



**ORGANIZADOR
CURRICULAR POR
BIMESTRE**

2024

2025

ÁREA DE LINGUAGENS

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS



PREFEITURA DO
IPOJUCA
CUIDANDO DO FUTURO DE TODOS



PREFEITURA DO
IPOJUCA
CUIDANDO DO FUTURO DE TODOS

FICHA TÉCNICA

Célia Agostinho Lins de Sales
PREFEITA

Helena Patrícia Costa Alves
VICE-PREFEITA

Francisco José de Amorim de Brito
SECRETÁRIO DE EDUCAÇÃO

Edvaldo da Silva Medeiros
SECRETÁRIO EXECUTIVO

Karla Cristian da Silva
DIRETORA DE ENSINO

Ana Cleide da Silva
GERENTE DA EJA

Anderson da Silva Matos
Maria de Fátima Camelo Leal
Sandro Gonçalves Guerra

COORDENADORES DA EJA

EQUIPE TÉCNICA

PEDAGOGAS

Ana Catarina Lemos Cabral
Ana Célia Feitoza Guimarães
Ana Laura Ferreira dos Santos

ANALISTAS DOS COMPONENTES CURRICULARES

Evana Izabely Ribeiro de Souza (Analista Educacional - Técnica de Ensino em Língua Estrangeira)
Flávia Barbosa de Santana Araújo (Analista Educacional - Técnica de Ensino em Língua Portuguesa)
Girlandio Lima da Paz (Analista Educacional - Técnico de Ensino Matemática)
Gislaine Sobral Nunes (Analista Educacional - Técnica de Ensino em Libras)
Heraldo Martins da Silva Neto (Analista Educacional - Técnico de Ensino em Geografia)
Juliana Lemos Martins da Silva (Analista Educacional - Técnica de Ensino em Língua Portuguesa)
Luciana Maria Gomes Carneiro (Analista Educacional - Técnica de Ensino em Arte)
Luís Gustavo da Costa Pereira (Analista Educacional - Técnico de Ensino em Educação Física)
Marília Leite da Silva (Analista Educacional - Técnica de Ensino em Ciências)
Paulo Felipe Nogueira (Analista Educacional - Técnico de Ensino em História)
Rafael Alves de Amorim (Analista Educacional - Técnico de Ensino em Arte)
Sérgio Henrique Noblat de Andrade Júnior (Analista Educacional - Técnico de Ensino em Educação Física)
Thiago Pereira Francisco (Analista Educacional - Técnico de Ensino em História)

PROFESSORES(AS) E DEMAIS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

Rosane de França Carneiro (Professora Anos Finais de Matemática)
Tamara Maria Pacheco Mota Cabral (Professora Anos Finais de Ciências)
Ítalo Moraes de Souza (Coordenador da Gerência do Campo - GECAMPO)
Priscilla Barbosa Lacerda (Coordenadora da Gerência dos Anos Iniciais - GEAI)



PREFEITURA DO
IPOJUCA
CUIDANDO DO FUTURO DE TODOS

PREFEITURA MUNICIPAL DO IPOJUCA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO
DIRETORIA DE ENSINO
ORGANIZAÇÃO CURRICULAR BIMESTRAL
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA
MODALIDADE: EJA

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: I

1º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)	(EFEJAAIEF01IP) Resgatar, recriar e experimentar brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular, orientado pelo contexto comunitário local e regional. (EFEJAAIEF02IP) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário local e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
	Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais)	(EFEJAAIEF03PE-IP) Desenvolver estratégias para enfrentamento de desafios em situações de brincadeiras e jogos no contexto comunitário e regional, ressaltando a dimensão de vitória e derrota.

		(EFEJAAIEF04IP) Produzir alternativas para a vivência em uma perspectiva inclusiva de brincadeiras e jogos, e demais práticas corporais tematizadas na escola, elaborando textos (orais, escritos, audiovisuais) para socializá-los na escola e na comunidade.
--	--	---

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA		
FASE: I		
2º BIMESTRE		
UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Esportes	Saberes sobre o Esporte (A história dos esportes; a relação entre Jogo e Esporte; e as dimensões sociais do Esporte)	(EFEJAAIEF09PE-IP) Conhecer e refletir os esportes individuais e coletivos de marca e de precisão, identificando suas características, resgatando suas experiências e conhecimentos, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.
		(EFEJAAIEF10PE-IP) Conhecer os esportes individuais de marca e de precisão, identificando suas características, resgatando suas experiências, conhecimentos, os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
		(EFEJAAIEF11PE-IP) Diferenciar e relacionar os esportes individuais de marca e de precisão através da sua vivência, observando suas normas e regras.
		(EFEJAAIEF12PE-IP) Identificar os esportes coletivos de campo e taco, relacionar suas características e adaptar fundamentos técnicos, estratégias para sua realização, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.
	Esportes individuais (de rede/parede /marca/precisão)	
	Esportes coletivos (de rede/parede /campo/taco)	

