

APÊNDICE A - Unidades temáticas da Educação Física e seus respectivos objetos de conhecimento, conteúdos e habilidades

Quadro 1 - Organizador curricular: Educação Física – 1º e 2º anos

ANOS INICIAIS – 1º e 2º anos			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	<p>Aspectos gerais: o brincar e jogar como patrimônio histórico da humanidade e sua inserção nas diferentes culturas; o brincar e jogar como parte da cultura infantil; discussão sobre <i>bullying</i> (jogos e brincadeiras como alternativas para sociabilização, respeitando as diferenças, individualidades e dificuldades); estimular o envolvimento dos familiares por meio de jogos e brincadeiras realizadas no contraturno que envolvam os pais e responsáveis.</p> <p>Jogos populares da cultura brasileira: amarelinha, pular corda, bola de gude, pernas de pau, petecas, bilboquê, pé-de-lata, cinco marias, pipa, cabo de guerra etc.</p> <p>Jogos sensoriais: jogos de identificação de objetos por meio do tato, olfato, audição e paladar (explorar possibilidades, como cebra-cega, gato-mia etc.).</p> <p>Jogos simbólicos: estimulam o faz-de-conta e a imaginação por meio de histórias.</p> <p>Jogos cooperativos: jogos que estimulam o trabalho em grupo/inclusão, ex. pega-corrente, estafetas etc.</p> <p>Brincadeiras de roda: gato e rato, chicote queimado, ciranda etc.</p> <p>Brinquedos cantados: escravos de Jó, lagusta laguê etc.</p> <p>Jogos de salão, de mesa e tabuleiro: xadrez, dama, tênis de mesa, cartas, dominó etc.</p> <p>Brincadeira de pegar e esconder: pega-congela, pega-rabo, esconde-esconde, caça ao tesouro etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. - 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. - Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. - Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.

ANOS INICIAIS – 1º e 2º anos			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
Esportes	Esportes de marca	<p>Aspectos gerais: características e exploração das habilidades e fundamentos básicos dos esportes de marca.</p> <p>Possibilidades de exploração: corridas, saltos horizontais (distância) saltos verticais (altura), lançamento e arremesso de objetos etc.</p>	<p>- Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p>
	Esportes de precisão	<p>Aspectos gerais: características e exploração das habilidades e dos fundamentos básicos dos esportes de precisão.</p> <p>Possibilidades de exploração: confecção e exploração de material: arco e flecha, boliche e bocha; elementos técnicos: controle de força, precisão, direção, coordenação (corpo e material).</p>	<p>- Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.</p>
Ginásticas	Ginástica de demonstração	<p>Aspectos gerais: caracterização da ginástica para todos como principal representante das ginásticas de demonstração; discussão sobre inclusão de diferentes corpos e desempenho.</p> <p>Elementos corporais: equilibrar, balancear, trepar, impulsionar, girar, saltitar, saltar, andar, correr, circundar, ondular, rastejar, estender, rolar e outros.</p> <p>Elementos acrobáticos: rolamento, vela, movimentos em quadrupedia e com inversão do eixo longitudinal.</p> <p>Manipulação/exploração de aparelhos tradicionais/não tradicionais e espaço escolar: corda, arco, bolas de tamanhos variados, barangandam, tecidos, lençol, toalha de banho, bastões, caixas, elástico, engradados, cadeiras, bancos, pneus, trave de equilíbrio, galhos de árvores, vigas de madeira, bancos, corrimãos, escadas, muros, parede, gramado, quadra.</p> <p>Ginástica e sua interação com as atividades circenses: conhecimentos históricos e culturais das atividades circenses;</p>	<p>- Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p> <p>- Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.</p> <p>- Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>- Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos</p>

ANOS INICIAIS – 1º e 2º anos			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
		palhaços: diferentes técnicas e estilos; manipulações de objetos: malabares com bolas, lenços, panos, saquinhos e balões.	elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.
Dança	Dança criativa/ Dança educativa	Atividades rítmicas e expressivas: variação de ritmos musicais, brinquedos e brincadeiras cantadas, cantiga de roda, expressão corporal, imitação, mímica, identificação dos ritmos corporais e do mundo externo, atividades criativas, percussão corporal, exploração de diferentes sons (músicas e produção de sons).	- Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal. - Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.
	Dança da cultura popular/folclórica	Aspectos gerais: conhecimentos sobre pluralidade cultural por meio da dança. Danças do contexto comunitário e regional: quadrilha, dança do pezinho, ciranda, gauchesca, caranguejo, forró etc.	
Indicações metodológicas			
As habilidades serão desenvolvidas utilizando como recursos diferentes estratégias para o desenvolvimento da prática pedagógica, visando a oferta ampla de possibilidades para o processo ensino-aprendizagem. Vale o destaque sobre a exploração de diferentes espaços escolares, adaptações dos conteúdos de acordo com as possibilidades de cada escola (sem deixar de atendê-los), construção e reconstrução de materiais e vivência da diversidade cultural, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais e coletivas.			

