

# Educação Física 2024





## SUMÁRIO

<b>FASCÍCULO DA EDUCAÇÃO INFANTIL, ANOS INICIAIS E FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL E EJA - EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	<b>2</b>
Como utilizar as matrizes de habilidades essenciais	3
Ensino e aprendizagem da Educação Física	4
<b>QUADRO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO</b>	<b>8</b>
Matriz de Educação Física - Educação Infantil - 1º e 2º período	8
<b>MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL I</b>	<b>10</b>
Matriz de Educação Física - 1º ano	10
Matriz de Educação Física - 2º ano	12
Matriz de Educação Física - 3º ano	14
Matriz de Educação Física - 4º ano	16
Matriz de Educação Física - 5º ano	18
<b>MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL II</b>	<b>20</b>
Matriz de Educação Física - 6º ano	20
Matriz de Educação Física - 7º ano	22
Matriz de Educação Física - 8º ano	24
Matriz de Educação Física - 9º ano	26
<b>MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE ED. FÍSICA - EJA</b>	<b>28</b>
Matriz de Educação Física - 6º ao 9º Período - EJA	28
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>30</b>

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

Certamente, os desdobramentos da pandemia da covid-19 continuam a exercer influência no cenário educacional, demandando respostas efetivas para sua mitigação e recomposição das aprendizagens. Nesse contexto, a educação tem implementado projetos e iniciativas com o intuito de reestruturar e fortalecer a Rede Municipal de Ensino.

Para o ano letivo de 2024, espera-se que as aprendizagens essenciais sejam alcançadas com a consolidação da alfabetização das crianças e adolescentes que ainda se encontrem não alfabetizados ou com a alfabetização inconclusa.

Espera-se que a equipe da escola considere o trabalho transdisciplinar, num movimento de ultrapassar os limites das disciplinas isoladas, promovendo uma interconexão entre os diferentes campos de estudo. Esse enfoque não apenas enriquece o processo educativo, como também contribui para o desenvolvimento de uma visão mais ampla e contextualizada do conhecimento e para a formação integral dos estudantes. Além disso, a prática de metodologias ativas fomenta a possibilidade de estimular o protagonismo e a autonomia do estudante para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

Tendo em vista as Diretrizes Curriculares Municipais de Uberlândia - DCM, bem como, a autonomia do corpo docente das escolas da Rede Municipal de Ensino de Uberlândia, caberá à equipe pedagógica das instituições priorizar os elementos fundamentais na construção do currículo escolar. Nesse sentido, apresentamos, de forma a contribuir com tal escolha, as matrizes de habilidades essenciais, como um instrumento para auxiliar o planejamento das professoras e dos professores nas unidades escolares, sempre de acordo com o contexto local.

A autonomia pedagógica conferida aos docentes permite uma flexibilidade no direcionamento do ensino, possibilitando a liberdade de identificar e priorizar as habilidades consideradas mais relevantes e adequadas para as necessidades específicas dos estudantes. Dessa maneira, os

### Para saber mais

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



professores têm a prerrogativa de adaptar os conteúdos e metodologias de ensino, enfocando determinadas habilidades em detrimento de outras, conforme a avaliação das demandas e realidades dos estudantes.

Algumas ações irão impactar a organização das unidades escolares e dos componentes curriculares, em particular, como: Centros de Tecnologia que começarão a funcionar nas escolas de Ensino Fundamental no início do ano letivo de 2024 com o objetivo de aplicar o documento base que complementa a **BNCC no campo da computação**<sup>1</sup>. Tal implementação irá alterar a composição da carga horária de determinados componentes curriculares, além da proposta de contextualização das aulas da classe comum com as aulas a serem ministradas no Centro de Tecnologia.

Outra ação que traz novas perspectivas e abordagens no contexto escolar se refere ao **Componente Curricular Educação Ambiental**, que passa ocupar 1 hora aula na grade Curricular das escolas, a ser ministrado pelos professores e professoras de Geografia.

Vale mencionar também que em 2024 haverá um novo Plano Nacional de Educação - PNE (2024 - 2034). Ainda que o documento final esteja em fase de conclusão, é possível destacar dois eixos que estarão presentes no PNE, de acordo com o Decreto Federal N° 11.697/2023, e que permeiam esse documento orientador:

Eixo 3 - Educação, Direitos Humanos, Inclusão e Diversidade - equidade e justiça social na garantia do direito à educação para todas as pessoas e o combate às diferentes e novas formas de desigualdade, de discriminação e de violência; Eixo 7 - Educação comprometida com a justiça social, a proteção da biodiversidade, o desenvolvimento socioambiental sustentável para a garantia de uma vida com qualidade e o enfrentamento das desigualdades e da pobreza (BRASIL, 2023).

