

PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS
SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO
DIRETORIA DO ENSINO FUNDAMENTAL

CURRÍCULO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: 1º E 2º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ÁREA DE CONHECIMENTO:
LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR:
EDUCAÇÃO FÍSICA



Secretaria Municipal
da Educação

PREFEITURA
PALMAS
A CAPITAL DE TODOS OS TOCANTINENSES



PREFEITURA MUNICIPAL DE PALMAS
Secretaria Municipal da Educação
Diretoria do Ensino Fundamental

CURRÍCULO DA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: 1º E 2º ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ÁREA DE CONHECIMENTO: LINGUAGENS

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

CINTIA ALVES CAETANO RIBEIRO MANTOAN
Prefeita Municipal

FÁBIO BARBOSA CHAVES
Secretário Municipal da Educação

EVANDRO BORGES ARANTES
Secretário Executivo

CICERA RIBEIRO FERREIRA MOTA SOARES
Secretária Executiva

SUIANY DE SOUSA COSTA
Superintendente de Gestão Escolar

ANA PAULA RODRIGUES DOS SANTOS SILVA
Gerente de Apoio Pedagógico da Educação
Fundamental Urbana e Campo

FICHA TÉCNICA

Coordenadora do processo de construção colaborativa

Professora Ma. Fátima Aparecida Borges Alves – Técnica do Currículo dos 1º e 2º Anos do Ensino Fundamental da Secretaria Municipal da Educação

Relatores do Componente Curricular de Educação Física

Professora Giseli Gonçalves Porto Mangabeira – Licenciatura em Educação Física

Professora Fátima Aparecida Borges Alves – Licenciatura em Pedagogia e Mestrado em Letras.

Colaboradores da Secretaria Municipal da Educação de Palmas/TO

Caroline Gimenez Graça – Licenciatura em Educação Física

Heleno Elias da Silva – Licenciatura em Educação Física

Marilza Aparecida Teixeira - Licenciatura em Educação Física

Ricardo Antônio Pereira da Costa - Licenciatura em Educação Física

Wagner do Amaral – Licenciatura em Educação Física

Colaboradores/as das Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino de Palmas/TO – 1 e 2ºs Anos do Ensino Fundamental

Escola de Tempo Integral Anísio Teixeira

Ana Carolina Correia da Silva Rabelo

Escola Municipal Thiago Barbosa

Antônio C. C. B. Neto

Escola Municipal Francisca Brandão Ramalho

Daiane de Freitas Moreira

Escola Municipal de Tempo Integral Anísio Spínola Teixeira

Eduardo Leandro Souza Dias

Escola Municipal de Tempo Integral Daniel Batista

Érica Rodrigues Noletto

Escola Municipal Degraus do Saber

Eurenes Alves Martins

Escola Tempo Integral Anísio Spínola Teixeira

Evandro Pereira Carvalho

Escola Tempo Integral Anísio Teixeira

Evandro Pereira Carvalho

Centro Municipal de Educação Infantil Príncipes e Princesas

Karla Bianca Matias Ferrari

Escola de Tempo Integral Cora Coralina

Luciene Pereira de Sousa

Escola Municipal de Tempo Integral Cora Coralina

Maiara P. da Silva Ferreira

Escola de Tempo Integral Daniel Batista

Maria Aparecida Rodrigues de Araújo Barbosa

Escola Municipal Paulo Freire

Maria Lúcia da Cunha Velez

Escola Municipal de Tempo Integral Santa Bárbara

Mauro Sousa

Escola Municipal de Tempo Integral Apri-gio Tomás de Mattos

Oswaldo R. Dourado Júnior

Escola Municipal de Tempo Integral Daniel Batista

Rita de Cássia S. Franca

Escola Municipal de Tempo Integral Olga Benário

Rodrigo P. Carneiro

Revisão Linguística

1ª Revisão: **Gilvania Rosa de Souza**

2ª Revisão: **Andecywalla Marinho Lima**

Capa: Westter Quirino - Designer da Secretaria Municipal da Comunicação – Palmas/TO

Sumário

1 INTRODUÇÃO	6
1.1 O componente Curricular da Educação Física	6
1.2 O componente Curricular da Educação Física, no contexto da alfabetização e letramento, na escola regular e integral	10
2 QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS	12
3. MONITORAMENTO DA APRENDIZAGEM POR DIAGNÓSTICOS	48
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

1 INTRODUÇÃO

O componente Curricular de Educação Física desempenha um papel fundamental no desenvolvimento global do estudante, abrangendo aspectos vitais como socialização, consciência corporal, autoestima, desenvolvimento motor, cooperação e empatia. Dessa forma, o ensino da Educação Física transcende as vivências práticas, promovendo um aprendizado cultural significativo que colabora com o processo de desenvolvimento dos estudantes. Este aspecto justifica a inclusão da Educação Física na área de linguagens.

