

CURRÍCULO EM AÇÃO

ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS



Sumário

Apresentação.....	03
Educação Física 1º ano – 1º semestre.....	04
Educação Física 1º ano – 2º semestre.....	07
Educação Física 2º ano – 1º semestre.....	10
Educação Física 2º ano – 2º semestre.....	13
Educação Física 3º ano – 1º semestre.....	16
Educação Física 3º ano – 2º semestre.....	20
Educação Física 4º ano – 1º semestre.....	23
Educação Física 4º ano – 2º semestre.....	27
Educação Física 5º ano – 1º semestre.....	32
Educação Física 5º ano – 2º semestre.....	36

Apresentação

O Currículo em Ação do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Umuarama foi elaborado a partir da Base Nacional Comum Curricular - BNCC e do Referencial Curricular do Paraná: Princípios, Direitos e Orientações.

A Secretaria Municipal de Educação de Umuarama proporcionou momentos de estudos e discussões envolvendo os professores que atuam nessas etapas de ensino, para a construção do documento que contém os objetos do conhecimento, objetivos de aprendizagem e pauta avaliativa de cada componente curricular, com a finalidade de nortear a prática pedagógica dos docentes.

Tendo em vista que esse documento norteador é uma ferramenta importante no processo educacional eficiente e democrático, a construção desse currículo aconteceu de forma coletiva e reflexiva visando a não burocratização do documento, de forma que não seja artificial e desconectado da realidade. Esse documento visa contribuir para a qualidade e a equidade no processo formativo das nossas crianças.

Esperamos que o currículo, aqui apresentado, possa orientar a elaboração dos planos e ações educacionais em nossa Rede Municipal de Ensino, subsidiando a prática de cada professor, zelando pelo direito à aprendizagem e a oferta de uma educação pública inclusiva, democrática e de qualidade aos alunos da Rede Municipal de Ensino de Umuarama.

**Secretaria Municipal de Educação
Umuarama/PR - 2022**

Componente curricular: Educação Física			1º ANO
1º SEMESTRE			
UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTAS AVALIATIVAS
Medidas corporais	1. Avaliação antropométrica e nutricional	<p>1.1 Compreender as medidas de massa e altura;</p> <p>1.2 Compreender o que é uma alimentação saudável.</p> <p>1.3 Conhecer a diferença de alimentos: in natura, processados e ultraprocessados.</p>	1.1 (sem pauta avaliativa)
Brincadeiras e jogos	2. Jogo cooperativo	<p>2.1 Despertar a consciência de cooperação entre aluno x aluno e aluno x professor.</p> <p>2.2 Considerar o outro como um parceiro e não como um adversário.</p> <p>2.3 Perceber que o sucesso do grupo é mais importante que o individual.</p>	2.1 Percebe que o sucesso do grupo é mais importante que o individual nos jogos cooperativos.
Danças	3. Brinquedo cantado	<p>3.1 Acompanhar os movimentos, respeitando o ritmo da música.</p> <p>3.2 Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p> <p>3.3 Explorar possibilidades de expressão do próprio movimento por meio de atividades que utilizem gestos, olhares, mímicas e ritmo musical.</p> <p>3.4 Desenvolver o gosto pela música.</p>	3.1 Segue movimentos ritmados citados nos brinquedos cantados.

Psicomotricidade	4. Coordenação motora global	<p>4.1 Demonstrar movimentos corporais com qualidade.</p> <p>4.2 Desenvolver a coordenação motora para que os movimentos se tornem gradualmente mais harmoniosos.</p>	4.1 Executa exercícios de coordenação motora global com movimentos harmoniosos.
Ginásticas	5. Ginástica geral: movimentos naturais	<p>5.1 Desenvolver as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio através do: andar, correr, saltitar, saltos, equilíbrios e flexibilidade.</p> <p>5.2 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>5.3 Identificar as potencialidades e os limites do corpo.</p> <p>5.4 Respeitar as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p>	5.1 Aprimora as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio na ginástica geral.
Psicomotricidade	6. Velocidade da contração muscular	<p>6.1 Deslocar o corpo ou um segmento do corpo, numa unidade de tempo cada vez menor.</p> <p>6.2 Iniciar um movimento o mais rápido possível como resposta a um estímulo que se tenha recebido.</p> <p>6.3 Manter a velocidade durante a execução de habilidades motoras sucessivas por um período mais longo.</p>	6.1 Emprega meios para deslocar o corpo ou um segmento do corpo, numa unidade de tempo cada vez menor.
Psicomotricidade	7. Coordenação visomotora	<p>7.1 Aperfeiçoar a coordenação visual com o movimento dos membros superiores (óculo-manual).</p> <p>7.2 Aperfeiçoar a coordenação visual com o movimento dos membros inferiores (óculo-pedal).</p>	<p>7.1 Coordena o sentido da visão com os movimentos dos membros superiores.</p> <p>7.2 Coordena o sentido da visão com os movimentos dos membros inferiores.</p>

Brincadeiras e jogos	8. Jogo pré-desportivo	<p>8.1 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p> <p>8.2 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional.</p> <p>8.3 Participar de jogos com regras respeitando-as.</p>	8.1 Participa de jogos com regras respeitando-as.
Brincadeiras e jogos	9. Jogo de cartas: dominó de figuras e tradicional	<p>9.1 Compreender as regras do jogo do dominó.</p> <p>9.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico.</p>	9.1 Joga o jogo do dominó tradicional respeitando suas regras.