Diante disso, apresentamos na sequência orientações acerca da utilização das matrizes de habilidades essenciais no planejamento anual dos componentes curriculares. Reitera-se que as matrizes são um ponto de partida, não limitando o trabalho com habilidades que não estejam presentes nos quadros apresentados. Ao contrário, aquilo que está além das habilidades ora apresentadas compete ao corpo docente e pedagógico das escolas definir em conjunto.

## Como utilizar as matrizes de habilidades essenciais

As matrizes de habilidades essenciais de cada ano escolar e componente curricular apresentam as habilidades consideradas básicas,

---

<sup>1</sup> Base Nacional Comum Curricular - Computação - Complemento à BNCC:

<<http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>>

elencadas como prioritárias dentre o conjunto previsto nas DCM. Indicam, portanto, as expectativas de aprendizagens que deverão ser trabalhadas no processo de ensino e aprendizagem.

As matrizes de habilidades essenciais apresentam um caminho para o(a) professor(a) repensar o processo de planejamento (anual, bimestral, mensal, semanal e diário) do ensino, sendo o eixo orientador do seu trabalho ao longo do processo no ano letivo de 2024.

Constitui-se, portanto, em um mapa das aprendizagens essenciais que deverão ser desenvolvidas, orientando o planejamento dos(as) professores(as). Assim, não contempla metodologias e não determina a sequência dos objetos de conhecimento e unidades temáticas a serem trabalhadas.

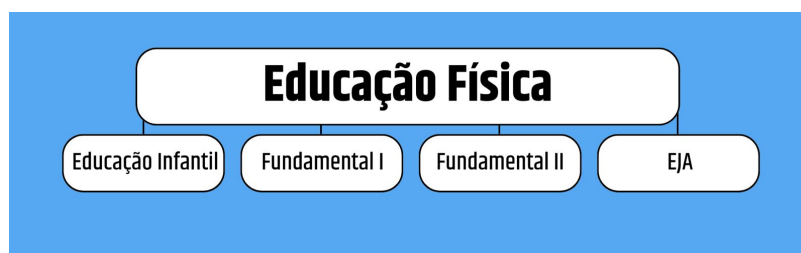
Diante do exposto, as matrizes de habilidades essenciais não são o **planejamento de ensino** e não dispensam a sua elaboração pelo professor. Esta é uma **construção dos professores, a nível individual e coletivo, contemplando as especificidades e realidade da comunidade escolar atendida.**

A sua utilização depende de o professor realizar uma **avaliação diagnóstica** inicial, ou mesmo, à medida que for introduzindo novos objetos de conhecimento, a fim de verificar se os estudantes já desenvolveram ou não habilidades consideradas pré-requisitos para a compreensão do que está proposto como expectativa de aprendizagem para o componente curricular e ano escolar.

Dessa forma, o professor deverá conhecer não apenas a priorização curricular prevista para o ano, **mas também para os anos anteriores e construir um planejamento que vá ao encontro das necessidades de aprendizagens dos estudantes.**

## 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.

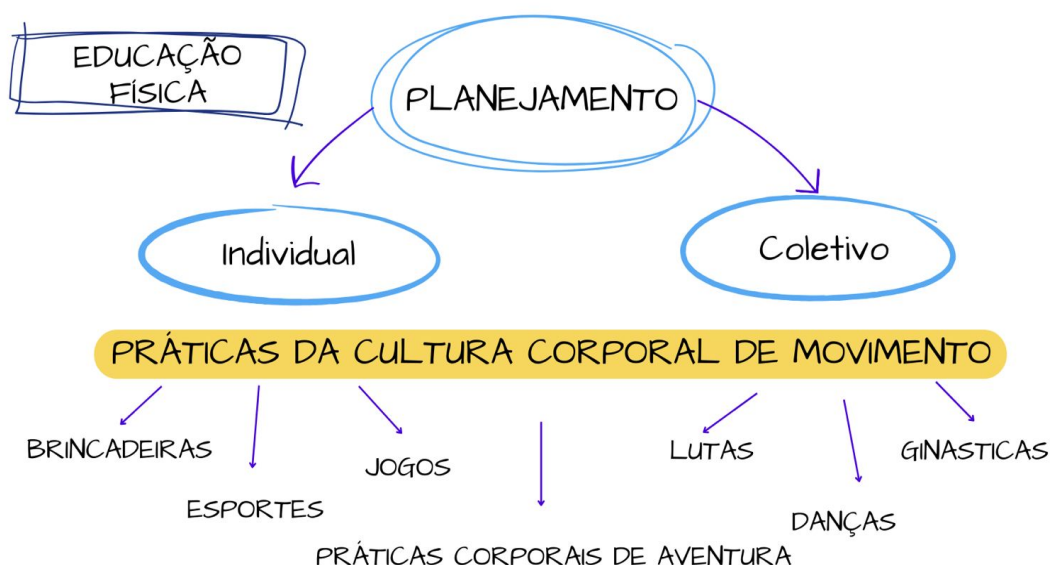


As matrizes de habilidades apresentam um caminho para o(a) professor(a) repensar o processo de planejamento (anual/semestral, bimestral, mensal, semanal e diário) do ensino, sendo o eixo orientador do seu trabalho ao longo do processo no ano letivo de 2024.

