



**ORGANIZADOR
CURRICULAR POR
BIMESTRE**



PREFEITURA DO
IPOJUCA
CUIDANDO DO FUTURO DE TODOS

ÁREA DE LINGUAGENS

EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA**ETAPA / MODALIDADE: EJA**

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA		
FASE: I		
BIMESTRE: 1º BIMESTRE		
UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)	(EFEJAAIEF01PE) Resgatar, recriar e experimentar brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular, orientado pelo contexto comunitário e regional.
	Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais)	(EFEJAAIEF02PE) Expressar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
		(EFEJAAIEF03PE) Desenvolver estratégias para enfrentamento de desafios em situações de brincadeiras e jogos no contexto comunitário e regional, ressaltando a dimensão de vitória e derrota
		(EFEJAAIEF04PE) Produzir alternativas para a vivência em uma perspectiva inclusiva de brincadeiras e jogos, elaborando textos (orais, escritos, audiovisuais) para socializá-los na escola e na comunidade.

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA**FASE: I****BIMESTRE: 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) 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.
	Esportes individuais (de rede/parede /marca/precisão)	(EFEJAAIEF10PE) 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.
	Esportes coletivos (de rede/parede /campo/taco)	(EFEJAAIEF11PE) Diferenciar e relacionar os esportes individuais de marca e de precisão através da sua vivência, observando suas normas e regras. (EFEJAAIEF12PE) 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.

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA**FASE: I****BIMESTRE: 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)	(EFEJAAIEF18PE) Identificar, de forma individual e coletiva, elementos característicos das ginásticas (com e sem materiais), percebendo a importância da segurança, na realização dos elementos.
		(EFEJAAIEF19PE) Resgatar experiências e refletir acerca das ginásticas, adotando estratégias para a realização dos elementos que lhes são constituintes.
	Ginástica e desenvolvimento humano (Atividade física, saúde, lazer e qualidade de vida)	(EFEJAAIEF20PE) Identificar as potencialidades e os limites do corpo através da ginástica, respeitando as diferenças individuais, de gênero e de desempenho corporal.
		(EFEJAAIEF21PE) 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).
		(EFEJAAIEF22PE) Explorar e criar, de forma coletiva, combinações de elementos gímnicos (com e sem materiais), relacionando-as a temas do cotidiano.

FASE: I**BIMESTRE: 4º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Danças	Danças do contexto comunitário e regional	(EFEJAAIEF28PE) Experimentar as diferentes manifestações rítmicas do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, a partir de sequências coreográficas.
	Danças do Brasil e do mundo	(EFEJAAIEF29PE) Aprofundar e vivenciar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando-as e respeitando-as.
	Danças de matriz indígena e africana	(EFEJAAIEF30PE) Identificar, refletir e recriar as danças populares do Brasil e danças de matriz indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.
Lutas	Lutas do contexto comunitário e regional	(EFEJAAIEF35PE) 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) 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****BIMESTRE: 1º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e jogos	Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)	(EFEJAAIEF05PE) 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).
	Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais)	(EFEJAAIEF06PE) 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) 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.
		(EFEJAAIEF08PE) 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, explorando os espaços existentes na comunidade para o lazer, educação, saúde e trabalho.

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: II

BIMESTRE: 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)	(EFEJAAIEF13PE) 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).
	Esportes individuais (de rede/parede /marca/precisão)	(EFEJAAIEF14PE) Compreender as características dos esportes individuais de rede/parede, recriando seus fundamentos técnicos, estratégias para sua realização, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.
	Esportes coletivos (de invasão)	(EFEJAAIEF15PE) 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.
	(EFEJAAIEF16PE) Compreender as características dos esportes coletivos de invasão, recriando seus fundamentos técnicos e estratégias para sua realização, prezando pelo trabalho protagonista.	
(EFEJAAIEF17PE) Sistematizar os conceitos de Jogo e Esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (educacional/escolar, profissional e comunitária/lazer).		

ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA

FASE: II

BIMESTRE: 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) 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) Sistematizar, compreender e recriar coreografias contendo elementos das ginásticas (com e sem materiais), adequando-as aos espaços públicos e privados.
		(EFEJAAIEF25PE) 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) 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) 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

BIMESTRE: 4º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Danças		(EFEJAAIEF31PE) 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) 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) 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	(EFEJAAIEF34PE) 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	Lutas do contexto comunitário e regional	(EFEJAAIEF37PE) 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.
	Lutas de matriz indígena e africana	(EFEJAAIEF38PE) 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).

