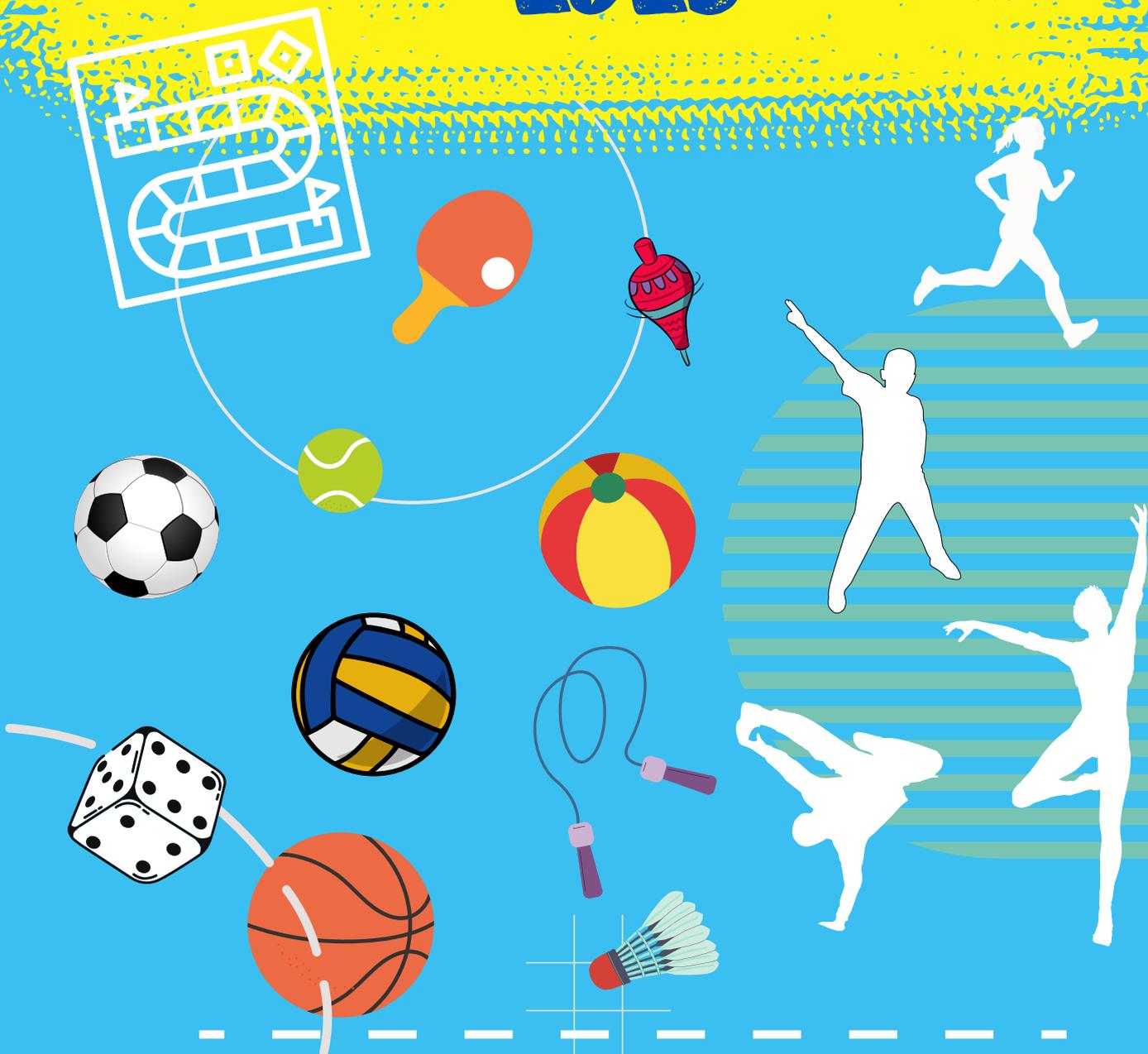


EDUCAÇÃO INFANTIL
ENSINO FUNDAMENTAL E EJA
EDUCAÇÃO FÍSICA
2023



FASCÍCULO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

SUMÁRIO

FASCÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL, ENSINO FUNDAMENTAL e EJA - EDUCAÇÃO FÍSICA	2
Ensino e aprendizagem da Educação Física	2
QUADRO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO	5
Matriz de Educação Física - Educação Infantil - 1º e 2º período	5
MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL I	7
Matriz de Educação Física - 1º ano	7
Matriz de Educação Física - 2º ano	9
Matriz de Educação Física - 3º ano	11
Matriz de Educação Física - 4º ano	13
Matriz de Educação Física - 5º ano	15
MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL II	17
Matriz de Educação Física - 6º ano	17
Matriz de Educação Física - 7º ano	19
Matriz de Educação Física - 8º ano	21
Matriz de Educação Física - 9º ano	23
MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE ED. FÍSICA - EJA	25
Matriz de Educação Física - 6º ao 9º Período - EJA	25
REFERÊNCIAS	27

FASCÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL, ENSINO FUNDAMENTAL e EJA - EDUCAÇÃO FÍSICA

A retomada das aulas presenciais na rede municipal de ensino de Uberlândia, em 2022, evidenciou as consequências da pandemia da Covid-19 na escolarização dos estudantes da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e da EJA. Apesar de todos os esforços das escolas, e também das famílias, é inegável a defasagem nas aprendizagens dos nossos estudantes, o que exigiu, e continua a exigir, um novo olhar para o processo ensino e aprendizagem.

Em meio aos desafios de reconstruir o significado para o trabalho escolar e implementar as Diretrizes Curriculares Municipais de Uberlândia - DCMs, caberá à equipe pedagógica das instituições priorizar os elementos fundamentais na construção do currículo escolar.

Fazer escolhas curriculares não é uma tarefa fácil, implica rever uma série de concepções dos professores e demais profissionais envolvidos, mas se faz necessário, pois será impossível recompor as aprendizagens em apenas um ano/período escolar. Nesse sentido, apresentamos as Matrizes de referência da Educação Física, como um instrumento para orientar os professores de Educação Física da rede municipal de ensino nesse processo.

Ensino e aprendizagem da Educação Física

Este documento contempla a matriz curricular da Educação Física para cada etapa de ensino - desde a Educação Infantil à EJA. Considerando que em algumas escolas, devido à carga horária da área, os professores assumem diferentes anos de ensino. Assim, neste documento estão as matrizes de cada segmento.

