento do corpo e os elementos que compõem o seu movimento.	Atividades em grupo Realizar atividades práticas com as principais brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo como: (Queimada, taco, amarelinha, bola de gude, cabo de guerra, corrida de saco etc.). Aulas práticas e teóricas, com ênfase nas regras dos esportes que fazem parte do cotidiano. Aulas práticas e teóricas em grupo. Mobilização dos conhecimentos prévios dos alunos; Músicas de comando e imitações Brincadeiras de imitações; Aulas práticas e teóricas, atividades em grupos. Trabalhar jogos populares e brincadeiras do Brasil e do mundo: nomes, origem e regras. Conhecer as principais medidas de segurança nas práticas	Avaliar através da participação, interação, compreensão e aprendizagem dos educandos nas atividades propostas. Avaliar a disciplina dos alunos e o respeito aas regres, bem como a cooperação e tolerância as diferenças e dificuldades dos colegas.
Brincadeiras e jogos	2, 10	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo 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.	esportivas e cotidianas. Realizar alongamentos, com música ambiente.	
Esportes	10	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão	(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).		
			(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).		

II ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Ginásticas	2, 10	Ginástica geral	(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. (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. (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.	Mobilização dos conhecimentos prévios dos alunos; Músicas de comando e imitações Brincadeiras de imitações; Aulas práticas e teóricas, atividades em grupos. Trabalhar jogos populares e brincadeiras do Brasil e do mundo: nomes, origem e regras. Conhecer as principais medidas de segurança nas práticas esportivas e cotidianas. Realizar alongamentos, com música ambiente.	Avaliar através da observação e registro do desenvolvimento dos alunos, potencial criativo e participação nas atividades. Avaliar a disciplina dos alunos e o respeito aas regres, bem como a cooperação e tolerância as diferenças e dificuldades dos colegas.

Danças	2, 10	Danças do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana	(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. (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. (EF35EF11) 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. (EF35EF12) 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.	Mobilização dos conhecimentos prévios dos alunos; Músicas de comando e imitações Brincadeiras de imitações; Aulas práticas e teóricas, atividades em grupos. Trabalhar jogos populares e brincadeiras do Brasil e do mundo: nomes, origem e regras. Conhecer as principais medidas de segurança nas práticas esportivas e cotidianas. Realizar alongamentos, com música ambiente.	Avaliar através da observação e registro do desenvolvimento dos alunos, potencial criativo e participação nas atividades. Avaliar a disciplina dos alunos e o respeito aas regres, bem como a cooperação e tolerância as diferenças e dificuldades dos colegas.

III ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	**COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES**	**METODOLOGIAS**	**AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO**
Lutas	2, 10	Lutas do contexto comunitário e regional 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) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana.	Pesquisa sobre tipos de danças Conhecer e valorizar o samba de roda. Abordado entre outros. Fazer roda de capoeira com regras a serem seguidas. Realizar jogos e brincadeiras de origens brasileira, indígena e africana Aula expositiva e dialógica Atividades escritas Atividades acrobáticas com e sem aparelhos. Pesquisa sobre tipos de danças Conhecer e valorizar o samba de roda. Abordado entre outros. Fazer roda de capoeira com regras a serem seguidas.	Avaliar através do desenvolvimento nos jogos e brincadeiras, atividades escritas, participação e cooperação nas atividades propostas.
Capoeira	2, 10	Capoeira, história e cultura: o ritual, malícia, a dança, a teatralização, o jogo, a luta, o canto, o toque dos instrumentos e a ética da capoeira	(EF35EF05BA) Identificar as origens, contextos e significado histórico-social da capoeira na Bahia e no Brasil e seu papel na luta e resistência dos povos negros. (EF35EF03BA) Experimentar, fruir e recriar as musicalidades e fundamentos da capoeira, dos instrumentos, dos cântigos e das ladainhas, conhecendo a origem dessa cultura. (EF35EF04BA) Compreender a capoeira como patrimônio imaterial, que constitui a cultura e história afro- brasileira.		