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física**ETAPA / MODALIDADE: EJA****ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA****FASE: III****BIMESTRE: 1º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras populares - Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão Jogos cooperativos, Jogos esportivos, Jogos sensoriais Jogos teatrais, Jogos eletrônicos)	<p>(EFEJAAF01PE) Conceituar e vivenciar individual e coletivamente jogos (esportivos, cooperativos, teatrais, populares, sensoriais, de salão e eletrônicos), respeitando os sentidos e significados atribuídos valorizando a relevância do trabalho em equipe e o respeito às diferenças e ressaltando desempenhos individuais em função da sistematização dos conceitos de vitória e derrota como consequências e partes do jogo.</p> <p>(EFEJAAF03PE) Classificar os jogos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, considerando os jogos locais, regionais, estaduais e nacionais.</p> <p>(EFEJAAF04PE) Reconhecer a historicidade das brincadeiras e jogos populares através de pesquisas, resgatando e compreendendo suas origens e evolução ao longo do tempo, refletindo sobre os aspectos socioculturais que influenciaram a criação dos mesmos.</p> <p>(EFEJAAF05PE) Resgatar e recriar brincadeiras e jogos populares presentes na infância, como forma de apropriação desse conhecimento e construir um acervo local, acerca desta prática, adaptando-os para os dias atuais e socializando-os na escola e na comunidade.</p>

Dança		<p>(EFEJAAF32PE) Diferenciar as danças urbanas e as folclóricas regionais das demais manifestações de dança, destacando as danças da mídia/massa, conhecendo suas características e influências na saúde, lazer, educação, trabalho, sexualidade e cultura, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais..</p> <p>(EFEJAAF34PE) Contextualizar e vivenciar as danças de salão, as teatrais e as contemporâneas, valorizando a diversidade cultural e respeitando a sua tradição.</p>
--------------	--	--

FASE: III

BIMESTRE: 2º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
LUTA	Lutas do Brasil e do Mundo	<p>(EFEJAAF36PE) Conhecer e recriar a capoeira como uma das diferentes lutas do Brasil, reconhecendo-a enquanto patrimônio cultural imaterial e da humanidade, identificando os seus códigos e rituais em suas dimensões (gestuais, históricas, musicais, ritualidade e outras) e valorizando sua prática como instrumento de formação corporal, emocional e cidadã.</p> <p>(EFEJAAF38PE) Identificar os códigos e rituais da capoeira, em suas dimensões (gestuais, históricas, musicais, ritualísticas e outras) objetivando destacar suas potencialidades enquanto expressões de luta, de dança, de ginástica, de esporte e de jogo.</p> <p>((EFEJAAF40PE) Identificar 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, comparando essas lutas com as praticadas na sua região.</p>

		(EFEJAAF41PE) Pesquisar acerca das particularidades socioculturais das lutas orientais (tais como: Judô, Kung Fu, Karatê, Taekwondo, Muay Thai, Sumô, dentre outras) e das lutas ocidentais (tais como: Luta Olímpica, Boxe, Full Contact, Savate, Mixed Martial Arts (MMA), Esgrima, dentre outras), reconhecendo as suas características técnico-táticas e respectivas sistematizações de seus gestos específicos culturalmente estereotipados.
--	--	---

FASE: III

BIMESTRE: 3º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p>Ginástica</p>	<p>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 (Ginásticas de academia e Ginástica de conscientização corporal; Ginásticas esportivizadas ou de competição e Ginástica de conscientização corporal)</p>	<p>(EFEJAAF22PE) Conhecer a Ginástica como cultura corporal e caracterizar os seus benefícios, enfatizando a ginástica laboral no seu contexto profissional, entendendo-a como promotora de saúde, bem-estar e qualidade de vida.</p> <p>(EFEJAAF24PE) 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.</p> <p>(EFEJAAF27PE) Discutir e contextualizar as transformações históricas dos padrões de desempenho, saúde e estética, reconhecendo e analisando criticamente a relação estabelecida entre a sociedade e as questões de gênero, preconceito e/ou discriminação ao considerar a forma como são apresentados nos meios (científico, midiático e sociocultural).</p> <p>(EFEJAAF28PE) 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.</p>

		(EFEJAAF30PE) Identificar as diferenças e semelhanças nas modalidades de ginástica, discutindo suas respectivas práticas como manifestações que podem contribuir para a melhoria das condições de saúde, bem-estar e cuidado consigo e com o outro.
--	--	---

FASE: III

BIMESTRE: 4º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
--	--------------------------------	--------------------