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: I

3º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p align="center">Ginásticas</p>	<p>Saberes da ginástica (Conhecimentos sobre o corpo em movimento e ginástica geral, A história da ginástica e Ginástica geral)</p>	<p>(EFEJAAIEF18PE-IP) Identificar, de forma individual e coletiva, elementos característicos das ginásticas (com e sem materiais), percebendo a importância da segurança, na realização dos elementos.</p>
		<p>(EFEJAAIEF19PE-IP) Resgatar experiências e refletir acerca das ginásticas, adotando estratégias para a realização dos elementos que lhes são constituintes.</p>
		<p>(EFEJAAIEF20PE-IP) Identificar as potencialidades e os limites do corpo através da ginástica, respeitando as diferenças individuais, de gênero e de desempenho corporal.</p>
	<p>Ginástica e desenvolvimento humano (Atividade física, saúde, lazer e qualidade de vida)</p>	<p>(EFEJAAIEF21PE-IP) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), elementos característicos das ginásticas, reconhecendo a presença desses nas diferentes instâncias de manifestação (educacional/escolar, profissional, comunitária/lazer e saúde).</p>
		<p>(EFEJAAIEF22PE-IP) Explorar e criar, de forma coletiva, combinações de elementos gímnicos (com e sem materiais), relacionando-as a temas do cotidiano.</p>

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: I

4º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Danças	Danças do contexto comunitário e regional	(EFEJAAIEF28IP) Experimentar as diferentes manifestações rítmicas do contexto comunitário local e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, a partir de sequências coreográficas, respeitando as diferenças individuais.
	Danças do Brasil e do mundo	(EFEJAAIEF29IP) Aprofundar e vivenciar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, entre outros elementos) das danças do contexto comunitário local e regional, valorizando-as e respeitando as manifestações de diferentes culturas.
	Danças de matriz indígena e africana	(EFEJAAIEF30IP) Identificar, refletir e recriar as danças populares do Brasil e do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem e seus impactos na cultura local, regional ou nacional.
Lutas	Lutas do contexto comunitário e regional	(EFEJAAIEF35PE-IP) Resgatar, vivenciar e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, explorando jogos de oposição e adaptações de brincadeiras populares.
	Lutas de matriz indígena e africana	(EFEJAAIEF36PE-IP) Identificar as lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, elencados a partir do diálogo com o coletivo, respeitando o colega como oponente, aprofundando as normas de segurança e bem-estar de todos.

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA**FASE: II****1º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)	(EFEJAAIEF05IP) Compreender brincadeiras e jogos populares de Pernambuco, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico-cultural, identificando suas experiências e o seu conhecimento sobre os jogos populares, de salão, teatrais (uso de linguagem e expressão corporal), sensoriais (estimulação dos sentidos e desenvolvimento da percepção e da sensibilidade) e esportivos.
	Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais)	(EFEJAAIEF06PE-IP) Sugerir e experimentar estratégias que possibilitem a participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, incluindo dinâmicas inclusivas para pessoas com deficiência.
		(EFEJAAIEF07PE-IP) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico-cultural na preservação das diferentes culturas.
		(EFEJAAIEF08IP) Sistematizar e recriar brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, vivenciando, na escola e fora dela, adequando as aos espaços públicos disponíveis, identificando e respeitando suas possibilidades e limitações corporais, como também do outro, explorando os espaços existentes na comunidade para o lazer, educação, saúde e trabalho.

