EDUCAÇÃO FÍSICA		
1º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO06) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida, valorizando as marcas culturais do seu grupo de origem e de outros grupos.	----------
Brincadeiras e jogos	(EF01EF01A) Identificar brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, valorizando elementos da cultura popular presente nestes contextos.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Campo de experiência:Corpo, gestos e movimentos	(EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades.	----------
Brincadeiras e jogos	(EF01EF01B) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF01EF13*) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF01EF14) Experimentar diferentes brincadeiras e jogos, e práticas lúdicas esportivas que possibilitem o conhecimento do próprio corpo e das sensações corporais que ocorrem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive.	----------
Campo de experiência:Corpo, gestos e movimentos	(EI03CG01) Criar com o corpo formas diversificadas de expressão de sentimentos, sensações e emoções, tanto nas situações do cotidiano quanto em brincadeiras, dança, teatro, música.	----------
Campo de experiência:Traços, sons, cores e fromas	(EIO3TS04) Analisar apresentações de teatro, música, dança, circo, cinema e outras manifestações artísticas de sua comunidade e de outras culturas, expressando sua opinião verbalmente ou de outra forma.	----------
Campo de	(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas,	----------

experiência:Escuta, fala, pensamento imaginação	poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos	
Dança	(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Dança do contexto comunitário
Dança	(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) de danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Dança do contexto comunitário
3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações.	----------
Ginástica	(EF01EF07) Experimentar e fruir elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros e rotações, com e sem materiais), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF01EF08) Utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF01EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Ginástica Geral
Campo de experiência:Escuta, fala, pensamento e imaginação	(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão, ampliando gradativamente suas possibilidades de comunicação e expressão.	----------
Ginástica	(EF01EF10) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Ginástica Geral
4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação, cooperação e solidariedade, em brincadeiras e em momentos de interação.	----------

Campo de experiência: O eu, o outro e o nós	(EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos, conhecendo, respeitando e utilizando regras elementares de convívio social.	----------
Esportes	(EF01EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.	Práticas Lúdicas esportivas de marca e precisão
Esportes	(EF01EF06) Identificar as normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, e discutir a importância das mesmas para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas Lúdicas esportivas de marca e precisão
Corpo, Movimento e Saúde	(EF01EF14) Experimentar diferentes brincadeiras e jogos, e práticas lúdicas esportivas que possibilitem o conhecimento do próprio corpo e das sensações corporais que ocorrem.	Conhecimento sobre o corpo

EDUCAÇÃO FÍSICA		
2º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Brincadeiras e jogos	(EF01EF01A) Identificar brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, valorizando elementos da cultura popular presente nestes contextos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF02EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos do contexto regional, respeitando as diferenças individuais e de desempenho	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF02EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos do contexto regional valorizando sua importância nas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF01EF03) Identificar os desafios das brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário e construir estratégias para resolvê-los, com base nas características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF02EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios de brincadeiras e jogos do contexto regional, com base nas características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
Brincadeiras e jogos	(EF02EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos do contexto regional, para divulgá-las na	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário

	escola e na comunidade.	
2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Brincadeiras e jogos	(EF01EF13*) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
Brincadeiras e jogos	(EF02EF13*) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos, valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
Dança	(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Dança do contexto comunitário
Dança	(EF02EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto regional
Dança	(EF02EF12) Identificar e comparar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças dos contextos comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças do contexto regional
3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Ginástica	(EF01EF07) Experimentar e fruir elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros e rotações, com e sem materiais), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança	Ginástica Geral
Ginástica	(EF02EF07) Experimentar, fruir e identificar os diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF02EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos	Ginástica Geral
Ginástica	(EF01EF10) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF02EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual),	Ginástica Geral

	as combinações dos elementos básicos da ginástica geral, comparando a presença desses elementos nas demais práticas corporais.	
Corpo, Movimento e Saúde	(EF02EF14*) Identificar as sensações corporais durante a experimentação das danças e das ginásticas relacionados ao conhecimento sobre o corpo.	Conhecimento sobre o corpo
4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Esporte	(EF01EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.
Esporte	(EF02EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e precisão, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, e identificar os elementos comuns dessas práticas.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.
Esporte	(EF01EF06) Identificar as normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, e discutir a importância das mesmas para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.
Esporte	(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão.