Neste contexto, a abordagem nas aulas de Educação Física contempla as manifestações culturais produzidas por diversos grupos sociais ao longo da história. Essas manifestações são entendidas como possibilidades expressivas que contribuem para o desenvolvimento das práticas corporais. A tematização das práticas corporais na Educação Física permite a aquisição de novos sentidos, produções, leituras, significações e linguagens corporais, sublinhando que o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e vai além do mero deslocamento espaço-temporal, respeitando as diferenças culturais.

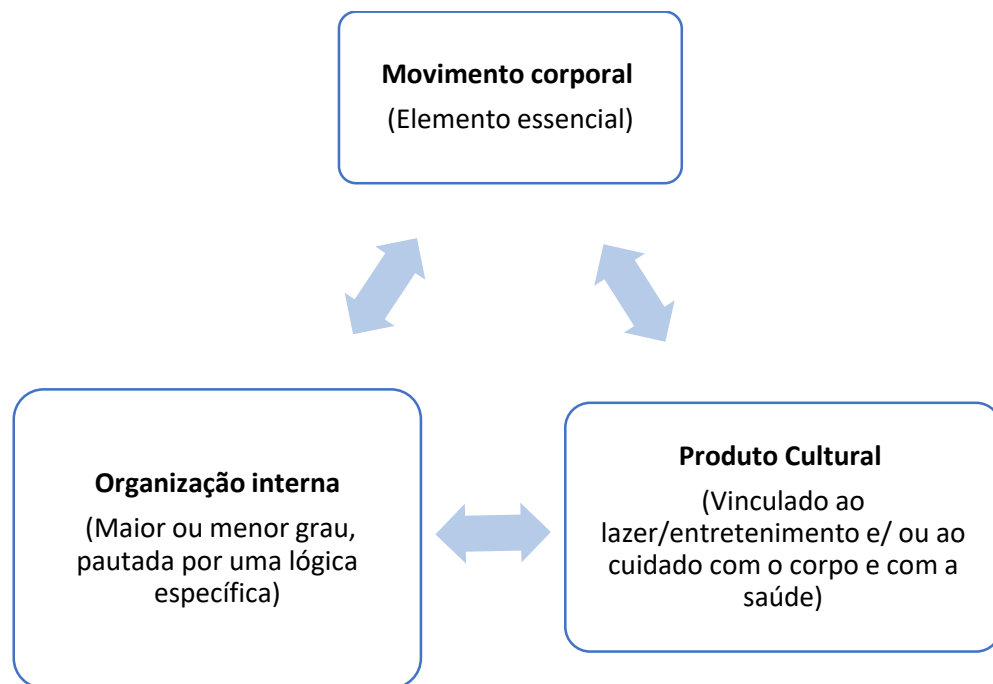
Em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular, BNCC (Brasil, 2018) e o Documento Curricular do Tocantins – DCT (Tocantins, 2019), o município de Palmas desenvolveu sua proposta curricular com foco nas práticas corporais. Esta proposta engloba uma diversificação de manifestações culturais e possibilidades de expressão de significados sociais adquiridos ao longo do tempo. Os objetivos incluem: compreender a cultura corporal de movimento em suas dimensões física e mental; identificar a multiplicidade de padrões corporais de forma crítica e reflexiva; desenvolver comportamentos não discriminatórios em relação ao corpo próprio e alheio; adquirir valores a partir da socialização e prática da Educação Física; e reconhecer a prática da Educação Física como um direito, incentivando a recriação, experimentação e fruição de brincadeiras e jogos.

1.1 O componente Curricular da Educação Física

A Educação Física, enquanto componente curricular, tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social. Estas práticas são compreendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos indivíduos, fruto da diversidade cultural produzida por diferentes grupos sociais ao longo da história. O conhecimento da própria cultura e a transferência desse conhecimento integrado à prática são estratégias essenciais para enriquecer teoricamente o campo da Educação Física, conforme apontado por Bezerra et al. (2020). Isso significa que, além dos movimentos físicos específicos trabalhados em determinadas práticas, as expressões culturais também se tornam objetos de estudo e conhecimento nesse campo.

A linguagem corporal é profundamente influenciada pela cultura. Cada região, estado ou país possui sua própria linguagem corporal, evidenciando que a Educação Física é uma construção cultural e histórica dos seres humanos, que se altera e é alterada por essas interações, ressaltando uma importante perspectiva histórica. Além do contexto cultural, as práticas corporais são ancoradas em três elementos fundamentais, que são comuns a todas elas, conforme detalhados na Figura 1.

Figura 1 - Elementos Fundamentais comuns às práticas corporais



Fonte: BNCC (Brasil, 2018) – adaptado.

No contexto do ensino, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) do Brasil, publicada em 2018, destaca que as práticas corporais podem ser entendidas como textos que são passíveis de leitura e produção. Essas práticas, no entanto, devem ser estrategicamente direcionadas para atingir as dez competências específicas da Educação Física previstas pela BNCC. De acordo com o documento (Brasil, 2018, p. 223), essas competências são essenciais para o desenvolvimento integral dos estudantes, englobando aspectos físicos, cognitivos, emocionais e sociais.