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: II

2º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Esportes	Saberes sobre o Esporte (A história dos esportes; a relação entre Jogo e Esporte; e as dimensões sociais do Esporte)	<p>(EFEJAAIEF13PE-IP) Resgatar suas experiências e conhecimentos acerca de Jogo e Esporte, diferenciando-os conceitualmente à luz da história e em função de suas dimensões sociais de manifestação contemporânea (educacional/escolar, profissional e comunitária/lazer).</p> <p>(EFEJAAIEF14IP) Compreender as características dos esportes individuais de rede/parede, recriando seus fundamentos técnicos, estratégias para sua realização, prezando pela inclusão, trabalho coletivo e protagonismo.</p> <p>(EFEJAAIEF15PE-IP) Diferenciar os conceitos de Jogo e Esporte identificando as características que os constituem na contemporaneidade em suas diferentes dimensões sociais de manifestação (escolar/educacional, profissional/lucrativo, comunitária/lazer e saúde), refletindo sobre a evolução dessas manifestações em nossa sociedade.</p>
	Esportes individuais (de rede/parede /marca/precisão)	<p>(EFEJAAIEF16PE-IP) Compreender as características dos esportes coletivos de invasão, recriando seus fundamentos técnicos e estratégias para sua realização, prezando pelo trabalho protagonista.</p>
	Esportes coletivos (de invasão)	<p>(EFEJAAIEF17PE-IP) Sistematizar os conceitos de Jogo e Esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (educacional/escolar, profissional e comunitária/lazer).</p>

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: II

3º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Ginásticas	Saberes da ginástica (Conhecimentos sobre o corpo em movimento e ginástica geral, A história da ginástica e Ginástica geral)	(EFEJAAIEF23PE-IP) Analisar, refletir e sugerir, de forma coletiva, estratégias para resolver desafios na realização dos elementos gímnicos, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo, segurança e bem-estar dos participantes.
		(EFEJAAIEF24PE-IP) Sistematizar, compreender e recriar coreografias contendo elementos das ginásticas (com e sem materiais), adequando-as aos espaços públicos e privados.
		(EFEJAAIEF25PE-IP) Discutir e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas das ginásticas, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo, adotando procedimentos de segurança.
	Ginástica e desenvolvimento humano (Atividade física, saúde, lazer e qualidade de vida)	(EFEJAAIEF26PE-IP) Sistematizar os conceitos da ginástica, identificando as características e elementos que os constituem na contemporaneidade, em suas manifestações (educacional/escolar, profissional, comunitária/lazer e saúde).
		(EFEJAAIEF27PE-IP) Organizar e promover festivais de ginástica, valorizando o trabalho coletivo e protagonismo, identificando seus eixos e planos corporais, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo, respeitando a segurança e bem-estar dos participantes.

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: II

4º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Danças		(EFEJAAIEF31PE-IP) Identificar, compreender e comparar os elementos constitutivos (ritmo, espaços, gestos) das danças populares do Brasil, de matriz indígena e africana, conhecendo suas peculiaridades (instrumentos, indumentárias e adereços), e relacionar as danças enquanto possibilidades de manifestações (educacional/escolar, profissional, comunitária/lazer e saúde).
	Danças do contexto comunitário e regional	(EFEJAAIEF32PE-IP) Sistematizar suas experiências rítmicas e seu entendimento sobre as danças, formulando e utilizando estratégias para a realização dos elementos constitutivos das danças populares do Brasil, e das danças de matriz indígena e africana e identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças e demais práticas corporais, refletindo e sugerindo alternativas para superá-las.
	Danças do Brasil e do mundo	(EFEJAAIEF33PE-IP) Identificar, recriar e vivenciar as danças populares do mundo e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.
	Danças de matriz indígena e africana	(EFEJAAIEFIP-01) 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.
		(EFEJAAIEF34PE-IP) Compreender e comparar os elementos constitutivos (ritmo, espaços, gestos) comuns e diferentes das danças do mundo, de matriz indígena e africana, conhecendo suas peculiaridades (instrumentos, indumentárias e adereços), e relacionar as danças enquanto possibilidades

		de manifestações (educacional/escolar, profissional, comunitária/lazer e saúde).
Lutas	<p>Lutas do contexto comunitário e regional</p> <p>Lutas de matriz indígena e africana</p>	<p>(EFEJAAIEF37PE-IP) Debater e recriar lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana fazendo um resgate cultural, aproximando ao máximo aos movimentos utilizados.</p> <p>(EFEJAAIEF38PE-IP) Sistematizar o conceito de lutas, diferenciando-a de briga/violência, identificando as características e elementos que constituem as lutas do contexto comunitário e regional e lutas de matriz indígena e africana, em suas manifestações (educacional/escolar, profissional, comunitária/lazer e saúde).</p>

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA		
FASE: III		
1º BIMESTRE		
UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)Tipos de jogos (Jogos	(EFEJAAF06EF02PE-IP) Identificar as transformações nas características dos jogos (esportivos, cooperativos e teatrais), em função dos avanços das tecnologias, e nas respectivas exigências corporais colocadas por cada um desses diferentes tipos de jogos.