Componente curricular: Educação Física

1º ANO

2º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Psicomotricidade	1. Lateralidade	1.1 Reconhecer o seu lado dominante; 1.2 Estabelecer a sua lateralidade; 1.3 Fortalecer o lado não dominante por meio de exercícios simétricos, a fim de estabelecer um equilíbrio de força e de destreza entre dois lados.	1.1 Reconhece o seu lado dominante.
Psicomotricidade	2. Orientação espacial	2.1 Orientar-se no meio ambiente e a forma como se relaciona nele com o seu corpo, com os objetos ou com as pessoas, através de suas ações motoras; 2.2 Diferenciar o sistema de formas (redondo, circular, quadrado triangular, etc.); 2.3 Diferenciar o sistema de tamanhos (grande, pequeno, alto, baixo); 2.4 Diferenciar o sistema de distância (longe e perto); 2.5 Diferenciar o sistema de localização (dentro, fora, em cima, embaixo);	2.1 Diferencia o sistema de distância (longe e perto). 2.2 Diferencia o sistema de localização (dentro, fora, em cima, embaixo).

Psicomotricidade	3. Orientação temporal	<p>3.1 Diferenciar ritmos corporais (lento, rápido e moderado).</p> <p>3.2 Diferenciar noções de tempo (presente, passado e futuro).</p> <p>3.3 Diferenciar conceitos de sucessão temporal (antes, agora e depois).</p> <p>3.4 Diferenciar conceitos de duração (curta, média, longa).</p>	3.1 Diferencia conceitos de sucessão temporal (antes, agora e depois).
Danças	4. Exercício ritmado	<p>4.1 Movimentar-se, respeitando o tempo e espaço ao ritmo estabelecido.</p> <p>4.2 Experimentar e fruir diferentes movimentos rítmicos.</p>	4.1 Emprega meios para acompanhar os movimentos, respeitando o tempo e espaço ao ritmo do exercício ritmado.
Esportes	5. Marca: atletismo - corrida de revezamento/ estafeta	<p>5.1 Aprimorar as capacidades físicas.</p> <p>5.2 Identificar os elementos básicos do esporte atletismo - corrida (largar de um ponto determinado; correr o mais rápido possível; terminar na chegada).</p>	5.1 Participa do esporte atletismo – corrida, respeitando seus elementos básicos (largar de um ponto determinado; correr o mais rápido possível; terminar na chegada).
Brincadeiras e jogos	6. Jogo tradicional	<p>6.1 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular.</p> <p>6.2 Identificar algumas brincadeiras tradicionais.</p> <p>6.3 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios nas brincadeiras e jogos.</p>	<p>6.1 Identifica algumas brincadeiras tradicionais.</p> <p>6.2 Utiliza estratégias para resolver desafios dos jogos tradicionais.</p>

Esportes	7. Precisão - boliche Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento	7.1 Lançar a bola procurando derrubar o maior número de pinos. 7.2 Conhecer e aprender os elementos do esporte boliche (lançar antes de uma marca limite; tentar acertar a bola nos pinos derrubando a maior quantidade). 7.3 Respeitar as regras da modalidade.	7.1 Participa do esporte boliche respeitando seus elementos (lançar antes de uma marca limite; tentar acertar a bola nos pinos derrubando a maior quantidade).
Brincadeiras e jogos	8. Jogo de matrizes indígena e africana	8.1 Valorizar a cultura de matriz indígena e africana. 8.2 Entender que muitas brincadeiras e jogos são de matriz indígena e africana.	8.1 Participa de brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.
Brincadeiras e jogos	9. Jogo de atenção	9.1 Demonstrar concentração e percepção nas atividades. 9.2 Vivenciar jogos onde a atenção é necessária.	9.1 Demonstra concentração e a percepção nos jogos de atenção.

Componente curricular: Educação Física

2º ANO

1º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Medidas corporais	1. Avaliação antropométrica e nutricional	1.1 Compreender as medidas de massa e altura. 1.2 Compreender o que é uma alimentação saudável. 1.3 Conhecer a diferença de alimentos: in natura, processados e ultraprocessados.	1.1 (sem pauta avaliativa)
Brincadeiras e jogos	2. Jogo cooperativo	2.1 Despertar a consciência de cooperação entre aluno x aluno e aluno x professor. 2.2 Considerar o outro como um parceiro e não como um adversário. 2.3 Reforçar a confiança em si mesmo e no outro. 2.4 Deixar o egocentrismo para o segundo plano.	2.1 Considera o outro como um parceiro e não como um adversário.

Danças	3. Brinquedo cantado	<p>3.1 Movimentar o corpo no tempo e espaço ao ritmo da música.</p> <p>3.2 Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p> <p>3.3 Explorar possibilidades de expressão do próprio movimento por meio de atividades que utilizem gestos, olhares, mímicas e ritmo musical.</p> <p>3.4 Desenvolver o gosto pela música.</p>	3.1 Movimenta o corpo no tempo e espaço ao ritmo da música nos brinquedos cantados.
Ginásticas	4. Ginástica geral: movimentos naturais	<p>4.1 Aprimorar as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio através do: andar, correr, saltitar, saltos, equilíbrios e flexibilidade.</p> <p>4.2 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>4.3 Identificar as potencialidades e os limites do corpo.</p> <p>4.4 Respeitar as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p>	4.1 Aprimora as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio na ginástica geral
Psicomotricidade	5. Coordenação visomotora	<p>5.1 Especializar a coordenação visual com o movimento dos membros superiores (óculo-manual).</p> <p>5.2 Especializar a coordenação visual com o movimento dos membros inferiores (óculo-pedal).</p>	<p>5.1 Coordena o sentido da visão com os movimentos dos membros superiores.</p> <p>5.2 Coordena o sentido da visão com os movimentos dos membros inferiores.</p>

