

PPC - PROPOSTA PEDAGÓGICA CURRICULAR - EDUCAÇÃO FÍSICA – 1º ANO

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	1º TRIM	2º TRIM	3º TRIM
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF12EF01) Experimentar, fruir, compreender e criar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.	X	X	X
	(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. Deslocar no espaço em diferentes direções, sentidos, velocidades, ora fugindo, ora perseguindo e retornando, com e sem o uso de materiais. Vivenciar e apropriar-se de um espaço delimitado, que exige manutenção desse espaço no decorrer da atividade.	Contrastes: longe/perto/ convergir/divergir/perseguir/escapar rápido/lento/para frente/para trás/ em cima/embaixo/direita, esquerda/dentro/ fora, centro/perímetro. Estrutura: deslocamento do aluno e do material; deslocamento do aluno e material imóvel; deslocamento apenas do material em espaço delimitado.			
ESPORTES	(EF12EF05) Experimentar e fruir prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de jogos esportivos de precisão, por meio de atividades e jogos diversificados, adequados à realidade escolar que evidenciem a modalidade esportiva ensinada, identificando os elementos comuns a esses jogos esportivos e refletindo sobre os aspectos culturais e sociais que envolvem a prática das referidas modalidades, enfatizando a manifestação do lúdico.	Jogos Esportivos de Precisão: bocha, golfe, boliche, sinuca, tiro esportivo e com arco, esgrima, críquete, entre outros.	X	X	

ESPORTES	(EF12EF06) Apresentar e discutir a importância da observação das normas e das regras dos jogos esportivos de precisão, para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes, valorizando a ética, a cooperação, o respeito e acolhimento às diferenças, a competição saudável e o espírito esportivo.	Jogos Esportivos de Precisão: bocha, golfe, boliche, sinuca, tiro esportivo e com arco, esgrima, críquete, entre outros.			
DANÇAS	(EF12EF12) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras cantadas, cantigas de roda, brincadeiras rítmicas e expressivas, e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal, valorizando os aspectos motores, culturais e sociais de cada uma delas. (EF12EF13) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das brincadeiras cantadas, cantigas de roda, brincadeiras rítmicas e expressivas, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Brincadeiras cantadas e cantigas de roda.		X	X
DANÇAS	(EF12EF12) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras cantadas, cantigas de roda, brincadeiras rítmicas e expressivas, e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal, valorizando os aspectos motores, culturais e sociais de cada uma delas. (EF12EF13) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das brincadeiras cantadas, cantigas de roda, brincadeiras rítmicas e expressivas, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Brincadeiras cantadas e cantigas de roda.		X	X
GINÁSTICAS	(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, rolamentos, acrobacias, com e sem materiais, seguindo uma direção), da ginástica geral e do movimento humano, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança. (EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica, da ginástica geral, do movimento humano e da manutenção da postura corpórea, em níveis e planos, com e sem deslocamento.	Ginástica geral e o reconhecimento do corpo. Rolamento corporal: Lateral. Para frente. Equilíbrio: Estático. Dinâmico.	X	X	X

(EF12EF10) Aprender e descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais, bem como em ações e tarefas do cotidiano, questionando padrões estéticos e prevenindo práticas de bullying.

*Identificar e apropriar-se da percepção dos lados do corpo e da predominância lateral, permitindo um conhecimento em relação a si, ao outro e ao espaço.

--	--	--

PPC - PROPOSTA PEDAGÓGICA CURRICULAR - EDUCAÇÃO FÍSICA – 2º ANO

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	1º TRIM	2º TRIM	3º TRIM
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais de Matrizes Indígena e Africana, recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana.	X	X	X
	(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a interação, a socialização e a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana.				
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF35EF03) Aprender, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional.	X	X	X
	(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.				
	(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário local e regional, reconhecendo e respeitando os conhecimentos trazidos pelos estudantes e as diferenças individuais de desempenho dos colegas, valorizando o trabalho coletivo e enfatizando a manifestação do lúdico. Experimentar as diversas manifestações corporais presentes nas brincadeiras e jogos da cultura popular, enfatizando a percepção e a consciência corporal, das categorias do movimento, dos fatores psicomotores, necessários para o seu desenvolvimento.				