	<p>populares, Jogos cooperativos, Jogos teatrais, Jogos de salão, Jogos eletrônicos, Jogos esportivos e Jogos sensoriais); Tipos de jogos (Jogos esportivos)</p>	<p>(EFEJAAF07EF02PE-IP) Identificar as transformações nas características dos jogos (de salão e eletrônicos) em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos relacionando-as, às respectivas possibilidades de experimentação/vivência corporal na escola.</p> <p>(EFEJAAF07EF01PE-IP) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos (de salão e eletrônicos) diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.</p> <p>(EFEJAAF06EF01PE-IP) Vivenciar individual e coletivamente jogos (esportivos, cooperativos e teatrais), diversos, respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, valorizando a relevância do trabalho em equipe e o respeito às diferenças e desempenhos individuais em função da sistematização dos conceitos de vitória e derrota como consequências e partes do jogo.</p>
<p>FASE: III</p>		
<p>2º BIMESTRE</p>		
<p>UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)</p>	<p>OBJETOS DE CONHECIMENTO</p>	<p>HABILIDADES</p>
<p>Lutas</p>	<p>Lutas do Brasil (Lutas de percussão, Lutas de domínio e Lutas mistas)</p>	<p>(EFEJAAF06EF12-IP) Sistematizar suas experiências em danças urbanas e danças folclóricas locais e regionais e utilizando-se de estratégias para aprender seus elementos constitutivos.</p> <p>(EFEJAAF07EF14PE-IP) Vivenciar as lutas genuinamente brasileiras (Huka-Huka, Luta Marajoara e o Jiu-Jitsu Brasileiro), valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos(as) outros(as), problematizando preconceitos e estereótipos de gênero, sociais e étnico-raciais relacionados ao universo das lutas corporais nacionais e</p>

		<p>estabelecer acordos objetivando a construção de interações referenciadas na solidariedade, na justiça, na equidade, na diversidade, na democracia e no respeito.</p>
		<p>(EFEJAAF07EF16PE-IP) Identificar os códigos e rituais da capoeira, possibilitando vivenciá-la em suas diversas dimensões interdependentes (gestuais, históricas, musicais, ritualísticas e outras) objetivando destacar suas potencialidades enquanto expressões de luta, dança, ginástica, esporte, jogo e outras que possam ser demandadas pelo coletivo.</p>
		<p>(EFEJAAF07EF15PE-IP) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando seus pares como oponentes, bem como compreender a história das lutas no Brasil, identificando as regras e normas de segurança para a prática.</p>
		<p>(EFEJAAF06EF14PE-IP) Vivenciar e recriar a capoeira como uma das diferentes lutas do Brasil, reconhecendo-a enquanto patrimônio cultural imaterial e da humanidade, no sentido das ressignificações acumuladas desde seu possível surgimento enquanto necessidade marcial até a sua possibilidade lúdico-festiva, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando-os como oponente.</p>
		<p>(EFEJAAF07EF17PE-IP) Identificar preconceitos e estereótipos de gênero, sociais e étnico-raciais relacionados às lutas do Brasil, refletindo e apontando meios para superá-los.</p>

FASE: III**3º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Ginástica	Saberes da ginástica (A história da Ginástica) Ginástica e desenvolvimento humano (Atividade física, saúde, lazer e qualidade de vida) Modalidades de ginástica (Ginásticas esportivizadas ou de competição e Ginástica de conscientização corporal)	<p>(EFEJAAF06EF08PE-IP) Vivenciar elementos característicos das diferentes modalidades de ginásticas que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando-as e relacionando-as, às sensações corporais provocadas pela sua prática no que se refere à melhoria da qualidade de vida.</p> <p>(EFEJAAF06EF09PE-IP) Elaborar, coletivamente, normas de convívio, que viabilizem a participação de todos, na vivência das ginásticas, resgatando o conhecimento histórico sobre as mesmas enquanto processo de evolução humana.</p> <p>(EFEJAAF07EF10IP) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a sua vivência dentro e fora do ambiente escolar, identificando e analisando os espaços e equipamentos públicos disponíveis e acessíveis para experienciar essas práticas corporais no tempo/espaço de lazer.</p> <p>(EFEJAAF07EF07IP) Investigar, propor e produzir alternativas para experimentação e vivência dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade, identificando os espaços e equipamentos públicos disponíveis e acessíveis para experienciar essas práticas corporais no tempo/espaço de lazer.</p>