Brincadeiras e jogos	6. Jogo de dramatização	<p>6.1 Estimular a interação, imaginação e a criatividade.</p> <p>6.2 Expressar-se oralmente e corporalmente.</p> <p>6.3 Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p>	<p>6.1 Expressa-se oralmente nos jogos de dramatização.</p> <p>6.2 Expressa-se corporalmente nos jogos de dramatização.</p>
Brincadeiras e jogos	7. Jogo pré-desportivo	<p>7.1 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p> <p>7.2 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional.</p> <p>7.3 Participar de jogos com regras respeitando-as.</p>	<p>7.1 Utiliza estratégias para resolver os desafios dos jogos pré-desportivos.</p>
Brincadeiras e jogos	8. Jogo de cartas: dominó tradicional	<p>8.1 Compreender as regras do jogo do dominó.</p> <p>8.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico.</p>	<p>8.1 Joga o jogo do dominó tradicional respeitando suas regras.</p>
Brincadeiras e jogos	9. Jogo de tabuleiro: trilha	<p>9.1 Compreender as regras do jogo da trilha.</p> <p>9.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico.</p>	<p>9.1 Joga o jogo da trilha.</p>

Componente curricular: Educação Física

2º ANO

2º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Psicomotricidade	1. Lateralidade	<p>1.1 Estabelecer a sua lateralidade.</p> <p>1.2 Fortalecer o lado não dominante por meio de exercícios simétricos, a fim de estabelecer um equilíbrio de força e de destreza entre dois lados.</p> <p>1.3 Identificar as características que tornam um dos lados de seu corpo dominante (agilidade, força e destreza).</p> <p>1.4 Conhecer o lado direito e o lado esquerdo no seu corpo.</p> <p>1.5 Conhecer o lado direito e o lado esquerdo no outro.</p>	<p>1.1 Identifica as características que tornam um dos lados de seu corpo dominante (agilidade, força e destreza motora).</p> <p>(Exemplos de fala que o aluno pode ter para mostrar que identifica: tenho mais força; é melhor para fazer; é mais fácil; etc.).</p>
Esportes	<p>2. Marca: halterofilismo/ levantamento de peso</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos</p>	<p>2.1 Conhecer o esporte halterofilismo.</p> <p>2.2 Conhecer e aprender os elementos do esporte halterofilismo (segurar a barra do peso com as duas mãos; levantar o peso acima da cabeça).</p> <p>2.3 Respeitar as regras da modalidade.</p>	<p>2.1 Participa do esporte halterofilismo respeitando seus elementos (segurar a barra do peso com as duas mãos; levantar o peso acima da cabeça).</p>

Danças	3. Exercício ritmado	3.1 Movimentar-se, respeitando o tempo e espaço ao ritmo estabelecido. 3.2 Experimentar e fruir diferentes movimentos rítmicos.	3.1 Realiza os movimentos respeitando o tempo e espaço do ritmo estabelecido.
Brincadeiras e jogos	4. Jogo de construção	4.1 Criar e construir objetos a partir de materiais simples (papel, plástico, garrafa pet, etc.). 4.2 Realizar brincadeiras usando os materiais confeccionados. 4.3 Valorizar os materiais confeccionados.	4.1 Confecciona objetos nos jogos de construção.
Esportes	5. Precisão: Golfe Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse conteúdo.	5.1 Acertar a bola com um taco procurando acertar um alvo (buraco, pequeno gol). 5.2 Conhecer e aprender os elementos do esporte golfe (acertar uma bola estática com um taco; tentar acertar a bola dentro do alvo ou o mais próximo dele). 5.3 Respeitar as regras da modalidade.	5.1 Participa do esporte golfe respeitando seus elementos (acertar uma bola estática com um taco; tentar acertar a bola dentro do alvo ou o mais próximo dele).
Brincadeiras e jogos	6. Jogo tradicional	6.1 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. 6.2 Recriar variações nas regras originais de uma brincadeira. 6.3 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios nas brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional.	6.1 Conhece algumas brincadeiras tradicionais. 6.2 Utiliza estratégias para resolver desafios dos jogos tradicionais.

Brincadeiras e jogos	7. Jogo de matrizes indígena e africana	<p>7.1 Valorizar a cultura de matriz indígena e africana.</p> <p>7.2 Entender que muitas brincadeiras e jogos são de matriz indígena e africana.</p>	<p>7.1 Participa de brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.</p> <p>7.2 Entende que muitos jogos e brincadeiras tem matriz indígena e africana.</p>
Lutas	8. Luta de oposição	<p>8.1 Entender que as lutas devem gerar o respeito ao outro e disciplina.</p> <p>8.2 Aprender a diferença entre lutas educacionais e violência.</p> <p>8.3 Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional.</p> <p>8.4 Fazer uso de estratégias básicas das lutas (imobilizar; desequilibrar; atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço; combinar ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário).</p>	<p>8.1 Faz uso de força e estratégias básicas das lutas para vencer o adversário.</p>

Componente curricular: Educação Física

3º ANO

1º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Medidas corporais	1. Avaliação antropométrica e nutricional	1.1 Compreender as medidas de massa e altura. 1.2 Conhecer a diferença de alimentos: in natura, processados e ultraprocessados. 1.3 Conhecer os malefícios que a obesidade e o baixo peso podem trazer à saúde.	1.1 (sem pauta avaliativa)
Brincadeiras e jogos	2. Jogo cooperativo	2.1 Despertar a consciência de cooperação entre aluno x aluno e aluno x professor. 2.2 Considerar o outro como um parceiro e não como um adversário. 2.3 Confiar em si mesmo e no outro. 2.4 Deixar o egocentrismo para o segundo plano.	2.1 Considera o outro como um parceiro e não como um adversário.