Fonte: Adaptado pelos autores de Brasil (2017).

Quadro 2 - Organizador curricular: Educação Física – 3º ao 5º ano

ANOS INICIAIS – 3º ao 5º ano			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo	<p>Aspectos gerais: as brincadeiras e jogos como forma de linguagem, convívio e coabitação; estimular o envolvimento dos familiares por meio de jogos e brincadeiras.</p> <p>Jogos populares da cultura brasileira: amarelinha, pular corda, bola de gude, pernas de pau, petecas, bilboquê, pé-de-lata, cinco marias, pipa, cabo de guerra, tiro da zarabatana etc.</p> <p>Jogos africanos e afro-brasileiros: labirinto, matakuna, <i>my god</i>, mancala, cacuriá.</p> <p>Jogos simbólicos: estimulam o faz-de-conta e a imaginação por meio de estórias.</p> <p>Jogos cooperativos: pega-corrente, estafetas etc.).</p> <p>Brincadeiras de roda: gato e rato, chicote queimado, etc.</p> <p>Iniciação a jogos de competição: estafetas, pique-bandeira, queimada etc.</p> <p>Brinquedos cantados: se utilizam de música, implementos e ritmo, ex. escravos de Jó, lagusta laguê etc.</p> <p>Jogos de salão, de mesa e tabuleiro: xadrez, dama, ping-pong, cartas, dominó etc.</p> <p>Brincadeira de pegar e esconder: pega-congela, pega-rabo, esconde-esconde, caça ao tesouro etc.</p>	<p>- Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.</p> <p>- Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana.</p> <p>- Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.</p> <p>- Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.</p>
	Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	<p>Aspectos gerais: conhecimentos sobre pluralidade cultural por meio das brincadeiras e jogos.</p> <p>Brincadeiras e Jogos: matriz Indígena: peteca, cabo de guerra, perna de pau; xikunahity (futebol de cabeça), tiro com arco,</p>	

ANOS INICIAIS – 3º ao 5º ano			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
		zarabatana etc.; matriz Africana: terra mar Moçambique, escravos de Jó, labirinto de Moçambique, matacuzana etc.	
Esportes	Esportes de campo e taco	Aspectos gerais: características, habilidades e fundamentos dos esportes de campo e taco. Campo e taco: brincadeiras, grandes jogos e jogos pré-desportivos que envolvam habilidades e fundamentos relacionados ao: <i>baseball, cricket, softball, tacobol (bete ombro)</i> etc.	<p>- 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.</p> <p>- Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).</p>
	Esportes com rede divisória e parede de rebote	Aspectos gerais: características, habilidades e fundamentos dos esportes com rede divisória e parede de rebote; discussão sobre a influência dos padrões de desempenho, saúde e estética corporal. Vôlei e vôlei de praia: jogos pré-desportivos e fundamentos básicos (postura corporal, toque, manchete, saque adaptado). Tênis de mesa: jogos pré-desportivos e fundamentos básicos (postura corporal, empunhadura, rebatida, saque adaptado). Tênis de campo: jogos pré-desportivos e fundamentos básicos (postura corporal, empunhadura, rebatida, saque adaptado). Badminton: jogos pré-desportivos e fundamentos básicos (postura corporal, empunhadura, rebatida, saque adaptado). Peteca: fundamentos básicos (saque, defesa, ataque). Punhobol: fundamentos básicos (saque, defesa/passe, levantamento, batida/ataque). Noções sobre: pelota basca, raquetebol, <i>squash</i> etc.	
	Esportes de invasão	Aspectos gerais: características dos esportes de invasão; discussão sobre valores do esporte e a violência nos esportes de contato; atividades que estimulem a interação social e a criação de estratégias para solucionar situações problemas.	