Introdução

A implementação das DCMs no contexto pós-pandemia requer a priorização curricular no processo de planejamento do ensino. Nesse movimento, é importante reconhecermos as especificidades de cada realidade escolar, sem perder de vista as aprendizagens essenciais que devem ser oportunizadas a todos os estudantes matriculados na rede municipal de ensino.

As matrizes de habilidades apresentam um caminho para o(a) professor(a) repensar o processo de planejamento (anual/semestral, bimestral, mensal, semanal e diário) do ensino, sendo o eixo orientador do seu trabalho ao longo do processo no ano letivo de 2023.

A análise da necessidade e a elaboração das matrizes essenciais por ano e/ou componente curricular é fruto de um trabalho conjunto entre os(as) professores(as) do Programa Escola em Casa de 2021 e os formadores de cada componente curricular da equipe da Assessoria Pedagógica-Cemepe.

As matrizes essenciais constituem um mapa das aprendizagens essenciais que deverão ser desenvolvidas, orientando o planejamento dos(as) professores(as). Elas não contemplam metodologias e não determinam a sequência das unidades temáticas, dos campos de experiência, objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, os objetos de conhecimento e habilidades a serem trabalhadas e não podem ser consideradas como o planejamento de ensino e não dispensam a sua elaboração pelo professor.

O planejamento é uma construção dos professores, a nível individual e coletivo, contemplando as especificidades e realidade da comunidade escolar atendida.

A Educação Física Escolar tematiza as diversas práticas da cultura corporal de movimento, que são as manifestações expressivas dos sujeitos, construídas no decorrer da história, como as Brincadeiras e Jogos, Esportes, Lutas, Ginásticas, Danças e Práticas Corporais de Aventuras.

Muito mais que ensinar o gesto motor, devemos problematizar, interpretar, relacionar e compreender junto aos estudantes as amplas manifestações dessa área de ensino, atribuindo sentido e significado às práticas corporais, sendo capazes de reproduzir, modificar, criar e recriar estratégias pedagógicas visando a melhoria da qualidade de vida e o exercício crítico da cidadania. O professor precisa incentivar a reflexão crítica dos estudantes, os significados de cada prática corporal, do movimento humano e estar atento ao princípio da diversidade e à inclusão de **todos** nas aulas.