Esportes	3. Marca: Atletismo - saltos	3.1 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo – saltos (correr até uma marca determinada; não ultrapassar a marca determinada e saltar o mais longe possível). 3.2 Respeitar as regras da modalidade.	3.1 Participa do esporte atletismo – saltos - respeitando seus elementos básicos (correr até uma marca determinada; não ultrapassar a marca determinada e saltar o mais longe possível).
Esportes	4. Marca: Atletismo - lançamentos	4.1 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo – lançamentos (realizar o lançamento do objeto dentro da área estabelecida; lançar o objeto o mais longe possível). 4.2 Respeitar as regras da modalidade.	4.1 Participa do esporte atletismo – lançamentos - respeitando seus elementos básicos (realizar o lançamento do objeto dentro da área estabelecida e lançar o objeto o mais longe possível).
Esportes	5. Invasão ou territorial: Futsal/futebol Obs.: utilizar jogos pré desportivos nesse objeto de conhecimento.	5.1 Respeitar as regras do jogo. 5.2 Agir com respeito, honestidade e a moralidade em relação aos outros. 5.3 Associar o jogo a modalidade esportiva. 5.4 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte futsal/futebol (usar qualquer parte do corpo menos a mão e braço; chute; passe; cabeceio; condução).	5.1 Associa o jogo pré-desportivo à modalidade esportiva futsal/futebol. 5.2 Utiliza os fundamentos básicos do futsal/futebol (usar qualquer parte do corpo menos a mão e braço; chute; passe e cabeceio).

Ginásticas	6. Geral: Movimentos naturais	<p>6.1 Aprimorar as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio através do: andar, correr, saltitar, saltos, equilíbrios e flexibilidade.</p> <p>6.2 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>6.3 Identificar as potencialidades e os limites do corpo.</p> <p>6.4 Respeitar as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p>	6.1 Aperfeiçoa as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio na ginástica geral.
Ginásticas	7. Geral: Movimentos com materiais	<p>7.1 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>7.2 Identificar as potencialidades e os limites do corpo.</p> <p>7.3 Respeitar as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>7.4 Realizar diferentes movimentos corporais explorando materiais como: arco, corda, bola, elástico, banco sueco, peteca, saquinhos de areia, bastão, cabo de vassoura, entre outros.</p>	7.1 Realiza movimentos corporais de ginástica geral explorando materiais.
Brincadeiras e jogos	8. Jogo de dramatização	<p>8.1 Estimular a interação, imaginação e a criatividade.</p> <p>8.2 Expressar-se oralmente e corporalmente.</p> <p>8.3 Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p>	<p>8.1 Expressa-se oralmente nos jogos de dramatização.</p> <p>8.2 Expressa-se corporalmente nos jogos de dramatização.</p>

Danças	<p>9. Dança do contexto local e regional</p> <hr/> <p>(Escolher uma dança para esse objeto de conhecimento)</p>	<p>9.1 Vivenciar as danças do contexto local e regional.</p> <p>9.2 Organizar o corpo no tempo e espaço ao ritmo da música.</p> <p>9.3 Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p> <p>9.4 Explorar possibilidades de expressão do próprio movimento por meio de atividades que utilizem gestos, olhares, mímicas e ritmo musical.</p> <p>9.5 Valorizar e respeitar as manifestações da cultura local e regional.</p>	<p>9.1 Experimenta e frui danças do contexto local e regional.</p>
Esportes	<p>10. Invasão ou territorial: handebol</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré- desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>10.1 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>10.2 Agir com respeito, honestidade e a moralidade em relação aos outros.</p> <p>10.3 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>10.4 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte handebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).</p>	<p>10.1 Associa o jogo pré-desportivo à modalidade esportiva handebol.</p> <p>10.2 Utiliza os fundamentos básicos do handebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).</p>
Brincadeiras e jogos	<p>11. Jogo de tabuleiro: damas</p>	<p>11.1 Conhecer as regras do jogo de damas.</p> <p>11.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico.</p>	<p>11.1 Joga o jogo de damas.</p>

Componente curricular: Educação Física

3º ANO

2º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Psicomotricidade	1. Reconhecimento Esquerda direita	1.1 Identificar a direita e esquerda no seu corpo. 1.2 Identificar a direita e esquerda no outro. 1.3 Reconhecer a posição (direita e esquerda) de objetos ou pessoas em relação ao seu corpo.	1.1 Identifica a esquerda e direita no seu corpo. 1.2 Identifica a esquerda e direita no outro.
Esportes	2. Precisão: Bocha Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.	2.1 Conhecer e aprender os elementos do esporte bocha (lançar as bolas de uma área determinada; fazer com que as bolas se aproximem do “bolim” que estará em um ponto determinado aleatoriamente). 2.2 Respeitar as regras da modalidade.	2.1 Participa do esporte bocha respeitando seus elementos (lançar as bolas de uma área determinada; fazer com que as bolas se aproximem do “bolim” que estará em um ponto determinado aleatoriamente).
Danças	3. Exercício ritmado	3.1 Movimentar-se, respeitando o tempo e espaço ao ritmo estabelecido. 3.2 Experimentar e fruir diferentes movimentos rítmicos.	3.1 Realiza os movimentos respeitando o tempo e espaço do ritmo estabelecido.

Esportes	4. Invasão ou territorial: Basquetebol Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.	4.1 Respeitar as regras do jogo. 4.2 Associar o jogo a modalidade esportiva. 4.3 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte basquetebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).	4.1 Associa o jogo pré-desportivo à modalidade esportiva basquetebol. 4.2 Utiliza os fundamentos básicos do basquetebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).
Brincadeiras e jogos	5. Jogo de construção	5.1 Criar e construir objetos a partir de materiais simples (papel, plástico, garrafa pet, etc.). 5.2 Realizar brincadeiras usando os materiais confeccionados. 5.3 Valorizar os materiais confeccionados.	5.1 Confecciona objetos no jogo de construção.
Brincadeiras e jogos	6. Jogo tradicional	6.1 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. 6.2 Recriar variações nas regras originais de uma brincadeira. 6.3 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios nas brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional.	6.1 Utiliza estratégias para resolver desafios dos jogos tradicionais.
Esportes	7. Rede/quadra dividida: Voleibol Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.	7.1 Respeitar as regras do jogo. 7.2 Associar o jogo a modalidade esportiva. 7.3 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte voleibol (manter a bola no ar sem segurá-la; saque, levantamento e ataque/cortada).	7.1 Associa o jogo pré-desportivo à modalidade esportiva voleibol. 7.2 Utiliza os fundamentos básicos do voleibol (manter a bola no ar sem segurá-la; saque, levantamento e ataque/cortada).

