

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

1º E 2º ANOS – 1º TRIMESTRE		
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.	(EF12EF01RS-1) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, partindo de experiências corporais e movimentos simples (correr, saltar, chutar, arremessar, rolar, habilidades motoras fundamentais), reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.
		(EF12EF02RS-1) Pesquisar e resgatar as brincadeiras e os jogos populares de diferentes tipos e segmentos do contexto comunitário e regional.
		(EF12EF02RS-2) Nomear, relatar e explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
		(EF12EF03RS-1) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios, partindo de habilidades motoras menos complexas, através de brincadeiras e jogos populares do contexto local e do Rio Grande do Sul, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
		(EF12EF04RS-1) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática de brincadeiras, jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola e em outros ambientes.
		(EF12EF04RS-2) Valorizar a si e ao ambiente em que se encontram, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) divulgando na escola e na comunidade as

		<p>adaptações e transformações possíveis das brincadeiras e jogos e nas práticas corporais.</p>
Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão	<p>(EF12EF05RS-1) Identificar, experimentar e fruir, coletivamente e com protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos, movimentos e as ações comuns a esses esportes, de acordo com o nível de desenvolvimento e de suas possibilidades.</p>
		<p>(EF12EF06RS-1) Discutir e reconhecer a importância das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.</p>
Ginásticas	Ginásticas geral	<p>(EF12EF07RS-1) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma lúdica, individual e em pequenos grupos, com cooperação e adotando procedimentos de segurança, levando em consideração as características individuais.</p>
		<p>(EF12EF08RS-1) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, resolvendo desafios inerentes à prática, de forma lúdica, individual e em pequenos grupos.</p>
		<p>(EF12EF09RS-1) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, identificando a ação de cada segmento corporal e suas possibilidades de movimento, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p>
		<p>(EF12EF10RS-1) Utilizar as múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual) com a finalidade de identificar e descrever as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, nas distintas práticas corporais.</p>

1º E 2º ANOS – 2º TRIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional</p>	<p>(EF12EF01RS-1) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, partindo de experiências corporais e movimentos simples (correr, saltar, chutar, arremessar, rolar, habilidades motoras fundamentais), reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p>
		<p>(EF12EF02RS-1) Pesquisar e resgatar as brincadeiras e os jogos populares de diferentes tipos e segmentos do contexto comunitário e regional.</p>
		<p>(EF12EF02RS-2) Nomear, relatar e explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>
		<p>(EF12EF03RS-1) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios, partindo de habilidades motoras menos complexas, através de brincadeiras e jogos populares do contexto local e do Rio Grande do Sul, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>
		<p>(EF12EF04RS-1) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática de brincadeiras, jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola e em outros ambientes.</p>
		<p>(EF12EF04RS-2) Valorizar a si e ao ambiente em que se encontram, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) divulgando na escola e na comunidade as adaptações e transformações possíveis das brincadeiras e jogos e nas práticas corporais.</p>

Esportes	Esportes de marca Esportes de precisão	(EF12EF05RS-1) Identificar, experimentar e fruir, coletivamente e com protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos, movimentos e as ações comuns a esses esportes, de acordo com o nível de desenvolvimento e de suas possibilidades.
		(EF12EF06RS-1) Discutir e reconhecer a importância das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.
Danças	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11RS-1) Pesquisar e resgatar danças de diferentes tipos e segmentos do contexto local e do Rio Grande do Sul.
		(EF12EF11RS-2) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, danças gaúchas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.
		(EF12EF12RS-1) Experimentar e identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas do nosso Estado.

1º E 2º ANOS – 3º TRIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional</p>	<p>(EF12EF01RS-1) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, partindo de experiências corporais e movimentos simples (correr, saltar, chutar, arremessar, rolar, habilidades motoras fundamentais), reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p>
		<p>(EF12EF02RS-1) Pesquisar e resgatar as brincadeiras e os jogos populares de diferentes tipos e segmentos do contexto comunitário e regional.</p>
		<p>(EF12EF02RS-2) Nomear, relatar e explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p>
		<p>(EF12EF03RS-1) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios, partindo de habilidades motoras menos complexas, através de brincadeiras e jogos populares do contexto local e do Rio Grande do Sul, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>
		<p>(EF12EF04RS-1) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática de brincadeiras, jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola e em outros ambientes.</p>
		<p>(EF12EF04RS-2) Valorizar a si e ao ambiente em que se encontram, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) divulgando na escola e na comunidade as adaptações e transformações possíveis das brincadeiras e jogos e nas práticas corporais.</p>

<p>Esportes</p>	<p>Esportes de marca Esportes de precisão</p>	<p>(EF12EF05RS-1) Identificar, experimentar e fruir, coletivamente e com protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos, movimentos e as ações comuns a esses esportes, de acordo com o nível de desenvolvimento e de suas possibilidades.</p> <p>(EF12EF06RS-1) Discutir e reconhecer a importância das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.</p>
------------------------	---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3º 4º E 5º ANOS – 1º TRIMESTRE