	(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares, do contexto comunitário local e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional. (EF12EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.			
ESPORTES	(EF12EF05) Experimentar e fruir prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de jogos esportivos de marca, por meio de atividades e jogos diversificados, adequados à realidade escolar e que evidenciem a modalidade esportiva ensinada, identificando os elementos comuns a esses jogos esportivos e refletindo sobre os aspectos culturais e sociais que envolvem a prática das referidas modalidades, enfatizando a manifestação do lúdico.	Jogos Esportivos de marca: Atletismo.	X	X
DANÇAS	(EF12EF06) Apresentar e discutir a importância da observação das normas e das regras dos jogos esportivos de marca, para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes, valorizando a ética, a cooperação, o respeito e acolhimento às diferenças, a competição saudável e o espírito esportivo. (EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário local e regional (brincadeiras cantadas, rodas cantadas, mímicas, brincadeiras rítmicas e expressivas) e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto comunitário local e regional. Fundamentos Rítmicos: Ritmo. Percepção do tempo musical. Associação do ritmo e movimento, sem e com deslocamento.	X	X

	(EF12EF12) Identificar e se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, entre outros elementos) das danças do contexto comunitário local e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas. Explorar diferentes ritmos, identificando as batidas fortes da música, realizando os movimentos de acordo com o tempo musical, associando movimentos ao ritmo proposto.			X	X
GINÁSTICAS	(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, rolamentos, acrobacias, com e sem materiais, seguindo uma direção), da ginástica geral do movimento humano, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança. Realizar os movimentos corporais, seguindo uma direção, iniciando e finalizando, com acréscimos de dificuldades	Ginástica geral e o reconhecimento do corpo. Rolamento corporal: Para frente e para trás (iniciar e finalizar). Equilíbrio: Estático. Dinâmico.		X	X
	(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano e da manutenção da postura corpórea, em níveis e planos, com e sem deslocamento.				
	(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando e vivenciando as potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.				
	(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica, da ginástica geral e do movimento humano, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais, bem como em ações e tarefas do cotidiano, questionando padrões estéticos e prevenindo práticas de bullying.				

PPC - PROPOSTA PEDAGÓGICA CURRICULAR - EDUCAÇÃO FÍSICA – 3º ANO

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	1º TRIM	2º TRIM	3º TRIM
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais de Matrizes Indígena e Africana, recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana.	X	X	
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a interação, a socialização e a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana.	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana.	X	X	
	(EF35EF03) Aprender, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.				
	(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais de matrizes Indígena e Africana, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.				

ESPORTES	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de campo e taco, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo, pelo respeito e pelo protagonismo, por meio de atividades e jogos diversos que se relacionam com os saberes ensinados, evidenciando a manifestação do lúdico.	Jogos esportivos de campo e taco: beisebol, softbol, críquete, dentre outros.	X	X	
	(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de brincadeira, jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade, suas manifestações (social, profissional, cultural e comunitária/lazer) e as diferentes possibilidades de fruição dentro e fora da escola.		X	X	
DANÇAS	(EF35EF09) Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças populares e tradicionais do Brasil, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil		X	X
	(EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares e tradicionais do Brasil.				
	(EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares e tradicionais do Brasil.				
	(EF35EF12) Compreender o movimento rítmico como forma de expressão corporal e de representação social, e ainda, identificar situações de injustiça e preconceito gerados e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados e discutir alternativas para superá-los, valorizando as diversas manifestações culturais. Aplicar as formações corporais nas danças do Brasil, em variados planos, níveis, com materiais e em deslocamentos.				