EDUCACÃO FÍSICA		
3º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Brincadeiras e jogos	(EF02EF01) Experimentar fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos do contexto regional, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional
Brincadeiras e jogos	(EF03EF02A) Utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
Brincadeiras e jogos	(EF03EF02B) Criar estratégias para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
Brincadeiras e jogos	(EF02EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos do contexto regional valorizando sua importância nas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional
Brincadeiras e jogos	(EF03EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando suas características.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
Brincadeiras e jogos	(EF03EF17*) Experimentar e fruir jogos de tabuleiro, identificando características desses jogos.	Jogos de Tabuleiro
2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Lutas	(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes nos contextos comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana
Lutas	(EF03EF15) Identificar as características das lutas dos contextos comunitário, incluído as de matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana
Dança	(EF02EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto regional
Dança	(EF02EF12) Identificar e comparar os	Danças do contexto regional

	elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças dos contextos comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	
Dança	(EF03EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana
Dança	(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana

3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Brincadeiras e Jogos	(EF02EF13*) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos, valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
Brincadeiras e Jogos	(EF03EF16*) Experimentar e descrever, por meio de múltiplas linguagens, as brincadeiras e jogos inclusivos, explicando a importância desses jogos para a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
Ginástica	(EF02EF07) Experimentar, fruir e identificar os diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF03EF07A) Experimentar, fruir e criar combinações de diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais), valorizando o trabalho coletivo.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF02EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica Geral
Ginástica	(EF03EF07B) Planejar e apresentar coreografias com diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral. (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais) e com diferentes elementos da cultura regional.	Ginástica Geral

4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Esporte	(EF02EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e precisão, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, e identificar os elementos comuns dessas práticas.	Práticas lúdicas esportivas de marca e precisão

Esporte	(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de marca e precisão
Esporte	(EF03EF05) Experimentar e fruir jogos pré desportivos de campo e taco, invasão, identificando seus elementos comuns e reconhecendo a importância do trabalho em equipe para o alcance de um objetivo comum.	Jogos Pré-Desportivos de campo e taco e de invasão
Corpo, Movimento e Saúde	(EF02EF14*) Identificar as sensações corporais durante a experimentação das danças e das ginásticas relacionados ao conhecimento sobre o corpo.	Conhecimento sobre o corpo
Corpo, Movimento e Saúde	(EF03EF18*) Identificar as habilidades motoras básicas envolvidas nas brincadeiras e jogos e nos jogos pré-desportivos.	Habilidades motoras

EDUCAÇÃO FÍSICA		
4º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Brincadeiras e jogos	(EF04EF01) Experimentar, fruir e identificar as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
Brincadeiras e jogos	(EF03EF02B) Criar estratégias para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
Brincadeiras e jogos	(EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
Brincadeiras e jogos	(EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
Brincadeiras e jogos	(EF03EF17*) Experimentar e fruir jogos de tabuleiro, identificando características desses jogos.	Jogos de Tabuleiro
Brincadeiras e jogos	(EF04EF17*) Experimentar jogos de tabuleiro, e reconhecer a importância das regras para planejar e utilizar diferentes estratégias.	Jogos de Tabuleiro
2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Lutas	(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes nos contextos comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana
Lutas	(EF04EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Lutas do contexto regional - matriz indígena e africana
Lutas	(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto regional, incluindo as de	Lutas do contexto regional

	matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e demais práticas corporais.	- matriz indígena e africana
Dança	(EF04EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil - matriz indígena e africana
Dança	(EF04EF10) Identificar e comparar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Danças do Brasil - matriz indígena e africana

3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Ginástica	(EF03EF07A) Experimentar, fruir e criar combinações de diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais), valorizando o trabalho coletivo.	Ginástica geral
Ginástica	(EF04EF07) Experimentar, fruir e criar, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos na ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes elementos da cultura local.	Ginástica geral
Ginástica	(EF03EF07B) Planejar e apresentar coreografias com diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral. (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais) e com diferentes elementos da cultura regional	Ginástica geral
Ginástica	(EF04EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo.	Ginástica geral
Brincadeiras e Jogos	(EF03EF16*) Experimentar e descrever, por meio de múltiplas linguagens, as brincadeiras e jogos inclusivos, explicando a importância desses jogos para a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
Brincadeiras e Jogos	(EF04EF16*) Colaborar na proposição e produção de alternativas para a prática de brincadeiras e jogos inclusivos, experimentando-as e produzindo textos audiovisuais para divulgá-las na escola.	Brincadeiras e Jogos inclusivos