Para saber mais

As Diretrizes
Curriculares Municipais
de Uberlândia do
Ensino Fundamental I e
do Ensino Fundamental
II estão disponíveis na
íntegra no seguinte link:
<https://www.uberlandia.mg.gov.br/prefeitura/secretarias/educacao/diretrizes-curriculares-municipais/>



Na Educação Infantil os eixos estruturantes são: brincadeiras e interações, enfatizando o caráter lúdico e a importância das interações entre os colegas, professores, com o espaço e com o material.

Nas Diretrizes Curriculares Municipais de Uberlândia não foi disponibilizado o componente de Educação Física para a Educação Infantil, o que será retomado em uma nova construção, porém o GT realizou uma seleção dos Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento que contemplam as unidades temáticas da Educação Física.

É importante evidenciar que esse componente curricular, na Educação Infantil, permeia os eixos estruturantes, os direitos de aprendizagem, bem como **todos** os campos de experiências. Embora os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento relacionados ao Campo de Experiência “Corpo Gesto e Movimento” estejam inseridos na base formativa das aprendizagens essenciais da Educação Física, compreendemos que os campos de experiência estão interligados.

No ensino Fundamental I todas as habilidades são essenciais, sugerimos priorizar, dentro de cada objeto de conhecimento, as práticas corporais que melhor contemplem cada contexto.

No ensino Fundamental II contemplamos apenas as habilidades essenciais, podendo cada professor ampliá-las de acordo com as especificidades de seu contexto.

Na EJA, por não haver, ainda, uma diretriz municipal da Educação Física, e considerando as especificidades dessa modalidade, foi elaborada uma matriz essencial de conteúdos única para os 4 períodos da EJA a partir das Diretrizes Curriculares Municipais da Educação Física para o Ensino Fundamental II.

A seguir apresentamos as Matrizes da Educação Física para cada ano de ensino:



QUADRO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

Matriz de Educação Física - Educação Infantil - 1º e 2º período

Crianças pequenas (4 anos a 5 anos e 11 meses) - 1º e 2º períodos		
Unidade Temática	Campos de Experiência	Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento
Ginástica Danças Brincadeiras e jogos Esportes Lutas	O eu, o outro e nós	(EI03EO01) Demonstrar empatia pelos outros, percebendo que as pessoas têm diferentes sentimentos, necessidades e maneiras de pensar e agir. (EI03EO02) Agir de maneira independente, com confiança em suas capacidades, reconhecendo suas conquistas e limitações. (EI03EO03) Ampliar as relações interpessoais, desenvolvendo atitudes de participação e cooperação. (EI03EO04MG) Comunicar suas ideias e sentimentos a pessoas e grupos diversos incluindo o uso das tecnologias digitais. (EI03EO05) Demonstrar valorização das características de seu corpo e respeitar as características dos outros (crianças e adultos) com os quais convive. (EI03EO06MG) Manifestar interesse e respeito por diferentes culturas e modos de vida vivenciando as tradições regionais e suas identidades culturais. (EI03EO07) Usar estratégias pautadas no respeito mútuo para lidar com conflitos nas interações com crianças e adultos.
	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. (EI03CG02) Demonstrar controle e adequação do uso de seu corpo em brincadeiras e jogos, escuta e reconto de histórias, atividades artísticas, entre outras possibilidades. (EI03CG03X) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, esporte, teatro e música. (EI03CG04X) Adotar hábitos de autocuidado relacionados à higiene, à alimentação, ao conforto, à aparência e à prática regular de exercício físico. (EI03CG05) Coordenar suas habilidades manuais no atendimento adequado a seus interesses e necessidades em situações diversas.



