

# ANEXO DO ORGANIZADOR 2024



## ENSINO FUNDAMENTAL - EDUCAÇÃO FÍSICA



2024





## SUMÁRIO

<b>1.</b>	<b>ANO 1.....</b>	<b>4</b>
	1.1. ANO 1 – PRIMEIRO BIMESTRE .....	4
	1.2. ANO 1 – SEGUNDO BIMESTRE .....	5
	1.3. ANO 1 - TERCEIRO BIMESTRE .....	6
	1.4. ANO 1 - QUARTO BIMESTRE.....	7
<b>2.</b>	<b>ANO 2.....</b>	<b>8</b>
	2.1. ANO 2 – PRIMEIRO BIMESTRE .....	8
	2.2. ANO 2 - SEGUNDO BIMESTRE .....	10
	2.3. ANO 2 - TERCEIRO BIMESTRE .....	11
	2.4. ANO 2 - QUARTO BIMESTRE.....	12
<b>3.</b>	<b>ANO 3.....</b>	<b>13</b>
	3.1. ANO 3 – PRIMEIRO BIMESTRE .....	14
	3.2. ANO 3 - SEGUNDO BIMESTRE .....	16
	3.3. ANO 3 - TERCEIRO BIMESTRE .....	17
	3.4. ANO 3 - QUARTO BIMESTRE.....	20
<b>4.</b>	<b>ANO 4.....</b>	<b>21</b>
	4.1. ANO 4 – PRIMEIRO BIMESTRE .....	21
	4.2. ANO 4 - SEGUNDO BIMESTRE .....	23
	4.3. ANO 4 - TERCEIRO BIMESTRE .....	24
	4.4. ANO 4 - QUARTO BIMESTRE.....	27
<b>5.</b>	<b>ANO 5.....</b>	<b>28</b>
	5.1. ANO 5 – PRIMEIRO BIMESTRE .....	28
	5.2. ANO 5 - SEGUNDO BIMESTRE .....	30
	5.3. ANO 5 - TERCEIRO BIMESTRE .....	31
	5.4. ANO 5 - QUARTO BIMESTRE.....	34



## INTRODUÇÃO

O presente documento trata-se de um anexo do organizador curricular do Município, ele traz o montante do trabalho bimestral, o aprofundamento deve ser buscado no referencial, que contempla toda a organização dos trabalhos.

A Base Nacional Comum Curricular estabelece para o Componente Curricular de Educação Física, conhecimentos, competências e as habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica, juntamente aos propósitos que direcionam a educação brasileira para a formação humana integral e para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Apresenta a Educação Física como um componente curricular que aborda a construção histórica da cultura corporal relacionada ao movimento humano, considerando o contexto em que o movimento ocorre, construindo assim sentidos e significados em contextos históricos relacionados à sociedade contemporânea e as sociedades passadas.

A Educação Física é o componente curricular que vai integrar o estudante na cultura corporal de movimento, por meio da experiência, aprofundamento e ampliação dessa cultura, e descreve práticas essenciais que devem ser consideradas para que se assegure o desenvolvimento de uma Educação Integral.

A cultura corporal de movimento, neste contexto, se expressa por meio das brincadeiras e jogos; dos esportes; das danças; das ginásticas; das lutas e das práticas de aventura

Pensando em um currículo de Educação Integral na Educação Básica, é importante ressaltar a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, considerando que as crianças já tiveram experiências relacionadas ao corpo e ao movimento. Essas experiências vivenciadas pela criança são importantes para que a mesma adquira progressivamente, consciência corporal, conhecimentos sobre si, sobre o outro, sobre o universo social e cultural, reconhecendo assim suas sensações e funções de seu corpo, possibilitando identificar suas potencialidades e seus limites.

## 1. ANO 1

### 1.1. ANO 1 – PRIMEIRO BIMESTRE

<b>ANO 1 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - JOGOS E BRINCADEIRAS</b>		
<b>UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b> - explora aquelas 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 de 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.		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF01EF01) 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.	Brincadeiras e jogos de cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	
(EF01EF02) Demonstrar por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto familiar, valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	
(EF01EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	
(EF01EF04) Colaborar na proposição e 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 e audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	

## 1.2. ANO 1 – SEGUNDO BIMESTRE

ANO 1 – 2º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - ESPORTES		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – ESPORTES</b> - 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.</p>		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF01EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a essas práticas.	Práticas lúdicas, esportivas de marca e precisão.	
(EF01EF06) Discutir a importância das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas, esportivas de marca e precisão.	