Brincadeiras e jogos	8. Jogo de tabuleiro: matrizes indígena e africana	<p>8.1 Conhecer jogos cognitivos de matriz indígena e africana.</p> <p>8.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico.</p> <p>8.3 Entender que muitos jogos têm matriz na cultura indígena e africana.</p>	8.1 Joga os jogos cognitivos de matriz indígena e africana.
Lutas	9. Luta de oposição	<p>9.1 Demonstrar nas lutas de oposição o respeito ao outro e disciplina.</p> <p>9.2 Reconhecer a diferença entre lutas educacionais e violência.</p> <p>9.3 Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional.</p> <p>9.4 Fazer uso de estratégias básicas das lutas (imobilizar; desequilibrar; atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço; combinar ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário).</p>	<p>9.1 Reconhece a diferença entre as lutas educacionais e violência.</p> <p>9.2 Faz uso de estratégias básicas das lutas (imobilizar; desequilibrar; atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço; combinar ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário).</p>

Componente curricular: Educação Física

4º ANO

1º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Medidas corporais	1. Avaliação antropométrica e nutricional	1.1 Compreender o que é uma alimentação saudável. 1.2 Conhecer a diferença de alimentos: in natura, processados e ultraprocessados. 1.3 Conhecer os malefícios que a obesidade e o baixo peso podem trazer à saúde. 1.4 Conhecer a diferença entre atividade física e exercício físico.	1.1 (sem pauta avaliativa)
Brincadeiras e jogos	2. Jogo cooperativo	2.1 Despertar a consciência de cooperação entre aluno x aluno e aluno x professor. 2.2 Considerar o outro como um parceiro e não como um adversário. 2.3 Confiar em si mesmo e no outro. 2.4 Deixar o egocentrismo para o segundo plano.	2.1 Cooperar com os outros para obter sucesso, considerando-os como parceiros e não adversários.

Esportes	3. Marca: Atletismo: saltos	<p>3.1 Reconhecer que o atletismo é um esporte.</p> <p>3.2 Aprimorar os movimentos de salto no atletismo.</p> <p>3.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo – saltos (correr até uma marca determinada; não ultrapassar a marca determinada e saltar o mais longe possível).</p>	3.1 Participa do esporte atletismo – saltos - respeitando seus elementos básicos (correr até uma marca determinada; não ultrapassar a marca determinada e saltar o mais longe possível).
Esportes	4. Marca: Atletismo: Corridas	<p>4.1 Reconhecer que o atletismo é um esporte.</p> <p>4.2 Aprimorar os movimentos da corrida no atletismo.</p> <p>4.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo - corrida (largar de um ponto determinado; correr o mais rápido possível; terminar na chegada).</p>	4.1 Participa do esporte atletismo – corrida - respeitando seus elementos básicos (largar de um ponto determinado; correr o mais rápido possível; terminar na chegada).
Esportes	<p>5. Invasão ou territorial: Futsal/futebol</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>5.1 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>5.2 Agir com respeito, honestidade e a moralidade em relação aos outros.</p> <p>5.3 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>5.4 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte futsal/futebol (usar qualquer parte do corpo menos a mão e braço; chute; passe; cabeceio; condução).</p>	<p>5.1 Associa o jogo pré-desportivo à modalidade esportiva futsal/futebol.</p> <p>5.2. Utiliza os fundamentos básicos do futsal/futebol (usar qualquer parte do corpo menos a mão e braço; chute; passe e cabeceio).</p>

Ginásticas	6. Geral: Movimentos naturais – combinações motoras (ex: andar e saltar; correr e saltitar)	<p>6.1 Aprimorar as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio através das combinações motoras.</p> <p>6.2 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>6.3 Identificar as potencialidades e os limites do corpo.</p> <p>6.4 Respeitar as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p>	6.1 Aperfeiçoa as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio na ginástica geral.
Ginásticas	7. Geral: Movimentos com materiais	<p>7.1 Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>7.2 Identificar as potencialidades e os limites do corpo.</p> <p>7.3 Respeitar as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>7.4 Ampliar as ações psicomotoras de locomoção e equilíbrio com a utilização de materiais.</p> <p>7.5 Realizar diferentes movimentos corporais explorando materiais como: arco, corda, bola, elástico, banco sueco, peteca, saquinhos de areia, bastão, cabo de vassoura, entre outros.</p>	7.1 Realiza movimentos corporais de ginástica geral explorando materiais.
Danças	8. Dança do contexto Brasileiro _____ (Escolher uma dança para esse objeto de conhecimento)	<p>8.1 Experimentar e fruir diferentes danças do contexto Brasileiro.</p> <p>8.2 Conhecer e aprender os elementos constitutivos (ritmo, espaço e gestos) das danças.</p> <p>8.3 Valorizar e respeitar as manifestações da cultura brasileira.</p> <p>8.4 Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções.</p>	8.1 Experimenta e frui danças do contexto brasileiro.

Esportes	9. Invasão ou territorial: handebol Obs.: utilizar jogos pré desportivos nesse objeto de conhecimento.	9.1 Respeitar as regras do jogo. 9.2 Agir com respeito, honestidade e a moralidade em relação aos outros. 9.3 Associar o jogo a modalidade esportiva. 9.4 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte handebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).	9.1 Associa o jogo pré desportivo à modalidade esportiva handebol. 9.2 Utiliza os fundamentos básicos do handebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).
Brincadeiras e jogos	10. Jogo de tabuleiro: Damas	10.1 Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares. 10.2 Compreender as regras do jogo de damas. 10.3 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico.	10.1 Joga o jogo de damas respeitando as suas regras.