GINÁSTICAS	(EF35EF07) Experimentar, fruir de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, pontes, roda, rodante, estrelas, acrobacias; com e sem materiais), compreendendo e propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.	Ginástica geral. Posições invertidas: roda e rodante. Capacidades físicas: Força; Velocidade; Resistência. Flexibilidade; Habilidade motora.		X	X
	(EF35EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo e respeitando as potencialidades e os limites do corpo, adotando assim, procedimentos de segurança.				
LUTAS	(EF03EF05) Experimentar e fruir diferentes jogos de luta, conhecendo e respeitando a si e aos outros, evidenciando a manifestação do lúdico.	Jogos de luta	X	X	
	(EF03EF06) Identificar os riscos durante a realização dos jogos de luta, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.				
	(EF03EF07) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos dos jogos de luta.				
PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	EF03EF.n.3.17 Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana, evidenciando a manifestação do lúdico.	Jogos de aventura		X	X
	(EF03EF18) Identificar e compreender os riscos durante a realização dos jogos de aventura e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais propostas como conteúdo específico.				
	(EF03EF19) Identificar o meio em que as práticas ocorrem: terra, água ou ar e quais os equipamentos necessários para minimizar os riscos, respeitando os próprios limites e os dos demais.				

PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	(EF03EF20) Experimentar e fruir os jogos de aventura, respeitando o patrimônio público, privado e o meio ambiente, utilizando alternativas para a prática segura e consciente, em diversos tempos e espaços.	Jogos de aventura		X	X
---	--	-------------------	--	----------	----------

PPC - PROPOSTA PEDAGÓGICA CURRICULAR - EDUCAÇÃO FÍSICA – 4º ANO

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	1º TRIM	2º TRIM	3º TRIM
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil		X	X
	(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil.				
	(EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais do Brasil, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.				
	(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, experimentando, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Brasil, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.				
ESPORTES	(EF35EF05) Experimentar, fruir e compreender diversos tipos de jogos esportivos de rede/parede identificando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo, pelo respeito e pelo protagonismo, por meio de atividades e jogos diversos que se relacionam com os saberes ensinados.	Jogos esportivos de rede/parede: vôlei, pelota basca, badminton, raquetebol, squash, entre outros.	X	X	
	(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de brincadeira, jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade, suas manifestações (social, profissional, cultural e comunitária/lazer) e as diferentes possibilidades de fruição dentro e fora da escola.				

DANÇAS	(EF35EF09) Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças de matrizes Indígena e Africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças de matrizes Indígena e Africana. Formações Corporais: Colunas, Fileiras; Círculo; Círculos e Criação. Níveis-Planos-Deslocamentos.	X	X
	(EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) nas danças de matrizes Indígena e Africana.			
	(EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças de matrizes Indígena e Africana.			X
	(EF35EF12) Compreender o movimento rítmico como forma de expressão corporal e de representação social e, ainda, identificar situações de injustiça e preconceito gerados e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, discutindo alternativas para superá-los, desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados, valorizando as diversas manifestações culturais. Aplicar as formações corporais nas danças de matrizes Indígena e Africana, em variados planos, níveis, com materiais e em deslocamentos.			
GINÁSTICAS	(EF35EF07) Experimentar e fruir de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, pontes, estrelas, acrobacias, com e sem materiais), compreendendo e propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.	Ginástica geral. Apoios Invertidos: Parada de três apoios com auxílio. Capacidades Físicas: Força; Velocidade; Resistência; Flexibilidade; Habilidade motora.	X	X
	(EF35EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo e respeitando as potencialidades e os limites do corpo, adotando assim, procedimentos de segurança.			
LUTAS	(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas e seus elementos presentes no contexto comunitário local e regional, reconhecendo seu contexto histórico, social e cultural.	Lutas do contexto comunitário local e regional.	X	X

	(EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário local e regional propostas como conteúdo específico, respeitando as individualidades e a segurança dos colegas.		X	X	
	(EF35EF15) Identificar e valorizar as características das lutas do contexto comunitário local e regional, reconhecendo as diferenças entre brigas, lutas e artes marciais, e entre lutas as demais práticas corporais.				
PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	(EF04EF17) Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.	Jogos de aventura		X	X
	(EF04EF18) Identificar e compreender os riscos durante a realização dos jogos de aventura e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais propostas como conteúdo específico.				
	(EF04EF19) Identificar o meio em que as práticas ocorrem: terra, água ou ar e quais os equipamentos necessários para minimizar os riscos, respeitando os próprios limites e os dos demais.				
	(EF04EF20) Experimentar e fruir os jogos de aventura, respeitando o patrimônio público, privado e o meio ambiente, utilizando alternativas para a prática segura e consciente em diversos tempos/espços.				