<p>ESPORTE</p>	<p>Saberes sobre o Esporte Esportes individuais (de marca, técnico - combinatórios, de combate e de precisão) - Esportes coletivos (de invasão) - Saberes sobre o Esporte (A história dos esportes e As dimensões sociais do Esporte) - Esportes coletivos (de marca, de invasão, de rede/parede, de campo e taco e técnico- combinatórios)</p>	<p>(EFEJAAFE12PE) Analisar os esportes coletivos de marca, precisão, invasão e técnico- combinatórios, compreendendo seus fundamentos técnico-táticos básicos, considerando suas principais regras.</p> <p>EFEJAAFE13PE) Sistematizar suas experiências e conhecimentos acerca dos esportes individuais e coletivos de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios em função das modalidades esportivas.</p> <p>(EFEJAAFE18PE) Resgatar e sistematizar as experiências e conhecimentos acerca dos esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, adotando estratégias para solucionar desafios técnicos e táticos propostos em função das modalidades esportivas a serem vivenciadas.</p> <p>(EFEJAAFE20PE) Investigar e contextualizar as transformações históricas do fenômeno social esporte em suas dimensões sociais de materialização (educacional, profissional, comunitária/lazer e saúde), refletindo sobre problemas contemporâneos (doping, corrupção, violência etc.).</p>
-----------------------	--	--

**Práticas Corporais
de Aventura**

(EFEJAAF43PE) Conhecer diferentes práticas corporais de aventura urbanas, em evidência na comunidade escolar.

(EFEJAAF45PE) Contextualizar e compreender práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público, incorporando a consciência de preservação do ambiente e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.

(EFEJAAF48PE) Identificar riscos, criar estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios nas práticas corporais de aventura na natureza (Rapel, Escalada, Slackline, Canoagem, entre outras), bem como refletir paralelamente as adversidades da vida cotidiana e meios de suplantá-las.

COMPONENTE CURRICULAR: Educação Física**ETAPA / MODALIDADE: EJA****ORGANIZADOR CURRICULAR - EJA****FASE: IV****BIMESTRE: 1º BIMESTRE**

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras populares - Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão Jogos cooperativos, Jogos esportivos, Jogos sensoriais Jogos teatrais, Jogos eletrônicos)	<p>(EFEJAAF02PE) Reconhecer e comparar as transformações nas características dos jogos (salão, esportivos, cooperativos, eletrônicos, sensoriais e teatrais), em função dos avanços das tecnologias e exigências corporais colocadas por cada tipo de jogos relacionando-as às respectivas possibilidades de experimentação/vivência corporal na escola</p> <p>(EFEJAAF03PE) Classificar os jogos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, considerando os jogos locais, regionais, estaduais e nacionais.</p> <p>(EFEJAAF04PE) Reconhecer a historicidade das brincadeiras e jogos populares através de pesquisas, resgatando e compreendendo suas origens e evolução ao longo do tempo, refletindo sobre os aspectos socioculturais que influenciaram a criação dos mesmos.</p> <p>EFEJAAF06PE) Discutir formas inclusivas nas diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo, respeitando e valorizando as diferenças individuais.</p>

	<p>(EFEJAAF07PE) Produzir alternativas para a vivência em caráter inclusivo de diferentes brincadeiras e jogos na escola e fora dela, tematizados na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para socializar na escola e na comunidade.</p> <p>(EFEJAAF08PE) Vivenciar de forma lúdica os jogos esportivos na escola e fora dela, adaptando as regras e o número de participantes às práticas esportivas oficiais, respeitando e valorizando o outro.</p> <p>(EFEJAAF09PE) Identificar, compreender e reconhecer os fundamentos e regras dos esportes coletivos, refletindo e discutindo os seus significados e funcionalidade em regime de jogo.</p> <p>(EFEJAAF10PE) Aprofundar as atividades pré-esportivas que trabalhem coordenação motora, equilíbrio, ritmo, lateralidade e habilidades manipulativas.</p>
--	---

FASE: IV

BIMESTRE: 2º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Dança	<p>Danças urbanas e danças folclóricas regionais - Danças de Salão, danças teatrais e contemporâneas</p>	<p>(EFEJAAF31PE) Compreender, diferenciar e sistematizar danças urbanas e danças folclóricas regionais, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos), em seu contexto histórico, social e cultural.</p> <p>(EFEJAAF33PE) Compreender as danças de salão, as teatrais e as contemporâneas, analisando as características e os elementos constitutivos (ritmos, gestos, coreografias, músicas, instrumentos, indumentárias e adereços) que permitem distingui-las, valorizando e respeitando suas identidades, em seu contexto histórico, social e cultural..</p>