4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Corpo, Movimento e Saúde	(EF03EF18*) Identificar as habilidades motoras básicas envolvidas nas brincadeiras e jogos e	Habilidades Motoras Básicas

	nos jogos pré-desportivos	
Corpo, Movimento e Saúde	(EF04EF18*) Identificar as diferentes habilidades motoras básicas envolvidas na ginástica, nas danças e nas lutas.	Habilidades Motoras Básicas
Corpo, Movimento e Saúde	(EF04EF19*) Experimentar diferentes formas de aquecimento na prática de danças e ginásticas, reconhecendo a importância do mesmo.	Formas de aquecimento
Esporte	(EF03EF05) Experimentar e fruir jogos pré-desportivos de campo e taco, invasão, identificando seus elementos comuns e reconhecendo a importância do trabalho em equipe para o alcance de um objetivo comum	Jogos Pré- -Desportivos de campo e taco e de invasão
Esporte	(EF04EF05) Experimentar jogos pré-desportivos de rede e parede, e invasão, criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	Jogos pré-desportivos de rede e parede de invasão

EDUCAÇÃO FÍSICA		
5º ANO - ENSINO FUNDAMENTAL		
1º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Brincadeiras e jogos	(EF04EF01) Experimentar, fruir e identificar as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
Brincadeiras e jogos	(EF05EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do mundo, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos do mundo
Brincadeiras e jogos	(EF05EF04) Experimentar e recriar individual e coletivamente, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos do mundo.	Brincadeiras e jogos do mundo
Corpo, Movimento e Saúde	(EF04EF19*) Experimentar diferentes formas de aquecimento na prática de danças e ginásticas, reconhecendo a importância do mesmo.	Formas de aquecimento
Corpo, Movimento e Saúde	(EF05EF19*) Reconhecer a importância do aquecimento para a prática das brincadeiras e jogos e dos esportes.	Formas de aquecimento
Brincadeiras e jogos	(EF05EF16*) Explorar e aplicar diferentes estratégias na prática de jogos de tabuleiro.	Jogos de Tabuleiro
2º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Lutas	(EF04EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana	Lutas do contexto regional - matriz indígena e africana
Lutas	(EF05EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional-indígena e africana
Lutas	(EF05EF15) Identificar as semelhanças e diferenças das lutas do contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional-indígena e africana
Dança	(EF04EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil matriz indígena e africana
Dança	(EF05EF09) Recriar e fruir danças do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do mundo
Dança	(EF05EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes	Danças do mundo

	(ritmo, espaço, gestos) em danças do mundo.	
3º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Ginástica	(EF04EF07) Experimentar, fruir e criar, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos na ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes elementos da cultura local.	Ginástica geral
Ginástica	(EF05EF07) Planejar e experimentar coletivamente novas combinações de diferentes elementos (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) na ginástica geral, com diferentes temas do cotidiano.	Ginástica geral
Ginástica	(EF04EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo.	Ginástica geral
Ginástica	(EF05EF08) Criar e utilizar estratégias para resolver os desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica geral
Corpo, Movimento e Saúde	(EF04EF18*) Identificar as diferentes habilidades motoras básicas envolvidas na ginástica, nas danças e nas lutas.	Habilidades Motoras Básicas
Corpo, Movimento e Saúde	(EF05EF18*) Identificar as capacidades físicas mobilizadas na prática das brincadeiras e jogos e da ginástica geral.	Capacidades Físicas
4º BIMESTRE		
UNIDADES TEMÁTICAS	**HABILIDADES**	**OBJETOS DE CONHECIMENTO**
Esporte	(EF04EF05) Experimentar jogos pré-desportivos de rede e parede, e invasão, criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	Jogos pré-desportivos de rede e parede de invasão
Esporte	(EF05EF05B) Identificar as características das práticas lúdicas esportivas e dos jogos pré-desportivos diferenciando-os dos esportes de campo taco, rede / parede.	Esportes de campo e taco, de rede/parede.
Esporte	(EF05EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	Esportes de campo e taco, de rede/parede.
Bincadeiras e jogos	(EF04EF16*) Colaborar na proposição e produção de alternativas para a prática de brincadeiras e jogos inclusivos, experimentando-as e produzindo textos	Brincadeiras e jogos inclusivos

	audiovisuais para divulgá-las na escola	
Esporte	(EF05EF17*) Experimentar e fruir diferentes tipos de esportes Paralímpicos, respeitando as diferenças individuais.	Esportes Paralímpicos
Corpo, Movimento e Saúde	(EF05EF19*) Reconhecer a importância do aquecimento para a prática das brincadeiras e jogos e dos esportes.	Formas de aquecimento