	<p>Traços, sons, cores e formas</p>	<p>(EI03TS01X) Utilizar sons produzidos pelo seu próprio corpo, por materiais, objetos e instrumentos musicais, durante brincadeiras de faz de conta, encenações, criações musicais e festas.</p> <p>(EI03TS02X) Expressar-se livremente por meio de desenho, pintura, colagem, dobradura e escultura.</p> <p>(EI03TS03X) Reconhecer as qualidades do som (intensidade, duração, altura), utilizando-as em suas produções de movimento e ao ouvir músicas e sons.</p>
	<p>Escuta, fala, pensamento e imaginação</p>	<p>(EI03EF01X) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral, gestual e escrita.</p> <p>(EI03EF02) Inventar brincadeiras cantadas, poemas e canções, criando rimas, aliterações e ritmos.</p>
	<p>Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações</p>	<p>(EI03ET01X) Estabelecer relações de comparação entre objetos utilizados nas práticas corporais, observando suas propriedades.</p> <p>(EI03ET05) Classificar objetos e figuras de acordo com suas semelhanças e diferenças.</p> <p>(EI03ET06UDI) Desenvolver noções espaço-temporais relacionadas às práticas corporais.</p>



MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL I

Matriz de Educação Física - 1º ano

Unidades Temática	Objetos do conhecimento	Habilidades a serem desenvolvidas
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	<p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p>
Danças	Danças do contexto comunitário e regional	<p>(EF12EF11P1) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas).</p> <p>(EF12EF12P1) Vivenciar danças do contexto comunitário e regional identificando os seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, vestimentas, etc.).</p>
Ginásticas	Ginástica geral	<p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(EF12EF09P1) Vivenciar a ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do próprio corpo e respeitando as diferenças individuais.</p> <p>(EF12EF10P1) Registrar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), os elementos básicos da ginástica e da ginástica geral e suas características.</p>



<p>Esportes</p>	<p>Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação, entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros)</p>	<p>(EF12EF05P1) Experimentar e fruir, prezando pela ludicidade e pelo trabalho coletivo e cooperativo, esportes de marca e de precisão. (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.</p>
-----------------	---	---



Matriz de Educação Física - 2º ano

Unidades Temática	Objetos do conhecimento	Habilidades a serem desenvolvidas
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional	<p>(EF12EF01P2) 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.</p> <p>(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 sociohistórica-cultural e valorizando a importância destes como constituintes do acervo de saberes culturais do povo mineiro.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p>
Danças	Danças do contexto comunitário e regional	<p>(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.</p> <p>(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.</p>



<p>Ginásticas</p>	<p>Ginástica geral</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p>
<p>Esportes</p>	<p>Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação, entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros)</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p>



Matriz de Educação Física - 3º ano

Unidades Temática	Objetos do conhecimento	Habilidades a serem desenvolvidas
Brincadeiras e jogos	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 afro-brasileiros 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 afro-brasileiros 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 afro-brasileiros e aqueles de matriz indígena e africana, reconhecendo limites e possibilidades dos materiais e espaços disponíveis.
Ginásticas	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.
Danças	Danças populares 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 afro-brasileiras 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 afro-brasileiras 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.
Esportes	<p>Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, golfe, entre outros)</p> <p>Esportes de rede/parede (tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros)</p> <p>Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros)</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p>
Lutas	<p>Lutas do contexto comunitário e regional</p> <p>Lutas de matriz indígena e africana.</p>	<p>(EF35EF13P3) Experimentar e fruir os elementos constitutivos das diferentes lutas de matriz indígena.</p> <p>(EF35EF14P3) Vivenciar de maneira lúdica as estratégias básicas das diferentes lutas de matriz indígena.</p> <p>(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.</p>



Matriz de Educação Física - 4º ano

Unidades Temática	Objetos do conhecimento	Habilidades a serem desenvolvidas
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana	<p>(EF35EF01P3) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afro-brasileiros e os de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF02P3) Experimentar estratégias para possibilitar a participação de todos em brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afro-brasileiros e os de matriz indígena e africana, mobilizando vivências e conhecimentos em prol da constituição de atividades lúdicas e solidárias.</p> <p>(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.</p> <p>(EF35EF04P3) Experimentar com autonomia e em diversos tempos e espaços, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afro-brasileiros e aqueles de matriz indígena e africana, reconhecendo limites e possibilidades dos materiais e espaços disponíveis.</p>
Ginásticas	Ginástica geral	<p>(EF35EF07P3) Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem material).</p> <p>(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.</p>
Danças	Danças populares do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana	<p>(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.</p> <p>(EF35EF10P3) Identificar os elementos constitutivos (história, ritmo, espaço, gestos, trajes típicos, etc.) das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afro-brasileiras e as de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF11P3) Experimentar diversas estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças populares do Brasil e do mundo, incluindo as afro-brasileiras e as de matriz indígena e africana.</p>