		<p>(EFEJAAF34PE) Contextualizar e vivenciar as danças de salão, as teatrais e as contemporâneas, valorizando a diversidade cultural e respeitando a sua tradição.</p> <p>(EFEJAAF35PE) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão, as danças teatrais e às danças contemporâneas e demais práticas corporais, sugerindo</p>
LUTA	Lutas do Brasil e Lutas do Mundo	<p>(EFEJAAF37PE) Compreender as lutas genuinamente brasileiras (Huka-Huka, Luta Marajoara e o Jiu-Jitsu Brasileiro) problematizando preconceitos e estereótipos de gênero, sociais e étnico-raciais relacionados ao universo das lutas corporais nacionais.</p> <p>(EFEJAAF39PE) Discutir preconceitos e estereótipos de gênero, sociais e étnico-raciais relacionados às lutas do Brasil, refletindo e apontando meios para superá-los.</p> <p>(EFEJAAF41PE) Pesquisar acerca das particularidades socioculturais das lutas orientais (tais como: Judô, Kung Fu, Karatê, Taekwondo, Muay Thai, Sumô, dentre outras) e das lutas ocidentais (tais como: Luta Olímpica, Boxe, Full Contact, Savate, Mixed Martial Arts (MMA), Esgrima, dentre outras), reconhecendo as suas características técnico-táticas e respectivas sistematizações de seus gestos específicos culturalmente estereotipados.</p> <p>(EFEJAAF42PE) Aprofundar, refletir e compreender as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiática das lutas/artes marciais, contextualizando-as, valorizando e respeitando suas culturas de origem.</p>

FASE: IV**BIMESTRE: 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 (Ginásticas de academia e Ginástica de conscientização corporal; Ginásticas esportivizadas ou de competição e Ginástica de conscientização corporal)	<p>(EFEJAAF23PE) Elaborar, coletivamente, normas de convívio, respeitando as individualidades, que viabilizem a participação em experimentos relacionados às ginásticas, resgatando o conhecimento histórico sobre as mesmas enquanto processo de evolução humana.</p> <p>(EFEJAAF24PE) 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.</p> <p>(EFEJAAF25PE) 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.</p> <p>(EFEJAAF26PE) 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.</p> <p>(EFEJAAF28PE) 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.</p>

(EFEJAAF29PE) 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

BIMESTRE: 4º BIMESTRE

UNIDADES OU CAMPOS TEMÁTICOS (AS)	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
<p>Esporte</p>	<p>Saberes sobre o Esporte Esportes individuais (de marca, técnico - combinatórios, de combate e de precisão) - Esportes coletivos (de invasão) - Saberes sobre o Esporte (A história dos esportes e As dimensões sociais do Esporte) - Esportes coletivos (de marca, de invasão, de rede/parede, de campo e taco e técnico- combinatórios)</p>	<p>(EFEJAAF14PE) Contextualizar, comparar e ressignificar as transformações na organização e utilização dos esportes individuais e coletivos, em suas diferentes manifestações (educacional/profissional, comunitário/lazer e saúde).</p> <p>(EFEJAAF15PE) Investigar e discutir alternativas para a experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.</p> <p>(EFEJAAF16PE) Compreender os diferentes papéis da organização dos esportes individuais e coletivos de rede/ parede, campo e taco, invasão e combate (atleta, árbitro e técnico), analisando seus fundamentos técnico-táticos básicos, considerando suas principais regras, através da valorização do trabalho coletivo e protagonismo.</p> <p>(EFEJAAF17PE) Reconhecer as características dos esportes de combate, criando estratégias individuais e coletivas, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.</p> <p>(EFEJAAF19PE) Refletir e aprofundar os conhecimentos acerca dos esportes individuais e coletivos de rede/parede, campo e taco, invasão e combate.</p>

		<p>(EFEJAAF21PE) Identificar, introduzir e explorar locais disponíveis na comunidade para a vivência de esportes individuais e coletivos, bem como para as tematizadas na escola, propondo, produzindo e reconhecendo alternativas para utilizá-los no tempo livre, considerando suas particularidades.</p>
<p>Práticas Corporais de Aventura</p>	<p>Práticas corporais de aventura urbanas e na natureza</p>	<p>(EFEJAAF44PE) Analisar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas, apontando estratégias para prevenção de acidentes.</p> <p>(EFEJAAF46PE) Investigar a origem das práticas corporais de aventuras urbanas (Skate, Patins, Parkour, BMX, entre outras) e as Possibilidades de recriá-las, reconhecendo suas características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos.</p> <p>(EFEJAAF47PE) Diferenciar as práticas corporais de aventura na natureza (Rapel, Escalada, Slackline, Canoagem, entre outras), valorizando a própria segurança e integridade física, respeitando o patrimônio natural, refletindo a interação com o ambiente e apontar contribuições para minimizar os impactos de degradação ambiental..</p> <p>(EFEJAAF49PE) Compreender as características (equipamentos de segurança, indumentárias) das práticas corporais de aventura, identificando aproximações e distanciamentos entre estas e outras práticas corporais</p>