

## 5.6 Organizador Curricular de Educação Física

1º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Brincadeiras e jogos</b>	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF01P1) Experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, valorizando os saberes e vivências produzidos, reproduzidos e perpetuados nos contextos familiares e comunitários.
		(EF12EF02P1) Registrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo os elementos constituintes (materiais, regras, contextos de vivências e fruição, etc.) de cada uma destas práticas corporais.
		(EF12EF03P1) Experimentar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, mobilizando vivências e conhecimentos em prol de soluções solidárias e criativas.
		(EF12EF04P1) Colaborar na proposição de alternativas para a prática de brincadeiras e jogos, em diversos tempos e espaços, garantindo a inclusão e participação de todos.
<b>Danças</b>	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11P1) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas)
		(EF12EF12P1) Vivenciar danças do contexto comunitário e regional identificando os seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, vestimentas, etc.)

1º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Esportes</b>	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação, entre outros)	(EF12EF05P1) Experimentar e fruir, prezando pela ludicidade e pelo trabalho coletivo e cooperativo, esportes de marca e de precisão.
	Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros)	(EF12EF06P1) Reconhecer a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão, trabalhando-as em contexto experienciais de acordos e combinados coletivos.
<b>Ginásticas</b>	Ginástica geral	(EF12EF07P1) Experimentar, e fruir diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral através de atividades lúdicas, fomentadas por contextos simbólicos e imaginativos.
		(EF12EF08P1) Experimentar diversas estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, buscando a ampliação do repertório de movimentos individuais.
		(EF12EF09P1) Vivenciar a ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do próprio corpo e respeitando as diferenças individuais.
		(EF12EF10P1) Registrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), os elementos básicos da ginástica e da ginástica geral e suas características.

2º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Brincadeiras e jogos</b>	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	(EF12EF0P2) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto do estado de Minas Gerais, valorizando os saberes e vivências produzidos, reproduzidos e recriados nos contextos familiares e sociais.
		(EF12EF02P2) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto do estado de Minas Gerais, reconhecendo sua construção socio-histórica-cultural e valorizando a importância destes como constituintes do acervo de saberes culturais do povo mineiro.
		(EF12EF03P2) Planejar, desenvolver e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto do estado de Minas Gerais, reconhecendo as características dessas práticas e reconstruindo-as de forma criativa e lúdica com vistas a inclusão, respeito e participação de todos.
		(EF12EF04P2) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em tempos e espaços além das aulas de educação física, de brincadeiras e jogos, reconhecendo limites (espaço físico, materiais, desempenho corporal dos participantes, etc.) e construindo possibilidades.
<b>Danças</b>	Danças do contexto comunitário e regional	(EF12EF11P2) Conhecer a história, experimentar e fruir diferentes danças do contexto do estado de Minas Gerais (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, valorizando a participação de todos, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

2º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		(EF12EF12P2) Identificar, vivenciar e recriar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, vestimentas, etc.) das danças do contexto do estado de Minas Gerais, reconhecendo e respeitando as manifestações de diferentes culturas.
<b>Esportes</b>	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação, entre outros)	(EF12EF05P2) Experimentar e fruir, prezando pela ludicidade e pelo trabalho coletivo e protagonismo, esportes de marca e de precisão, identificando e relacionando elementos comuns a esses esportes.
	Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros)	(EF12EF06P2) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão, valorizando a ludicidade e compreendendo o resultado como fruto da superação da vontade individual e do esforço individual e coletivo.
<b>Ginásticas</b>	Ginástica geral	(EF12EF07P2) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) e da ginástica geral, reconhecendo, respeitando, valorizando e ampliando suas próprias possibilidades corporais e a dos colegas.
		(EF12EF08P2) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, oportunizando a ampliação do repertório de posturas e movimentos e possibilitando a combinação destes no sentido da criação de repertórios individuais e coletivos.
		(EF12EF09P2) Praticar com autonomia a ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do próprio corpo, reconhecendo e respeitando características e diferenças individuais de composição e desempenho corporal.

2º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		(EF12EF10P2) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), os elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, assim como suas características, identificando sua presença em distintas práticas corporais.