Componente curricular: Educação Física			4º ANO
2º SEMESTRE			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Esportes	1. Marca: Atletismo – lançamentos e arremessos	<p>1.1 Identificar os elementos básicos do esporte atletismo – lançamentos (realizar o lançamento do objeto de dentro da área estabelecida; lançar o objeto o mais longe possível).</p> <p>1.2 Respeitar as regras da modalidade.</p>	1. Participa do esporte atletismo – lançamentos e arremessos - respeitando seus elementos básicos (realizar o lançamento do objeto de dentro da área estabelecida; lançar o objeto o mais longe possível).
Danças	2. Dança circular	<p>2.1 Vivenciar as danças circulares como meio de apropriação de expressão corporal.</p> <p>2.2 Organizar o corpo no tempo e espaço ao ritmo da música.</p> <p>2.3 Experimentar e fruir diferentes danças circulares.</p> <p>2.4 Conhecer e aprender os elementos constitutivos (ritmo, espaço e gestos) das danças circulares.</p> <p>2.5 Explorar possibilidades de expressão do próprio movimento por meio de atividades que utilizem gestos, olhares, mímicas e ritmo musical.</p>	2.1 Organiza o corpo no tempo e espaço na dança circular.

Esportes	<p>3. Campo e taco</p> <hr/> <p>(Escolher uma modalidade para esse objeto de conhecimento).</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>3.1 Experimentar e fruir diversos tipos de esportes da categoria campo e taco.</p> <p>3.2 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>3.3 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>3.4 Criar estratégias individuais e coletivas para superar os desafios que surgirem durante o jogo.</p> <p>3.5 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte da categoria campo e taco (rebater uma bola lançada pelo adversário o mais longe possível; percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância entre as bases.).</p>	<p>3.1 Participa do esporte da categoria campo e taco - respeitando seus elementos básicos (rebater uma bola lançada pelo adversário o mais longe possível; percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância entre as bases.).</p>
Esportes	<p>4. Invasão ou territorial: Basquetebol</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>4.1 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>4.2 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>4.3 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte basquetebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).</p>	<p>4.1 Associa o jogo pré-desportivo à modalidade esportiva basquetebol.</p> <p>4.2 Utiliza os fundamentos básicos do basquetebol (usar as mãos para manipular a bola; arremesso; passe e drible).</p>

Ginásticas	5. Ginástica circense	<p>5.1 Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica circense.</p> <p>5.2 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos da ginástica circense.</p> <p>5.3 Aperfeiçoar as combinações das habilidades motoras fundamentais.</p> <p>5.4 Entender que várias atividades circenses fazem parte da unidade temática ginásticas.</p> <p>5.5 Vivenciar movimentos relacionados a ginástica circense como: malabarismo; pirâmides humanas, paradas de mão; atividades em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica).</p>	5.1 Realiza os movimentos relacionados à ginástica circense.
Esportes	<p>6. Rede/quadra dividida: Voleibol</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>6.1 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>6.2 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>6.3 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte voleibol (manter a bola no ar sem segurá-la; saque, levantamento e ataque/cortada).</p>	<p>6.1 Associa o jogo pré desportivo à modalidade esportiva voleibol.</p> <p>6.2 Utiliza os fundamentos básicos do voleibol (manter a bola no ar sem segurá-la; saque, levantamento e ataque/cortada).</p>

Lutas	7. Luta de matriz mundial: _____ (Escolher uma modalidade para esse objeto de conhecimento).	7.1 Demonstrar nas lutas o respeito ao outro e disciplina. 7.2 Reconhecer a diferença entre lutas educacionais e violência. 7.3 Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas de matriz mundial. 7.4 Conhecer e aprender os movimentos e golpes básicos da luta de matriz mundial. 7.5 Fazer uso de estratégias básicas das luta de matriz mundial.	7.1 Identifica a luta de matriz mundial _____ (colocar a modalidade escolhida na pauta avaliativa). 7.2 Faz uso de estratégias básicas da luta de matriz mundial (desequilibrar; atingir o oponente; combinar ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário) nas atividades;
Brincadeiras e jogos	8. Jogo de tabuleiro: introdução ao xadrez	8.1 Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares. 8.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico. 8.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do jogo cognitivo xadrez (nome das peças; movimentação de cada peça; como funciona a captura; objetivo para ganhar o jogo: dar xeque-mate e principais regras).	8.1 Sabe o nome e como se movimentam as peças do jogo de xadrez.

<p>Esportes</p>	<p>9. Invasão ou territorial:</p> <hr/> <p>(Escolher uma modalidade que não seja: futsal/futebol, basquetebol e handebol).</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>9.1 Experimentar e fruir diversos tipos de esportes da categoria invasão ou territorial.</p> <p>9.2 Aperfeiçoar as capacidades físicas (força muscular; velocidade; resistência; agilidade; equilíbrio; flexibilidade e coordenação motora).</p> <p>9.3 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>9.4 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>9.5 Criar estratégias individuais e coletivas para superar os desafios que surgirem durante o jogo.</p> <p>9.6 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte da categoria invasão ou territorial (levar uma bola ou outro objeto a uma meta ou setor da quadra/campo defendida pelos adversários protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo).</p>	<p>9.1 Participa do esporte da categoria invasão ou territorial respeitando seus elementos básicos (levar uma bola ou outro objeto a uma meta ou setor da quadra/campo defendida pelos adversários protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo);</p>
-----------------	--	--	--