		(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.
Esportes	<p>Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, golfe, entre outros)</p> <p>Esportes de rede/parede) tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros)</p> <p>Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros)</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p>
Lutas	<p>Lutas do contexto comunitário e regional</p> <p>Lutas de matriz indígena e africana</p>	<p>(EF35EF13P3) Experimentar e fruir os elementos constitutivos das diferentes lutas de matriz indígena.</p> <p>(EF35EF14P3) Vivenciar de maneira lúdica as estratégias básicas das diferentes lutas de matriz indígena.</p> <p>(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.</p>



Matriz de Educação Física - 5º ano

Unidades Temática	Objetos do conhecimento	Habilidades a serem desenvolvidas
Brincadeiras e jogos	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 afro-brasileiros 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 afro-brasileiros e os de matriz indígena e africana, associando-os aos demais elementos constituintes dos saberes culturais destes povos. (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. (EF35EF04P5) Recriar com autonomia, individual e coletivamente brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo os afro-brasileiros 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.
Ginásticas	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 sequências e coreografias coletivas de ginástica geral, auxiliando os colegas a superarem seus limites e a executarem movimentos, posturas e sequências, adotando procedimentos de segurança.



Danças	Danças populares do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana	<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> <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 afro-brasileiras e as de matriz indígena e africana, reconhecendo o sentido de cada elemento na sua composição como manifestação sócio/histórica e cultural.</p> <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 afro-brasileiras 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>
Esportes	<p>Esportes de campo e taco (tais como tacobol, beisebol, críquete, golfe, entre outros)</p> <p>Esportes de rede/parede) tais como voleibol, tênis, badminton, peteca, squash, entre outros)</p> <p>Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e pólo aquático, entre outros)</p>	<p>(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.</p> <p>(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.</p>
Lutas	Lutas do contexto comunitário e regional Lutas de matriz indígena e africana	<p>(EF35EF13P3) Experimentar e fruir os elementos constitutivos das diferentes lutas de matriz indígena.</p> <p>(EF35EF14P3) Vivenciar de maneira lúdica as estratégias básicas das diferentes lutas de matriz indígena.</p> <p>(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.</p>



MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL II

Matriz de Educação Física - 6º ano

Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos Sedentarismo Saúde e qualidade de vida	(EF67EF01P6) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, reconhecendo os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (EF67EF02P6) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias digitais e seus impactos na saúde e qualidade de vida das pessoas.
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico Exercícios físicos Atividades físicas Saúde e qualidade de vida	(EF67EF08P6) Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade). (EF67EF09P6) Vivenciar a prática de exercícios físicos vinculados aos diferentes tipos de ginástica de condicionamento como possibilidade de promover a saúde. (EF67EF10P6) Reconhecer os elementos que caracterizam o exercício físico e a atividade física.
Danças	Danças urbanas	(EF67EF11P6) Experimentar e fruir danças urbanas, contextualizando-as ao seu tempo e espaço e identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos). (EF67EF12P6) Planejar estratégias para aprender elementos constitutivos das danças urbanas, contextualizando-as ao seu tempo e espaço.
Esportes	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros) Esportes técnico-combinatórios (tais como ginástica olímpica, saltos ornamentais, GRD, nado sincronizado, volteio, entre outros)	(EF67EF03P6) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e a cooperação. (EF67EF04P6) Vivenciar, um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios. (EF67EF06P6) Planejar e analisar a organização prática dos esportes em suas diferentes manifestações educacional, rendimento e de participação. (EF67EF07P6) Desenvolver alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.



Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Lutas	Lutas do Brasil	(EF67EF14P6) Experimentar e fruir diferentes lutas do Brasil, valorizando a segurança e integridade física de todos os participantes. (EF67EF16P6) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil. (EF67EF17P6) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura urbana	(EF67EF18P6) Identificar a origem das práticas corporais de aventura, reconhecendo suas características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e tipos de práticas. (EF67EF19P6) Identificar os riscos associados à realização de práticas corporais de aventura urbana e planejar estratégias para sua prevenção e superação. (EF67EF20P6) Experimentar e fruir os movimentos que constituem as diferentes práticas corporais de aventura urbana. (EF67EF21P6) Vivenciar práticas corporais de aventura urbana, respeitando o patrimônio público, reconhecendo seus elementos e suas características, fruindo-as como direito de todos os cidadãos.