3º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Brincadeiras e jogos</b>	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	(EF35EF01P3) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana.
		(EF35EF02P3) Experimentar estratégias para possibilitar a participação de todos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, mobilizando vivências e conhecimentos em prol da constituição de atividades lúdicas e solidárias.
		(EF35EF03P3) Registrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), os elementos constituintes das brincadeiras e dos jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, valorizando a vivência, a experimentação e a fruição como formas legítimas de produção e reprodução de saberes sociais e culturais.
		(EF35EF04P3) Experimentar com autonomia e em diversos tempos e espaços, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e aqueles de matriz indígena e africana, reconhecendo limites e possibilidades dos materiais e espaços disponíveis.

3º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Danças</b>	Danças do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana	(EF35EF09P3) Experimentar e fruir danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana, identificando os elementos que as constituem.
		(EF35EF10P3) Identificar os elementos constitutivos (história, ritmo, espaço, gestos, trajes típicos, etc) das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana.
		(EF35EF11P3) Experimentar diversas estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana.
		(EF35EF12P3) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças, buscando superá-las, por meio de estratégias solidárias, inclusivas e norteadas pelo respeito e pela empatia, nas práticas escolares e sociais.
<b>Esportes</b>	Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, golfe, entre outros) Esportes de rede/parede (tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros.) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros)	(EF35EF05P3) Experimentar e fruir os elementos básicos constituintes dos diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão prezando pela inclusão, cooperação e solidariedade.
		(EF35EF06P3) Reconhecer os conceitos de jogo e esporte identificando as formas de construção e aplicação de combinados e regras em cada uma destas práticas corporais.

3º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Ginásticas</b>	Ginástica geral	(EF35EF07P3) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem material),
		(EF35EF08P3) Vivenciar estratégias e resolver desafios na execução de elementos básicos da ginástica geral para composição de apresentações coletivas, reconhecendo suas potencialidades e de seus colegas e buscando superar os limites individuais e coletivos com estratégias solidárias e inclusivas.
<b>Lutas</b>	Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena e africana	(EF35EF13P3) Experimentar e fruir os elementos constitutivos das diferentes lutas de matriz indígena.
		(EF35EF14P3) Vivenciar de maneira lúdica as estratégias básicas das diferentes lutas de matriz indígena.
		(EF35EF15P3) Identificar as características e os elementos constitutivos (história, movimentos, regras, equipamentos de proteção, etc) das lutas de matriz indígena, reconhecendo os princípios de respeito e honra presentes nestas práticas corporais, repudiando situações de injustiça e violência.

4º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Brincadeiras e jogos</b>	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo	(EF35EF01P3) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana.

4º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
	Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	(EF35EF02P3) Experimentar estratégias para possibilitar a participação de todos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, mobilizando vivências e conhecimentos em prol da constituição de atividades lúdicas e solidárias.
		(EF35EF03P3) Registrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), os elementos constituintes das brincadeiras e dos jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, valorizando a vivência, a experimentação e a fruição como formas legítimas de produção e reprodução de saberes sociais e culturais.
		(EF35EF04P3) Experimentar com autonomia e em diversos tempos e espaços, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e aqueles de matriz indígena e africana, reconhecendo limites e possibilidades dos materiais e espaços disponíveis.
<b>Danças</b>	Danças do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana	(EF35EF09P3) Experimentar e fruir danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana, identificando os elementos que as constituem.
		(EF35EF10P3) Identificar os elementos constitutivos (história, ritmo, espaço, gestos, trajes típicos, etc.) das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana.
		(EF35EF11P3) Experimentar diversas estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares



4º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana.
		(EF35EF12P3) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças, buscando superá-las, por meio de estratégias solidárias, inclusivas e norteadas pelo respeito e pela empatia, nas práticas escolares e sociais.
<b>Esportes</b>	Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, golfe, entre outros) Esportes de rede/parede (tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros.) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros)	(EF35EF05P3) Experimentar e fruir os elementos básicos constituintes dos diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão prezando pela inclusão, cooperação e solidariedade.  (EF35EF06P3) Reconhecer os conceitos de jogo e esporte identificando as formas de construção e aplicação de combinados e regras em cada uma destas práticas corporais.
<b>Ginásticas</b>	Ginástica geral	(EF35EF07P3) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem material),