Componente curricular: Educação Física

5º ANO

1º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Medidas corporais	1. Avaliação antropométrica e nutricional	1.1 Compreender o que é uma alimentação saudável. 1.2 Conhecer a diferença de alimentos: in natura, processados e ultraprocessados. 1.3 Conhecer os malefícios que a obesidade e o baixo peso podem trazer à saúde. 1.4 Conhecer a diferença entre atividade física e exercício físico. 1.5 Compreender a importância do exercício físico constante, aliado a uma alimentação regrada para manter um corpo com saúde.	1.1 (sem pauta avaliativa)
Brincadeiras e jogos	2. Jogo cooperativo	2.1 Despertar a consciência de cooperação entre aluno x aluno e aluno x professor. 2.2 Considerar o outro como um parceiro e não como um adversário. 2.3 Confiar em si mesmo e no outro. 2.4 Deixar o egocentrismo para o segundo plano.	2.1 Cooperar com os outros alunos para obter sucesso, considerando-os como parceiros e não como adversários.

Esportes	3. Marca: Atletismo - saltos	<p>3.1 Reconhecer que o atletismo é um esporte.</p> <p>3.2 Aprimorar os movimentos de salto no atletismo.</p> <p>3.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo – saltos (correr até uma marca determinada; não ultrapassar a marca determinada e saltar o mais longe possível).</p> <p>3.4 Conhecer as provas de salto do atletismo: salto em distância; salto em altura; salto com vara e salto triplo.</p>	<p>3.1 Participa do esporte atletismo – saltos - respeitando seus elementos básicos (correr até uma marca determinada; não ultrapassar a marca determinada e saltar o mais longe possível).</p>
Esportes	4. Marca: Atletismo - Corridas	<p>4.1 Reconhecer que o atletismo é um esporte.</p> <p>4.2 Aprimorar os movimentos da corrida no atletismo.</p> <p>4.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo - corrida (largar de um ponto determinado; correr o mais rápido possível; terminar na chegada).</p> <p>4.4 Conhecer as provas de corrida do atletismo: velocidade; meio fundo; fundo e revezamento.</p>	<p>4.1 Participa do esporte atletismo – corrida - respeitando seus elementos básicos (largar de um ponto determinado; correr o mais rápido possível; terminar na chegada).</p>
Esportes	5. Invasão ou territorial: Futsal/futebol	<p>5.1 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte futsal/futebol: passe; chute; domínio de bola; cabeceio; drible; condução de bola.</p> <p>5.2 Conhecer e aprender as regras principais do futsal/futebol (não usar a mão ou braço; fazer gol na baliza adversária; a partida é disputada dentro de um espaço determinado).</p>	<p>5.1 Conhece algumas regras do jogo de futsal ou futebol (não usar a mão ou braço; fazer gol na baliza adversária; a partida é disputada dentro de um espaço determinado).</p> <p>5.2 Utiliza os fundamentos básicos do futsal/futebol (passe; chute; domínio de bola; cabeceio; drible; condução de bola) nas atividades.</p>

Esportes	<p>6. Rede/parede:</p> <hr/> <p>(Escolher uma modalidade que não seja o voleibol).</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>6.1 Experimentar e fruir diversos tipos de esportes da categoria rede/parede.</p> <p>6.2 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>6.3 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>6.4 Criar estratégias individuais e coletivas para superar os desafios que surgirem durante o jogo.</p> <p>6.5 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte da categoria rede/parede (arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento).</p>	<p>6.1 Participa do esporte da categoria rede/parede - respeitando seus elementos básicos (arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento).</p>
Danças	<p>7. Dança de matrizes indígena e africana</p> <hr/> <p>(Escolher uma dança para esse objeto de conhecimento).</p>	<p>7.1 Experimentar e fruir diferentes danças de matrizes indígenas ou africanas.</p> <p>7.2 Conhecer e aprender os elementos constitutivos (ritmo, espaço e gestos) das danças indígenas ou africanas.</p> <p>7.3 Explorar possibilidades de expressão do próprio movimento por meio de atividades que utilizem gestos, olhares, mímicas e ritmo musical.</p> <p>7.4 Valorizar e respeitar as manifestações de matriz indígena ou africana.</p>	<p>7.1 Experimenta e frui danças de matrizes indígenas ou africanas.</p>

Esportes	8. Invasão ou territorial: Handebol	8.1 Conhecer os fundamentos básicos do esporte handebol (empunhadura; recepção; arremesso; passe; drible e 3 passos). 8.2 Conhecer as regras principais do esporte handebol (não usar os pés; fazer gol na baliza adversária; a partida é disputada dentro de um espaço determinado; apenas o goleiro pode ficar dentro da área).	8.1 Conhece algumas regras do esporte handebol (não usar os pés; fazer gol na baliza adversária; a partida é disputada dentro de um espaço determinado; apenas o goleiro pode ficar dentro da área). 8.2 Utiliza os fundamentos básicos do esporte handebol (empunhadura; recepção; arremesso; passe; drible e 3 passos) nas atividades.
Brincadeiras e jogos	9. Jogo de tabuleiro: xadrez	9.1 Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares; 9.2 Exercitar a dedução, observação, atenção e a antecipação das jogadas para desenvolver o raciocínio lógico. 9.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do jogo de xadrez (nome das peças; movimentação de cada peça; como funciona a captura; objetivo para ganhar o jogo: dar xeque mate).	9.1 Conhece os elementos básicos do xadrez (nome das peças; movimentação de cada peça; como funciona a captura).