PPC - PROPOSTA PEDAGÓGICA CURRICULAR - EDUCAÇÃO FÍSICA – 5º ANO

UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	1º TRIM	2º TRIM	3º TRIM
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF35EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo.	Brincadeiras e jogos populares e tradicionais do Mundo.	X	X	X
	(EF35EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares e tradicionais do mundo, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.		X	X	X
	(EF35EF04) Recriar, individual e coletivamente, experimentando, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e demais práticas tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.		X	X	X
ESPORTES	(EF35EF05) Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo, pelo respeito e pelo protagonismo, por meio de atividades e jogos diversos que se relacionam com os saberes ensinados.	Jogos esportivos de invasão: handebol, futsal/futebol, basquete, rúgbi, tapembol, futebol americano, entre outros.	X	X	
	(EF35EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade, suas manifestações (social, profissional, cultural e comunitária/lazer) e as diferentes possibilidades de fruição dentro e fora da escola.		X	X	
DANÇAS	(EF35EF07) Experimentar e fruir de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, pontes, estrelas, acrobacias, com e sem materiais), compreendendo e propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.	Danças do Mundo	X	X	

GINÁSTICAS	(EF35EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo e respeitando as potencialidades e os limites do próprio corpo e do outro, adotando, assim, procedimentos de segurança. Conhecer e compreender o próprio corpo, as habilidades, estruturas e coordenação motora, orientação e estruturação espaço temporais, esquema e percepção corporais. Realizar os movimentos específicos da ginástica sem e com aparelhos. Experimentar a prática de atividades com apoios invertidos, exigindo maior controle corporal.	Ginástica geral. Apoios Invertidos: Parada de mãos com auxílio.		X	X
GINÁSTICAS	(EF35EF09) Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças populares e tradicionais do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem. (EF35EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos), em danças populares e tradicionais do mundo. (EF35EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares e tradicionais do mundo. (EF35EF12) Compreender o movimento rítmico como forma de expressão corporal e de representação social, e ainda identificar situações de injustiça e preconceito gerados e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, desenvolvendo uma consciência crítica e reflexiva sobre seus significados e discutindo alternativas para superá-los, valorizando as diversas manifestações culturais.	Ginástica geral. Apoios Invertidos: Parada de mãos com auxílio.		X	X

LUTAS	(EF35EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas de matrizes Indígena e Africana, reconhecendo seu contexto histórico, social e cultural.	Lutas de matrizes Indígena e Africana	X	X	
	(EF35EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas de matrizes Indígena e Africana propostas como conteúdo específico, respeitando as individualidades e a segurança dos colegas.				
	(EF35EF15) Identificar e valorizar as características das lutas de matrizes Indígena e Africana, reconhecendo as diferenças entre brigas, lutas e artes marciais, e entre lutas e as demais práticas corporais.				
PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	(EF05EF17) Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.	Jogos de aventura		X	X
	(EF05EF18) Identificar e compreender os riscos durante a realização dos jogos de aventura e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais propostas como conteúdo específico.				
PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA	(EF05EF19) Identificar o meio em que as práticas ocorrem: terra, água ou ar e quais são os equipamentos necessários para minimizar os riscos, respeitando os próprios limites e os dos demais.	Jogos de aventura		X	X
	(EF05EF20) Experimentar e fruir os jogos de aventura, respeitando o patrimônio público, privado e o meio ambiente, utilizando alternativas para a prática segura e consciente em diversos tempos/espços.				