### 1.3. ANO 1 - TERCEIRO BIMESTRE

ANO 1 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - DANÇAS		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – DANÇAS</b> - 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.</p>		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF01EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto comunitário e regional	
(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças o contexto comunitário e regional	

#### 1.4. ANO 1 - QUARTO BIMESTRE

<b>ANO 1 – 4º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – GINÁSTICA</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – GINÁSTICA</b> - 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. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF01EF07) 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.	Ginástica geral	
(EF01EF08) Planejar e utilizar, estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Ginástica geral	
(EF01EF09) Participar da Ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Ginástica geral	
(EF01EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.	Ginástica geral	

## 2. ANO 2

### 2.1. ANO 2 – PRIMEIRO BIMESTRE

<b>ANO 2 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b> - explora aquelas 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 de 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF02EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional em atividades de alta complexidade, reconhecendo e diferenciando as experiências e as sensações corporais.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	
(EF02EF02) Explicar por meio de múltiplas linguagens e formas de registro (corporal, visual, relato oral, desenho e escrita), reconhecendo e valorizando a importância dessas brincadeiras e jogos para suas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	



**ANO 2 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS**

**UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS** - explora aquelas 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 de 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.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF02EF03) Planejar e desenvolver, estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	
(EF02EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos, para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	

## 2.2. ANO 2 - SEGUNDO BIMESTRE

<b>ANO 2 – 2º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - ESPORTE</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA</b> - 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF02EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a essas práticas.	Práticas lúdicas esportivas de Marca e de precisão.	
(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de Marca e de precisão.	

### 2.3. ANO 2 - TERCEIRO BIMESTRE

ANO 2 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - DANÇA		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA</b> – 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.</p>		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF02EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto comunitário e regional.	
(EF02EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças do contexto comunitário e regional.	

## 2.4. ANO 2 - QUARTO BIMESTRE

<b>ANO 2 – 4º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA</b> - 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. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF02EF07) Experimentar, Identificar e fruir diferentes elementos básicos da ginástica geral: equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, (com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral	
(EF02EF08) Planejar e aplicar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica Geral	

**ANO 2 – 4º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA**

**UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA** - 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. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e 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.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF02EF09) Participar da Ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais.	Ginástica Geral	
(EF02EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais vivenciadas.	Ginástica Geral	

**3. ANO 3**

### 3.1. ANO 3 – PRIMEIRO BIMESTRE

<b>ANO 3 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b> - explora aquelas 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 de 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF03EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana	
(EF03EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e matriz indígena e africana.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana	

**ANO 3 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – BRINCADEIRAS E JOGOS**

**UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS** - explora aquelas 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 de 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.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF03EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo incluindo os da matriz indígena, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana	
(EF03EF04) 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.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, matriz indígena e africana	

### 3.2. ANO 3 - SEGUNDO BIMESTRE

<b>ANO 3 – 2º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – ESPORTES</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA</b> - 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF03EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de esporte 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.	Jogos Pré Desportivos de campo e taco, de rede/parede e de invasão	
EF03EF06) Conhecer os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem.	Jogos Pré Desportivos de campo e taco, de rede/parede e de invasão	



### 3.3. ANO 3 - TERCEIRO BIMESTRE

ANO 3 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS / DANÇA		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA</b> – 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.</p> <p><b>UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS</b> - 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).</p>		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional incluindo as da matriz indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana.	
(EF03EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário da matriz indígena, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana.	

**ANO 3 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS / DANÇA**

**UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA** – 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.

**UNIDADE TEMÁTICA – 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF03EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário da matriz indígena, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.	Lutas do contexto comunitário e regional Matriz Indígena e africana.	
(EF03EF09) Experimentar, e fruir danças do Brasil e do Mundo incluindo de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.	
(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil e do Mundo incluindo de matriz indígena.	Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.	

**ANO 3 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS / DANÇA**

**UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA** – 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.

**UNIDADE TEMÁTICA – 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF03EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e danças de matrizes indígenas e africanas.	Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.	
(EF03EF12) Identificar situações de conflito e/ou preconceitos geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para supera- lá.	Danças do Brasil e do mundo de matriz indígena e africana.	