FASE: III**4º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura urbanas	(EFEJAAF07EF06IP) Conhecer e contextualizar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (social, cultural, profissional e comunitário/lazer), conhecendo e refletindo, de forma crítica, as diferenças entre esporte de rendimento, esporte de lazer e esporte como meio para promoção da saúde coletiva e individual.
		(EFEJAAF06EF03PE-IP) Vivenciar esportes técnico-combinatórios individuais, identificando suas características, criando a partir da vivência de seus fundamentos técnicos, estratégias individuais e coletivas para sua realização, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.
		(EFEJAAF06EF04PE-IP) Vivenciar esportes coletivos de marca, precisão, rede/parede, invasão e técnico-combinatórios analisando e aplicando seus fundamentos técnico-táticos básicos, considerando suas principais regras.
		(EFEJAAF07EF21PE-IP) Investigar e identificar a origem das práticas corporais de aventura urbanas e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo suas características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos.
		(EFEJAAF07EF2IP-02) Identificar, analisar e compreender as possibilidades de vivenciar na comunidade práticas corporais de aventura urbanas tematizadas na escola, identificando e analisando os espaços e equipamentos públicos disponíveis e acessíveis para a vivência, de forma segura e consciente, dessas práticas corporais nos tempos/espacos de lazer.

		<p>(EFEJAAF06EF18IP) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, suas técnicas e estratégias básicas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p> <p>(EFEJAAF06EF19IP) Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas, respeitando limites e possibilidades, e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais.</p>
FASE: IV		
1º BIMESTRE		
UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos cooperativos, Jogos teatrais, Jogos de salão, Jogos eletrônicos, Jogos esportivos e Jogos sensoriais); Tipos de jogos (Jogos esportivos)	(EFEJAAF08PE-IP) Pesquisar a historicidade das brincadeiras e jogos populares, resgatando e compreendendo suas origens e evolução ao longo do tempo, refletindo sobre os aspectos socioculturais que influenciaram a criação dos mesmos.
		(EFEJAAF08FXPE-IP) Vivenciar, com ênfase no caráter inclusivo, diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais.
		(EFEJAAF08FWPE-IP) Resgatar, recriar e vivenciar as brincadeiras e jogos populares presentes na infância, como forma de apropriação desse conhecimento e construir um acervo local, acerca desta prática, partindo do resgate destes, adaptando-os para os dias atuais.
		(EFEJAAF08FYPE-IP) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em caráter inclusivo de diferentes brincadeiras e

		<p>jogos na escola e fora dela, e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> <p>(EFEJAAF09EFWPE-IP) Vivenciar de forma lúdica os jogos esportivos possíveis de serem realizados na escola e fora dela, adaptando as regras e número de participantes às práticas esportivas oficiais, respeitando e valorizando o outro.</p> <p>(EFEJAAF09EFYPE-IP) Ampliar as atividades pré-esportivas que trabalhem coordenação motora, equilíbrio, ritmo, lateralidade e habilidade manipulativas.</p>
FASE: IV		
2º BIMESTRE		
UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Lutas	Lutas do mundo (Lutas com implementos e Lutas mistas); Lutas do mundo (Lutas de Percussão e Lutas de domínio)	(EFEJAAF08EF15PE-IP) Analisar as características e elementos (ritmos, gestos, coreografias, músicas, instrumentos, indumentárias e adereços) das danças de salão, teatrais e contemporâneas, valorizando e respeitando suas identidades, em seu contexto histórico, social e cultural.
		(EFEJAAF08EF13PE-IP) Explorar e utilizar estratégias para se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças de salão, teatrais e contemporâneas.
		(EFEJAAF09EF14PE-IP) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão, danças teatrais e contemporâneas e demais práticas corporais, sugerindo alternativas para sua superação.
		(EFEJAAF09EF12IP) Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar as danças de

salão, teatrais e contemporâneas, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas, suas expressões artísticas, estéticas, criativas e técnicas, ampliando seu repertório de movimentos e enfatizando a manifestação do lúdico.

(EFEJAAF09EF15IP) Analisar as características (ritmos, gestos, coreografias e músicas) das danças de salão, teatrais e contemporâneas, reconhecendo, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a essas manifestações por diferentes grupos sociais, por meio do reconhecimento e respeito à pluralidade de ideias e à diversidade cultural humana.

(EFEJAAF08EF16PE-IP) Vivenciar os movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança, respeitando o oponente, refletindo as relações de gênero e marcialidade dentro de uma cronologia temporal e histórico-social destas práticas.