<p>UNIDADE TEMÁTICA</p>	<p>OBJETOS DO CONHECIMENTO</p>	<p>HABILIDADES</p>
<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana</p>	<p>(EF35EF01RS-1) Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares do Rio Grande do Sul, de outras regiões do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância do patrimônio histórico-cultural.</p> <p>(EF35EF02RS-1) Elaborar e discutir estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF03RS-1) Identificar e descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, analisando suas influências, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p>

		<p>(EF35EF03RS-2) Conhecer o contexto histórico, social e cultural onde foram criados os jogos de tabuleiro, podendo usá-los como conteúdo específico, oportunizando o trabalho interdisciplinar.</p>
		<p>(EF35EF04RS-1) Experimentar e recriar 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.</p>
		<p>(EF35EF04RS-2) Recriar, individual e coletivamente, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos possíveis.</p>
Esportes	<p>Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão</p>	<p>(EF35EF05RS-1) Pesquisar, 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, valorizando as aprendizagens relacionadas à participação e ao trabalho em equipe.</p>
		<p>(EF35EF05RS-2) Experimentar e fruir atividades pré-desportivas.</p>
		<p>(EF35EF06RS-1) Reconhecer e diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando e compreendendo as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p>
Ginásticas	<p>Ginástica geral</p>	<p>(EF35EF07RS-1) Identificar os elementos básicos da ginástica a partir dos conhecimentos pré-adquiridos e/ou através de observações (vídeos, apresentações).</p>
		<p>(EF35EF07RS- 2) Experimentar, fruir e criar, 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, folclore e cultura local.</p>

(EF35EF08RS-1) 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, bem como nos segmentos corporais utilizados nos movimentos e adotando procedimentos de segurança.

3º 4º E 5º ANOS – 2º TRIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p>Brincadeiras e jogos</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana</p>	<p>(EF35EF01RS-1) Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares do Rio Grande do Sul, de outras regiões do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância do patrimônio histórico-cultural.</p>
		<p>(EF35EF02RS-1) Elaborar e discutir estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.</p>
		<p>(EF35EF03RS-1) Identificar e descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, analisando suas influências, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p>
		<p>(EF35EF03RS-2) Conhecer o contexto histórico, social e cultural onde foram criados os jogos de tabuleiro, podendo usá-los como conteúdo específico, oportunizando o trabalho interdisciplinar.</p>

		(EF35EF04RS-1) Experimentar e recriar 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.
		(EF35EF04RS-2) Recriar, individual e coletivamente, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos possíveis.
Esportes	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão	(EF35EF05RS-1) Pesquisar, 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, valorizando as aprendizagens relacionadas à participação e ao trabalho em equipe.
		(EF35EF05RS-2) Experimentar e fruir atividades pré-desportivas.
		(EF35EF06RS-1) Reconhecer e diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando e compreendendo as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).
Danças	Danças do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana	(EF35EF09RS-1) 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 com movimentos mais complexos e ampliação do repertório motor.
		(EF35EF10RS-1) Pesquisar, demonstrar e localizar as danças mais tradicionais das diferentes regiões brasileiras.
		(EF35EF10RS-02) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana.

(EF35EF10RS-03) Utilizar a dança como recurso para a interpretação de ritmos, incentivando os movimentos do corpo para o autoconhecimento.

(EF35EF11RS-1) Executar elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana.

(EF35EF11RS-2) Identificar a presença das capacidades físicas durante as práticas das danças (coordenação motora, equilíbrio, agilidade).

(EF35EF12RS-1) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, posicionando-se para buscar alternativas para superá-las.

3° 4°E 5° ANOS – 3° TRIMESTRE

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	(EF35EF01RS-1) Experimentar, recriar e fruir brincadeiras e jogos populares do Rio Grande do Sul, de outras regiões do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, valorizando a importância do patrimônio histórico-cultural. (EF35EF02RS-1) Elaborar e discutir estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.

		<p>(EF35EF03RS-1) Identificar e descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, analisando suas influências, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p>
		<p>(EF35EF03RS-2) Conhecer o contexto histórico, social e cultural onde foram criados os jogos de tabuleiro, podendo usá-los como conteúdo específico, oportunizando o trabalho interdisciplinar.</p>
		<p>(EF35EF04RS-1) Experimentar e recriar 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.</p>
		<p>(EF35EF04RS-2) Recriar, individual e coletivamente, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos possíveis.</p>
Esportes	<p>Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão</p>	<p>(EF35EF05RS-1) Pesquisar, 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, valorizando as aprendizagens relacionadas à participação e ao trabalho em equipe.</p>
		<p>(EF35EF05RS-2) Experimentar e fruir atividades pré-desportivas.</p>
		<p>(EF35EF06RS-1) Reconhecer e diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando e compreendendo as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p>
Lutas	<p>Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena e</p>	<p>(EF35EF13RS-1) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário, cultural e regional e lutas de matriz indígena e africana.</p>

africana

(EF35EF14RS-1) Conhecer a história das lutas em seus diferentes aspectos (origem, finalidade, modificações).

(EF35EF14RS-2) Planejar e utilizar estratégias básicas (executar movimentos básicos) 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, adequando as práticas aos interesses e habilidades.

(EF35EF14RS-3) Identificar as habilidades motoras necessárias para a prática (chutar, socar, segurar).

(EF35EF15RS-1) Identificar e valorizar 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 e culturais.