### 3.4. ANO 3 - QUARTO BIMESTRE

<b>ANO 3 – 4º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – GINÁSTICA</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA</b> - 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. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF03EF07) 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.	Ginástica geral	
(EF03EF08) 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.	Ginástica geral	

#### 4. ANO 4

##### 4.1. ANO 4 – PRIMEIRO BIMESTRE

<b>ANO 4 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b> - explora aquelas 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 de 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF04EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.	
(EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos, em brincadeiras e jogos populares do Brasil e da matriz indígena e africana.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.	

**ANO 4 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS**

**UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS** - explora aquelas 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 de 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.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo incluindo da matriz africana, explicando suas características e importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.	
(EF04EF04) 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.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo incluindo de matriz indígena e matriz africana.	

## 4.2. ANO 4 - SEGUNDO BIMESTRE

ANO 4 – 2º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA -ESPORTE		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA</b> - 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.</p>		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF04EF05) 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.	Jogos pré- Desportivos de campo e taco e de invasão.	
(EF04EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que constituem o esporte na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	Jogos pré- Desportivos de campo e taco e de invasão.	

### 4.3. ANO 4 - TERCEIRO BIMESTRE

<b>ANO 4 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS / DANÇA</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA</b> – 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.</p> <p><b>UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS</b> - 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF04EF13) Experimentar, fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana	
(EF04EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana	



**ANO 4 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS / DANÇA**

**UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA** – 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.

**UNIDADE TEMÁTICA – 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional incluindo lutas de matriz africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e as demais práticas corporais.	Lutas do contexto comunitário e regional – matriz indígena e africana	
(EF04EF09) Experimentar e fruir danças do Brasil e do Mundo incluindo as danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.	

**ANO 4 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS / DANÇA**

**UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA** – 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.

**UNIDADE TEMÁTICA – 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF04EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo incluindo às danças de matriz africana.	Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.	
(EF04EF11) 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.	Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.	
(EF04EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Danças do Brasil e do mundo matriz indígena e africana.	

#### 4.4. ANO 4 - QUARTO BIMESTRE

<b>ANO 4 – 4º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – GINÁSTICA</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA</b> - 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. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF04EF07) 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 elementos da cultura local.	Ginástica geral	
(EF04EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral. Reconhecer as potencialidades e os limites do corpo adotando procedimentos de segurança.	Ginástica geral	

## 5. ANO 5

### 5.1. ANO 5 – PRIMEIRO BIMESTRE

<b>ANO 5 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS</b> - explora aquelas 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 de 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF05EF01) 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.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.	
(EF05EF02) 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.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.	

**ANO 5 – 1º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS**

**UNIDADE TEMÁTICA – JOGOS E BRINCADEIRAS** - explora aquelas 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 de 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.

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF05EF03) 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.	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.	
(EF05EF04) 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	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo – matriz africana e matriz indígena.	

## 5.2. ANO 5 - SEGUNDO BIMESTRE

<b>ANO 5 – 2º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – ESPORTE</b>		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA</b> - 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.</p>		
<b>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF05EF05) 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.	Esportes de campo e taco, de rede/parede, e de invasão	
(EF05EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	Esportes de campo e taco, de rede/parede, e de invasão	

### 5.3. ANO 5 - TERCEIRO BIMESTRE

ANO 5 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA / LUTAS		
<p><b>UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA</b> – 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.</p> <p><b>UNIDADE TEMÁTICA – LUTAS</b> - 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).</p>		
HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF05EF09) 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.	Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana	
(EF05EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo, incluindo danças de matriz indígena e africana.	Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana	

**ANO 5 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA / LUTAS**

**UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA** – 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.

**UNIDADE TEMÁTICA – 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF05EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as danças de matriz indígena e africana.	Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana	
(EF05EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.	Danças do Brasil e do mundo: Danças de matriz indígena e Africana	



**ANO 5 – 3º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA / LUTAS**

**UNIDADE TEMÁTICA – DANÇA** – Danças exploram 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.

**UNIDADE TEMÁTICA – 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.).

HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:
(EF05EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana	
(EF05EF14) 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.	Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana	
(EF05EF15) 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.	Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana	



#### 5.4. ANO 5 - QUARTO BIMESTRE

<b>ANO 5 – 4º BIMESTRE – UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA</b>		
<b>UNIDADE TEMÁTICA - GINÁSTICA</b> - 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. Podem ser constituídas de exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e 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>HABILIDADES</b>	<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	<b>OBSERVAÇÃO DO PROFESSOR:</b>
(EF05EF07) 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.	Ginástica geral	
(EF05EF08) 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.	Ginástica geral	