(EFEJAAF08EF17PE-IP) Pesquisar acerca das particularidades socioculturais das lutas orientais (tais como: Judô, Kung Fu, Karatê, Taekwondo, MuayThai, dentre outras) e das lutas ocidentais (tais como: Luta Olímpica, Boxe, Full Contact, Savate, Mixed Martial Arts (MMA), dentre outras), reconhecendo as suas características técnico-táticas e respectivas sistematizações de seus gestos específicos culturalmente estereotipados.

(EFEJAAF09EF18IP) Refletir, compreender e discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiaticização das 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.

FASE: IV**3º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Ginástica	Ginástica e desenvolvimento humano (Atividade física, saúde, lazer e qualidade de vida) Saberes da ginástica (História da ginástica e conhecimentos sobre o corpo) Modalidades de Ginástica (Ginástica de academia e Ginástica de conscientização corporal)	(EFEJAAFE24PE-IP) Diferenciar exercício físico de atividade física, apontando alternativas para a prática das ginásticas dentro e fora do ambiente escolar, considerando os aspectos relacionados à historicidade e a sua aplicabilidade no cotidiano para melhorar a saúde, qualidade de vida, lazer, autoestima e aptidão física.
		(EFEJAAFE25PE-IP) Reconhecer as diferenças e semelhanças nas modalidades de ginástica, discutindo como cada uma dessas manifestações constituiu-se historicamente como prática social em suas possibilidades e perspectivas de melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar, esportivização e autocuidado.
		(EFEJAAFE26PE-IP) Diferenciar os programas de ginástica, identificando as exigências corporais, considerando a importância de uma prática individualizada e coletiva, adequada às características e necessidades de cada estudante/grupo.
		(EFEJAAFE28PE-IP) Discutir e refletir sobre a prática excessiva de exercícios físicos e o uso de anabolizantes para a potencialização do rendimento e das transformações corporais, reconhecendo suas implicações com relação à segurança e riscos de lesões à saúde e à vida.
		(EFEJAAFE29PE-IP) Aprofundar os conhecimentos sobre as ginásticas, identificando suas exigências corporais, relacionando-as às bases (apoios e

		eixos: longitudinal, transversal e sagital), levando em consideração a aplicabilidade prática em busca da saúde.
FASE: IV		
4º BIMESTRE		
UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura na natureza	(EFEJAAF08EF02IP) Vivenciar esportes de combate, identificando suas características, criando a partir da experimentação de seus fundamentos técnicos, estratégias individuais e coletivas para sua realização, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.
		(EFEJAAF08EF03PE-IP) Sistematizar suas experiências e conhecimentos acerca dos esportes de rede/ parede, campo e taco, invasão e combate, adotando estratégias para solucionar desafios técnicos e táticos propostos especificamente em função das modalidades esportivas a serem vivenciadas.
		(EFEJAAF09EF04PE-IP) Aprofundar suas experiências e conhecimentos acerca dos esportes individuais e coletivos de rede/paredo, campo e taco, invasão e combate.
		(EFEJAAF09EF06IP) Identificar, analisar e compreender as possibilidades de vivenciar, na comunidade, a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, identificando e analisando os espaços e equipamentos públicos disponíveis e acessíveis para a vivência dessas manifestações, compreendendo as diferenças entre o esporte dentro e fora da escola, assim como a relação entre esporte, saúde coletiva, lazer e mundo do trabalho.

		<p>EFEJAAF09EF05PE-IP) Investigar e contextualizar as transformações históricas do fenômeno social esporte em suas dimensões sociais de materialização (educacional, profissional e comunitária/lazer), refletindo sobre problemas contemporâneos (doping, corrupção, violência, etc.), analisando suas influências mercadológico-midiáticas.</p>
		<p>(EFEJAAF09EF21PE-IP) Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas transformações históricas, reconhecendo as implicações dos processos de esportivização e mercantilização sobre a sua prática, inclusive, identificando aproximações e distanciamentos existentes entre as Práticas Corporais de Aventura e demais outras práticas corporais estudadas, estabelecendo sentido e significado da relação/ação do homem com a natureza.</p>
		<p>(EFEJAAF08EF19PE-IP) Vivenciar diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural, refletindo a interação com o ambiente e apontar contribuições para minimizar os impactos de degradação ambiental.</p>
		<p>(EFEJAAF08EF20PE-IP) Identificar riscos, respeitando limites e possibilidades, criar estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza, assim como, refletir paralelamente as adversidades da vida cotidiana e meios de suplantá-las.</p>