4º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		(EF35EF08P3) Vivenciar estratégias e resolver desafios na execução de elementos básicos da ginástica geral para composição de apresentações coletivas, reconhecendo suas potencialidades e de seus colegas e buscando superar os limites individuais e coletivos com estratégias solidárias e inclusivas.
<b>Lutas</b>	Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena e africana	(EF35EF13P3) Experimentar e fruir os elementos constitutivos das diferentes lutas de matriz indígena.
		(EF35EF14P3) Vivenciar de maneira lúdica as estratégias básicas das diferentes lutas de matriz indígena.
		(EF35EF15P3) Identificar as características e os elementos constitutivos (história, movimentos, regras, equipamentos de proteção, etc.) das lutas de matriz indígena, reconhecendo os princípios de respeito e honra presentes nestas práticas corporais, repudiando situações de injustiça e violência.

5º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Brincadeiras e jogos</b>	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	(EF35EF01P5) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.
		(EF35EF02P5) Planejar e utilizar estratégias inovadoras e inclusivas para a vivência de brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, associando-os aos demais

5º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		<p>elementos constituintes dos saberes culturais destes povos.</p> <hr/> <p>(EF35EF03P5) Descrever, registrar e documentar por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, explicitando suas características e reconhecendo a importância desse patrimônio histórico cultural na valorização e preservação das diferentes culturas.</p> <hr/> <p>(EF35EF04P5) Recriar com autonomia, individual e coletivamente brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afrobrasileiros e os de matriz indígena e africana, fomentando o envolvimento e a participação em contextos de lazer, ampliando as redes de sociabilidade e promoção da saúde.</p>
<b>Danças</b>	<p>Danças do Brasil e do mundo</p> <p>Danças de matriz indígena e africana</p>	<p>(EF35EF09P5) Recriar, a partir de princípios inclusivos, danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.</p> <hr/> <p>(EF35EF10P5) Identificar e comparar os elementos constitutivos (história, ritmo, espaço, gestos, trajes típicos, etc.) em danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana, reconhecendo o sentido de cada elemento na sua composição como manifestação sócio/histórica e cultural.</p>

5º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		<p>(EF35EF11P5) Formular e utilizar estratégias inclusivas e inovadoras para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana, buscando aprimoramento da técnica em função da estética e organizando a composição de coreografias.</p>
		<p>(EF35EF12P5) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças comparando-as com os presentes nas demais práticas corporais, problematizando estas situações e construindo alternativas para combatê-las e superá-las nos tempos e espaços escolares e sociais.</p>
<b>Esportes</b>	<p>Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, entre outros) Esportes de rede/parede (tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros.) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros)</p>	<p>(EF35EF05P5) 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 para sua execução, prezando pela inclusão, cooperação, trabalho coletivo e protagonismo.</p>
		<p>(EF35EF06P5) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas formas de manifestação (educacional, de formação, de rendimento ou profissional e de participação ou comunitária/lazer).</p>

5º ano		
Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Habilidades
<b>Ginásticas</b>	Ginástica geral	(EF35EF07P5) Experimentar e fruir, de forma coletiva, a partir de estratégias inovadoras e princípios inclusivos, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), criando e executando composições e coreografias que expressem sincronia, harmonia e técnica.
		(EF35EF08P5) Planejar e utilizar estratégias inovadoras e inclusivas para resolver desafios na produção e execução de sequencias e coreografias coletivas de ginástica geral, auxiliando os colegas a superarem seus limites e a executarem movimentos, posturas e sequencias, adotando procedimentos de segurança.
<b>Lutas</b>	Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena e africana	(EF35EF13P5) Recriar os elementos constitutivos das diferentes lutas afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana, a partir de princípios inclusivos.
		(EF35EF14P5) Planejar e utilizar estratégias básicas, de forma inovadora e inclusiva, das lutas afrobrasileiras e as de matriz indígena e africana, reconhecendo e respeitando o colega como oponente, valorizando e cumprindo as regras e as normas de segurança.
		(EF35EF15P5) Identificar e comparar as características e os elementos constitutivos (história, movimentos, regras, materiais e equipamentos de proteção, etc.) das lutas de matriz indígena e africana e as afrobrasileiras, valorizando e incorporando os princípios de respeito e honra presentes nestas práticas corporais, repudiando situações de injustiça e violência.