Componente curricular: Educação Física

5º ANO

2º SEMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	PAUTA AVALIATIVA
Esportes	1. Marca: Atletismo – lançamentos e arremessos	1.1 Reconhecer que o atletismo é um esporte. 1.2 Aprimorar os movimentos de lançamentos e arremessos no atletismo. 1.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte atletismo – lançamentos (realizar o lançamento do objeto dentro da área estabelecida; lançar o objeto o mais longe possível). 1.4 Respeitar as regras da modalidade. 1.5 Conhecer as provas: lançamento de disco; lançamento de martelo; lançamento de dardo; arremesso de peso.	1.1 Participa do esporte atletismo – lançamento e arremesso - respeitando seus elementos básicos (lançar ou arremessar o objeto com ou sem corrida; realizar o lançamento do objeto de dentro da área estabelecida; lançar o objeto o mais longe possível).
Danças	2. Dança circular	2.1 Vivenciar as danças circulares como meio de apropriação de expressão corporal. 2.2 Organizar o corpo no tempo e espaço ao ritmo da música. 2.3 Experimentar e fruir diferentes danças circulares. 2.4 Conhecer e aprender os elementos constitutivos (ritmo, espaço e gestos) das danças circulares. 2.5 Explorar possibilidades de expressão do próprio movimento por meio de atividades que utilizem gestos, olhares, mímicas e ritmo musical.	2.1 Organiza o corpo no tempo e espaço na dança circular.

Esportes	<p>3. Campo e taco:</p> <hr/> <p>(Escolher uma modalidade para esse objeto de conhecimento).</p> <p>Obs.: utilizar jogos pré-desportivos nesse objeto de conhecimento.</p>	<p>3.1 Experimentar e fruir diversos tipos de esportes da categoria campo e taco.</p> <p>3.2 Respeitar as regras do jogo.</p> <p>3.3 Associar o jogo a modalidade esportiva.</p> <p>3.4 Criar estratégias individuais e coletivas para superar os desafios que surgirem durante o jogo.</p> <p>3.5 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte da categoria campo e taco (rebater uma bola lançada pelo adversário o mais longe possível; percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância entre as bases.).</p>	<p>3.1 Participa do esporte da categoria campo e taco - respeitando seus elementos básicos (rebater uma bola lançada pelo adversário o mais longe possível; percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância entre as bases.).</p>
Esportes	<p>4. Invasão ou territorial: Basquetebol</p>	<p>4.1 Agir com respeito, honestidade e a moralidade em relação aos outros.</p> <p>4.2 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte basquetebol (arremesso; passe; drible; 2 passos e rebote).</p> <p>4.3 Conhecer as regras principais do esporte basquetebol (não usar os pés; fazer pontos na cesta adversária; a partida é disputada dentro de um espaço determinado; lance livre vale 1 (um) ponto; cesta com bola em jogo vale 2 (dois) ou 3 (três) pontos dependendo da distância que é lançada a bola).</p>	<p>4.1 Conhece algumas regras do esporte basquetebol (não usar os pés; fazer pontos na cesta adversária; a partida é disputada dentro de um espaço determinado).</p> <p>4.2 Utiliza os fundamentos básicos do esporte basquetebol (arremesso; passe; drible; 2 passos e rebote) nas atividades.</p>
Esportes	<p>5. Técnico-combinatório</p> <hr/> <p>(Escolher uma modalidade para esse objeto de conhecimento).</p>	<p>5.1 Experimentar e fruir diversos tipos de esportes da categoria técnico-combinatório.</p> <p>5.2 Criar estratégias individuais e coletivas para superar os desafios que surgirem durante os movimentos.</p> <p>5.3 Conhecer e aprender os elementos básicos do esporte da categoria técnico-combinatório.</p>	<p>5.1 Participa do esporte da categoria técnico-combinatório – tentando executar seus elementos básicos.</p>

Esportes	6. Rede/parede: voleibol	<p>6.1 Conhecer e aprender os fundamentos básicos do esporte voleibol: saque, toque, manchete e cortada.</p> <p>6.2 Conhecer as regras principais do esporte voleibol (não segurar a bola; o saque se faz atrás da linha de fundo da quadra que pertence a sua equipe; marca-se um ponto quando a bola cai dentro da quadra adversária ou quando a equipe adversária joga a bola para fora da quadra).</p>	<p>6.1 Conhece algumas regras do esporte voleibol (não segurar a bola; o saque se faz atrás da linha de fundo da quadra que pertence a sua equipe; marca-se um ponto quando a bola cai dentro da quadra adversária ou quando a equipe adversária joga a bola para fora da quadra).</p> <p>6.2 Utiliza os fundamentos básicos do esporte voleibol (saque, toque, manchete e cortada) nas atividades.</p>
Lutas	<p>7. luta de matriz indígena ou africana:</p> <hr/> <p>(Escolher uma modalidade nesse objeto de conhecimento).</p>	<p>7.1 Demonstrar nas lutas o respeito ao outro e disciplina.</p> <p>7.2 Reconhecer a diferença entre lutas educacionais e violência.</p> <p>7.3 Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas de matriz indígena ou africana.</p> <p>7.4 Fazer uso de estratégias básicas das lutas de matriz indígena ou africana (desequilibrar; atingir o oponente; combinar ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário).</p> <p>7.5 Valorizar e respeitar as manifestações de matriz indígena ou africana.</p>	<p>7.1 Identifica a luta de matriz indígena ou africana</p> <hr/> <p>(colocar a modalidade escolhida na pauta avaliativa).</p> <p>7.2 Faz uso de estratégias básicas da luta de matriz indígena ou africana (desequilibrar; atingir o oponente; combinar ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário) nas atividades;</p>

Brincadeiras e jogos	8. Jogo tradicional	<p>8.1 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos e brincadeiras do Brasil e do mundo.</p> <p>8.2 Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.</p> <p>8.3 Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos tradicionais.</p> <p>8.4 Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares.</p>	8.1 Planeja e utiliza estratégias para resolver desafios nos jogos tradicionais.
----------------------	---------------------	---	--