

**CURRÍCULO
EMERGENCIAL
ANOS INICIAIS -
ENSINO
FUNDAMENTAL
EDUCAÇÃO FÍSICA
2020**



CURRÍCULO EMERGENCIAL

1º ANO

Componente Curricular: Educação Física		
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. • Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.
	<p>Danças do contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal. • Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.

CURRÍCULO EMERGENCIAL

2º ANO

Componente Curricular: Educação Física		
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p>	<p>Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. • Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.
	<p>Danças do contexto comunitário e regional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário e regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.

CURRÍCULO EMERGENCIAL

3º ANO

Componente Curricular: Educação Física		
COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DO CONHECIMENTO	HABILIDADES DESENVOLVIDAS
<p>Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p> <p>Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural. • Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e os jogos populares do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.
	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão.	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.
	Ginástica geral.	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.

	<p>Danças do Brasil e do mundo.</p> <p>Danças de matriz indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo e adotando procedimentos de segurança. • Experimentar, recriar e fruir 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.
--	--	--

CURRÍCULO EMERGENCIAL

4º ANO

Componente curricular: Educação Física		
COMPETÊNCIA ESPECÍFICAS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.</p> <p>Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.</p> <p>Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupo.</p>	<p>Expressão corporal.</p> <p>Atividades motoras.</p> <p>Brincadeiras e jogos com regras.</p> <p>Relacionamento interpessoal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vivenciar os movimentos naturais. • Criar movimentos e formas de expressão em ritmos diferentes. • Fazer uso de diferentes linguagens corporais.
	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compartilhar ideias, espaços e equipamentos com pessoas de convivência diária. • Criar jogos a partir de outros já conhecidos.
	<p>Danças do contexto comunitário e regional.</p> <p>Danças de matriz indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.

CURRÍCULO EMERGENCIAL

5º ANO

Componente curricular: Educação Física		
COMPETÊNCIA ESPECÍFICAS	OBJETO DE CONHECIMENTO	HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS
<p>Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.</p> <p>Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.</p> <p>Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.</p>	<p>Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo.</p> <p>Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. • Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário e regional, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. • Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas. • Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais tematizadas na escola, produzindo textos (orais, escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.