Matriz de Educação Física - 7º ano

Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Brincadeiras e jogos	Jogos eletrônicos Sedentarismo Saúde e qualidade de vida	(EF67EF01P7) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, reconhecendo suas diferentes funções sociais. (EF67EF02P7) Identificar e analisar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias digitais e nas respectivas exigências corporais demandadas por esses diferentes tipos de jogos, refletindo sobre seus impactos na saúde, qualidade de vida e relações sociais.
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico Exercícios físicos Atividades físicas Saúde e qualidade de vida	(EF67EF08P7) Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (como força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática. (EF67EF09P7) Vivenciar, estruturando coletivamente tempos e espaços para a prática de exercícios físicos vinculados aos diferentes tipos de ginástica com o objetivo de promoção da saúde. (EF67EF10P7) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática destes, dentro e fora do ambiente escolar, com vistas a promoção da saúde, qualidade de vida, construção e ampliação das redes de sociabilidade.
Danças	Danças urbanas	(EF67EF11P7) Experimentar, vivenciar e fruir danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos, vivenciando as manifestações e representações da cultura rítmica regional do Brasil e de outros países.
Esportes	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros) Esportes técnico combinatórios (tais como ginástica olímpica, saltos ornamentais, GRD, nado sincronizado, volteio, entre outros)	(EF67EF03P7) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, oportunizando e valorizando o trabalho coletivo, o protagonismo e a criatividade. (EF67EF04P7) Praticar esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, utilizando habilidades técnico-táticas básicas, reconhecendo e respeitando as regras. (EF67EF06P7) Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (educacional, rendimento e de participação), identificando os sentidos e significados atribuídos a cada prática.
Lutas	Lutas do Brasil	(EF67EF14P7) Experimentar e fruir diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física de todos os participantes, compreendendo e identificando as regras e habilidades motoras necessárias à prática da modalidade.



Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		<p>(EF67EF16P7) Identificar as características das lutas do Brasil (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações e instituições, como: associações, federações e outras).</p> <p>(EF67EF17P7) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito, refletindo sobre o Estatuto do Índio, Igualdade Racial e Declaração Universal dos Direitos Humanos.</p>
<p>Práticas corporais de aventura</p>	<p>Práticas corporais de aventura urbana</p>	<p>(EF67EF18P7) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais e reconhecendo os elementos físicos integrantes dos espaços públicos urbanos como bens de acesso coletivo.</p> <p>(EF67EF19P7) Identificar os riscos associados à realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os equipamentos de proteção individual como limitadores de impacto e danos causados por incidentes e acidentes.</p>



Matriz de Educação Física - 8º ano

Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos	(EF89EFMGP8) Compreender e criticar a importância da vivência e fruição das brincadeiras e jogos ao longo da vida, refletindo sobre fatores que podem influenciar o distanciamento dessas práticas.
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico Ginástica de conscientização corporal Saúde e qualidade de vida Noções básicas de fisiologia humana e fisiologia do exercício	(EF89EF07P8) Experimentar e fruir um ou mais programas de exercícios físicos, identificando as exigências corporais e objetivos de diferentes programas. (EF89EF08P8) Compreender as transformações históricas dos padrões de desempenho, saúde e beleza, avaliando a relação das diferentes mídias nesses processos, a fim de combater formas de discriminação e preconceito. (EF89EF09P8) Reconhecer os fatores de risco relacionados ao uso de substâncias para a ampliação do rendimento ou potencialização das transformações corporais, assim como promover ações para a redução do consumo de álcool, tabaco e outras drogas. (EF89EF10P8) Experimentar e fruir um ou mais tipos de ginástica de conscientização corporal, identificando os possíveis benefícios para a melhoria da qualidade de vida.
Danças	Danças de salão	(EF89EF12P8) Experimentar e fruir danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas. (EF89EF14P8) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão e demais práticas corporais, atuando no combate às diferentes formas de discriminação e promovendo a cidadania através do fomento às ações de inclusão, inclusive de pessoas com deficiência. (EF89EF15P8) Vivenciar e identificar as características (história, ritmos, gestos, coreografias e músicas) das danças de salão, diferenciando-os.
Esportes	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e pólo aquático, entre outros) Esportes técnico-combinatórios (tais como ginástica olímpica, saltos ornamentais, GRD, nado sincronizado, volteio, entre outros)	(EF89EF01P8) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e a cooperação. (EF89EF02P8) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas. (EF89EF03P8) Desenvolver e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate. (EF89EF05P8) Identificar e interpretar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.).



Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
		(EF89EF06P8) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los de forma individual e coletiva, no tempo livre.
Lutas	Lutas do mundo	(EF89EF16P8) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente. (EF89EF17P8) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas. (EF89EF18P8) Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiaticização de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem.
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura na natureza	(EF89EF19P8) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, reconhecendo a importância dos ambientes naturais enquanto possibilitadores da saúde integral, individual e coletiva. (EF89EF20P8) Identificar os riscos envolvidos na realização de práticas corporais de aventura na natureza, apresentando atitudes de respeito e prudência com intuito de construir relação harmoniosa para sua prática. (EF89EF21P8) Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas funções e transformações históricas.



Matriz de Educação Física - 9º ano

Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos	(EF89EFMGP9) Compreender e analisar a importância dos jogos e das brincadeiras ao longo da vida dos sujeitos, identificando princípios, valores e atitudes éticos e estéticos presentes nos tempos e espaços de experimentação, vivência e fruição, interpretando sua realização na comunidade, na região e no país.
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico Ginástica de conscientização corporal Saúde e qualidade de vida Noções básicas de fisiologia humana e fisiologia do exercício	(EF89EF07P9) Experimentar e fruir um ou mais programas de exercícios físicos, identificando as exigências corporais e objetivos de cada programa, reconhecendo a importância de uma prática planejada e adequada às características, necessidades, intenções, afinidades e objetivos de cada sujeito. (EF89EF09P9) Problematizar a prática excessiva de exercícios físicos e o uso de medicamentos para a ampliação do rendimento ou potencialização das transformações corporais, recorrendo a fatos e ao conhecimento científico produzido. (EF89EF10P9) Experimentar e fruir um ou mais tipos de ginástica de conscientização corporal, identificando seus elementos constitutivos e as exigências corporais dos mesmos. (EF89EF11P9) Identificar e comparar as diferenças e semelhanças entre a ginástica de conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem estar e cuidado consigo mesmo
Danças	Danças de salão	(EF89EF12P9) Vivenciar e recriar danças de salão, valorizando a diversidade cultural, respeitando e compartilhando as tradições, propondo pesquisas sobre as origens e percurso histórico, movimentos necessários à prática, estilos musicais e locais vinculados à sua prática. (EF89EF13P9) Planejar e utilizar estratégias para se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, vestimentas) das danças de salão, criando coreografias a partir de princípios colaborativos e de inclusão. (EF89EF14P9) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão, e demais práticas corporais e propor alternativas para sua superação, compreendendo a dança como prática possibilitadora do desenvolvimento de valores, atitudes, afetividade, confiança, criatividade, sensibilidade, respeito às diferenças e inclusão.
Esportes	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros)	(EF89EF01P9) Experimentar, fruir e avaliar os diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) nos esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo, a inclusão e a cooperação e aprimorando seus conhecimentos técnicos e táticos.



Unidade Temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
	Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e pólo aquático, entre outros) Esportes técnico-combinatórios (tais como ginástica olímpica, saltos ornamentais, GRD, nado sincronizado, volteio, entre outros)	(EF89EF02P9) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas, diferenciando as habilidades motoras necessárias para a prática da modalidade. (EF89EF05P9) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo problematizando o doping, a corrupção, a violência etc., interpretando a forma como as mídias os apresentam, reconhecendo e refletindo sobre situações de violência no esporte, manifestada entre atletas e torcedores. (EF89EF06P9) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e gerando alternativas para utilizá-los no tempo livre em parceria com a comunidade escolar, como possibilidade de aquisição e manutenção da saúde e qualidade de vida.
Lutas	Lutas do mundo	(EF89EF16P9) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente, desenvolvendo as capacidades físicas pertencentes às práticas, como força, resistência, equilíbrio, flexibilidade e potência muscular que podem ser aprimoradas com a prática. (EF89EF17P9) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas. (EF89EF18P9) Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiaticização de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem, problematizando os riscos possíveis na prática das lutas e reconhecendo situações de violência que podem ser vinculadas a estas práticas.
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura na natureza	(EF89EF19P9) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a segurança e integridade física individual e coletiva, respeitando e se responsabilizando pela preservação do patrimônio natural. (EF89EF20P9) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza. (EF89EF21P9) Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, reconhecendo suas funções e importância para possibilidade de vivência destas práticas com segurança.



MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE ED. FÍSICA - EJA

Matriz de Educação Física - 6º ao 9º Período - EJA

Unidade temática	Objetos de Conhecimento	Habilidades
Brincadeiras e jogos	Brincadeiras e jogos	(EF89EFMG8) Compreender e criticar a importância da vivência e fruição das brincadeiras e jogos ao longo da vida, refletindo sobre fatores que podem influenciar o distanciamento dessas práticas. (EF89EFMG9) Compreender e analisar a importância dos jogos e das brincadeiras ao longo da vida dos sujeitos, identificando princípios, valores e atitudes éticos e estéticos presentes nos tempos e espaços de experimentação, vivência e fruição, interpretando sua realização na comunidade, na região e no país.
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico Exercícios físicos Atividades físicas	(EF67EF08P6) Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade). (EF67EF09P6) Vivenciar a prática de exercícios físicos vinculados aos diferentes tipos de ginástica de condicionamento como possibilidade de promover a saúde. (EF67EF10P7) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática destes, dentro e fora do ambiente escolar, com vistas à promoção da saúde, qualidade de vida, construção e ampliação das redes de sociabilidade.
Danças	Danças urbanas Danças de salão	(EF67EF11P6) Experimentar e fruir danças urbanas, contextualizando-as ao seu tempo e espaço e identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos). (EF89EF12P8) Experimentar e fruir danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.
Esportes	Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação entre outros) Esportes de precisão (tais como tiro com arco, golfe, bocha, entre outros) Esportes de invasão (tais como basquetebol, futebol de campo, futsal, handebol e polo aquático, entre outros) Esportes técnico-combinatórios (tais como ginástica olímpica, saltos ornamentais, GRD, nado sincronizado, volteio, entre outros)	(EF67EF03P6) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e a cooperação. (EF67EF06P7) Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (educacional, rendimento e de participação), identificando os sentidos e significados atribuídos a cada prática. (EF89EF06P9) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e gerando alternativas para utilizá-los no tempo livre em parceria com a comunidade escolar, como possibilidade de aquisição e manutenção da saúde e qualidade de vida.



Lutas	Lutas do Brasil	<p>(EF67EF14P7) Experimentar e fruir diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física de todos os participantes, compreendendo e identificando as regras e habilidades motoras necessárias à prática da modalidade.</p> <p>(EF67EF17P7) Problematicar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito, refletindo sobre o Estatuto do Índio, Igualdade Racial e Declaração Universal dos Direitos Humanos.</p>
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura na natureza	<p>(EF89EF19P9) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a segurança e integridade física individual e coletiva, respeitando e se responsabilizando pela preservação do patrimônio natural.</p> <p>(EF89EF20P8) Identificar os riscos envolvidos na realização de práticas corporais de aventura na natureza, apresentando atitudes de respeito e prudência com intuito de construir relação harmoniosa para sua prática.</p>



REFERÊNCIAS

UBERLÂNDIA. Diretrizes Curriculares Municipais do Ensino Fundamental I , Prefeitura Municipal de Uberlândia, 2020. Disponível em <https://www.uberlandia.mg.gov.br/prefeitura/secretarias/educacao/diretrizes-curriculares-municipais/>. Acesso em: 26 set. 2022.

UBERLÂNDIA. Diretrizes Curriculares Municipais do Ensino Fundamental II , Prefeitura Municipal de Uberlândia, 2020. Disponível em <https://www.uberlandia.mg.gov.br/prefeitura/secretarias/educacao/diretrizes-curriculares-municipais/>. Acesso em: 26 set. 2022.