ANOS INICIAIS – 3º ao 5º ano			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
		Especificidades: jogos pré-desportivos do basquetebol, futebol, futsal, handebol; <i>ultimate frisbee</i> .	
Ginásticas	Ginástica de competição	<p>Aspectos gerais: características fundantes das ginásticas rítmica, artísticas e acrobática; promoção de vivências que primam pela segurança na execução.</p> <p>Ginástica rítmica: elementos corporais: formas de andar, formas de correr, formas de girar, saltitos (1º saltito, galope, chassê), saltos (grupado, vertical, tesoura, passo pulo, corza, cossaco), equilíbrio (passê, prancha facial, perna à frente, de joelhos com a perna lateral, frontal ou dorsal), pivots (no passê, com sustentações das pernas à frente), ondas: lateral, ondas antero-posterior, postero-anterior e lateral, onda de peito no chão); exploração dos aparelhos: corda, arco, bola, maçãs e fita; música: elaboração de composições coreográficas a mãos livres e com aparelhos.</p> <p>Ginástica artística: elementos de solo: rolamentos para frente e para trás grupado, parada de mãos, parada de cabeça, roda, rodante, reversão; exploração dos aparelhos: trave de equilíbrio, barra fixa, mesa de salto, paralelas simétricas (podem ser utilizados aparelhos alternativos como bancos, mesas, plintos, galhos etc.).</p> <p>Ginástica acrobática: fundamentos: exercícios de equilíbrio corporal (equilíbrio dinâmico e estático em duplas e trios), exercícios individuais de solo, exercícios de pegadas e quedas; figuras de equilíbrio em duplas: contrapeso, posições básicas da base e do volante sem inversão do eixo longitudinal; figuras de equilíbrio em trios: posições básicas da base, do intermediário e do volante sem inversão do eixo longitudinal.</p>	<p>- Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.</p> <p>- Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança.</p>

ANOS INICIAIS – 3º ao 5º ano			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
Danças	Dança educativa/Dança criativa	<p>Aspectos gerais: percepção e expressão corporal por meio de danças que possibilitem trabalhar com a diversidade dos corpos por meio da linguagem corporal; características das diferentes manifestações (movimento, espaço e tempo, instrumentos musicais e vestimentas).</p> <p>Manifestações possíveis: danças coletivas, danças de improvisação (individual, dupla, trios, grupos).</p> <p>Atividades rítmicas e expressivas: construção rítmica (utilização de diferentes contagens musicais); construção musical (percussão corporal e exploração de instrumentos não tradicionais - latas, panelas, tambores etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - 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.
	Dança da cultura popular/folclórica	<p>Aspetos gerais: discutir as desigualdades sociais, a criação, reprodução e consumo da dança nos diferentes contextos.</p> <p>Danças de matriz indígena: guachiré (dança da alegria); guahú etc.</p> <p>Danças de matriz africana: samba de roda, jongo, maracatu, maculelê etc.</p> <p>Danças do Brasil e do mundo: frevo, baião, boi de mamão, xaxado, pau de fita, samba de roda, fandango, vaneirão, quadrilha, polca etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, e das danças de matriz indígena e africana. - Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais e discutir alternativas para superá-las.
Lutas	Lutas de distância mista	<p>Lutas de matriz africana: Capoeira e Maculelê: conhecimentos históricos e culturais, movimentos corporais básicos (ginga e esquivas), movimentos acrobáticos elementares, a música e as cantigas, a dinâmica da roda de capoeira.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana.
	Lutas de curta distância	<p>Lutas de matriz indígena: huka-huka, luta marajoara, derruba toco, briga de galo: conhecimentos históricos e culturais, movimentos corporais básicos, posicionamentos, equilíbrio, desequilíbrio, agarramentos e regras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana experimentadas, respeitando o

ANOS INICIAIS – 3º ao 5º ano			
UNIDADE TEMÁTICA	OBJETO DO CONHECIMENTO	CONTEÚDOS	HABILIDADES
			colega como oponente e as normas de segurança. - Identificar as características das lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas e entre lutas e as demais práticas corporais.
Indicações metodológicas			
As habilidades serão desenvolvidas utilizando como estratégias a valorização do patrimônio histórico cultural, por meio de uma prática segura e que possibilite a compreensão e desenvolvimento das múltiplas linguagens. Vale ressaltar que o trato pedagógico pode variar em suas adaptações para garantir o acesso ao conhecimento, bem como a discussão sobre a diversidade pautada no respeito e na inclusão.			

Fonte: Adaptado pelos autores de Brasil (2017).