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.



Fonte: Cemepe, 2023

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.

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 Grupo de Trabalho - GT realizou uma seleção dos Objetivos de Aprendizagem e Desenvolvimento que contemplam as unidades temáticas da Educação Física a partir da BNCC na Educação Infantil.

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 Gestos e Movimento” estejam inseridos na base formativa das aprendizagens essenciais da Educação Física, compreendemos que os campos de experiência estão interligados.



Fonte: Cemepe, 2023

Nos **anos iniciais** do ensino fundamental todas as habilidades são essenciais, é importante priorizar, dentro de cada objeto de conhecimento, as práticas corporais que melhor contemplem cada contexto.

Nos **anos finais** do ensino fundamental 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 os anos finais do ensino fundamental.

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**

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



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

**MATRIZES DE HABILIDADES ESSENCIAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA - ENSINO FUNDAMENTAL I****Matriz de Educação Física - 1º ano**

<b>Unidades Temática</b>	<b>Objetos do conhecimento</b>	<b>Habilidades a serem desenvolvidas</b>
Brincadeiras e jogos	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.
Danças	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.).
Ginásticas	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.

<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**

<b>Unidades Temática</b>	<b>Objetos do conhecimento</b>	<b>Habilidades a serem desenvolvidas</b>
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>



Ginásticas	Ginástica geral	<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>
Esportes	<p>Esportes de marca (tais como atletismo, ciclismo, natação, entre outros)</p> <p>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**

<b>Unidades Temática</b>	<b>Objetos do conhecimento</b>	<b>Habilidades a serem desenvolvidas</b>
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	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.
Lutas	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.



**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> <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.</p>



Esportes	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.
Lutas	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.

**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	<p>(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.</p> <p>(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.</p> <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> <p>(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.</p>
Ginásticas	Ginástica geral	<p>(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.</p> <p>(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.</p>



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	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 pólo aquático, entre outros)	<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
<b>Brincadeiras e jogos</b>	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.
<b>Ginásticas</b>	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.
<b>Danças</b>	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.
<b>Esportes</b>	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.

<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Habilidades</b>
<b>Lutas</b>	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) 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.
<b>Práticas corporais de aventura</b>	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**

<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Habilidades</b>
<b>Brincadeiras e jogos</b>	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.
<b>Ginásticas</b>	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.
<b>Danças</b>	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.
<b>Esportes</b>	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.
<b>Lutas</b>	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.



<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Habilidades</b>
		<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>
<b>Práticas corporais de aventura</b>	Práticas corporais de aventura urbana	<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**

<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Habilidades</b>
<b>Brincadeiras e jogos</b>	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.
<b>Ginásticas</b>	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.
<b>Danças</b>	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.
<b>Esportes</b>	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.).



<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Habilidades</b>
		(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.
<b>Lutas</b>	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 midiáticação de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem.
<b>Práticas corporais de aventura</b>	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**

<b>Unidade Temática</b>	<b>Objetos de Conhecimento</b>	<b>Habilidades</b>
<b>Brincadeiras e jogos</b>	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.
<b>Ginásticas</b>	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
<b>Danças</b>	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.
<b>Esportes</b>	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.
<p><b>Lutas</b></p>	<p>Lutas do mundo</p>	(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.
<p><b>Práticas corporais de aventura</b></p>	<p>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. (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
<b>Brincadeiras e jogos</b>	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. (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.
<b>Ginásticas</b>	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.
<b>Danças</b>	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.
<b>Esportes</b>	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.

<p><b>Lutas</b></p>	<p>Lutas do Brasil</p>	<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) 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><b>Práticas corporais de aventura</b></p>	<p>Práticas corporais de aventura na natureza</p>	<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

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 14 dez. 2023.

BRASIL. **Decreto Federal N° 11.697/2023, de 12 de setembro de 2023**. Convoca, em caráter extraordinário, a Conferência Nacional de Educação - Conae, edição 2024, a ser realizada na cidade de Brasília, Distrito Federal. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2023/decreto/D11697.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/D11697.htm). Acesso em: 14 dez. 2023.

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: 14 dez. 2023.

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: 14 dez. 2023.