Cada uma dessas competências tem um papel crucial no fortalecimento do aprendizado e na formação cidadã dos alunos, proporcionando-lhes as ferramentas necessárias para interagir de forma saudável e produtiva com o mundo ao seu redor, através da exploração e compreensão das diversas manifestações das práticas corporais.

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.

5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. 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.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

(Brasil, 2018, p. 223),

No decorrer do Ensino Fundamental, espera-se que as competências específicas de Educação Física sejam progressivamente desenvolvidas. Durante o ciclo de alfabetização, enfatiza-se a introdução das noções das competências 1, 8, 9 e 10, conforme estabelecido pela Base Nacional Comum Curricular. Para alcançar esse objetivo, as práticas corporais são organizadas em diferentes unidades temáticas, abrangendo uma variedade de atividades físicas e culturais. Estas unidades temáticas incluem Brincadeiras e Jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas, e Práticas Corporais de Aventura. Cada uma dessas categorias desempenha um papel crucial na iniciação dos estudantes nos aspectos fundamentais da Educação Física, ajudando no desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e sociais.

Todas essas unidades temáticas são detalhadamente descritas no Quadro 1, proporcionando um panorama completo das atividades e objetivos educacionais relacionados a cada uma delas no contexto do ciclo de alfabetização.

Quadro 1 - Caracterização das unidades temáticas

Unidades temáticas	Caracterização
Brincadeiras e Jogos	Engloba atividades que são realizadas de forma voluntária e lúdica, dentro de um espaço e tempo definidos. Estas atividades são caracterizadas pela criação e adaptação de regras pelo próprio grupo, respeitando acordos estabelecidos coletivamente. Uma característica marcante desta unidade é a valorização do ato de brincar em si, onde o prazer e a satisfação de participar são tão importantes quanto os objetivos ou resultados do jogo. Esta abordagem enfatiza a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, promovendo o aprendizado através do entretenimento e da interação social. As brincadeiras e jogos desenvolvem habilidades como cooperação, criatividade, resolução de problemas e habilidades motoras, sendo fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes no ciclo de alfabetização.
Esportes	No ciclo de alfabetização, a unidade temática "Esportes" é dividida em duas categorias principais: esportes de precisão e esportes de marca. Os esportes de precisão envolvem atividades que requerem controle e exatidão nos movimentos, enfatizando a habilidade de realizar ações com precisão e cuidado. Exemplos comuns podem incluir atividades como arremesso ao alvo, golfe ou boliche, onde a precisão e a técnica

Unidades temáticas	Caracterização
	são mais valorizadas do que a velocidade ou força física. Já os esportes de marca concentram-se em alcançar a melhor performance em determinadas habilidades físicas, como a velocidade, a força ou a resistência. Estes esportes geralmente envolvem competições onde se busca superar uma "marca" específica, seja ela um tempo, uma distância ou um peso. Essa divisão no ensino dos esportes durante o ciclo de alfabetização permite uma abordagem mais estruturada e adaptada às capacidades e interesses das crianças nesta fase de desenvolvimento. Além de promover habilidades físicas, os esportes contribuem para o desenvolvimento de valores como a disciplina, o trabalho em equipe, o respeito mútuo e a superação de desafios pessoais.
Ginásticas	A unidade temática "Ginásticas", no âmbito educacional, fundamenta-se na prática da ginástica geral, também conhecida como "ginástica para todos". Esta modalidade é caracterizada por ser uma prática corporal não competitiva, que abre um leque de possibilidades para a expressão corporal. Dentro deste contexto, a ginástica geral abrange elementos acrobáticos, permitindo uma rica variedade de expressões e movimentos. Além do aspecto físico, a ginástica geral promove intensamente as interações sociais e o compartilhamento de experiências e aprendizados. Este caráter inclusivo e colaborativo torna-a uma atividade especialmente valiosa no contexto escolar, pois oferece aos estudantes a oportunidade de explorar e desenvolver suas habilidades motoras, expressivas e sociais em um ambiente seguro e estimulante. A prática da ginástica nessa fase de desenvolvimento ajuda no fortalecimento da coordenação motora, na consciência corporal e no equilíbrio, além de fomentar valores como cooperação, respeito mútuo e a valorização da diversidade de habilidades entre os estudantes.
Danças	A unidade temática "Danças" na Educação Física explora o conjunto de práticas corporais que são caracterizadas por movimentos rítmicos e expressivos. Essas práticas envolvem a organização de passos e evoluções específicas, muitas vezes integradas a coreografias. A dança, como forma de expressão artística e cultural, oferece aos estudantes uma oportunidade única de se conectar com a música e com os movimentos de forma criativa e harmoniosa. Além de promover o desenvolvimento da coordenação motora, ritmo e equilíbrio, a dança também é uma poderosa ferramenta para o desenvolvimento emocional e social. Ela permite que os estudantes expressem sentimentos e emoções, além de fomentar o trabalho em equipe e o respeito mútuo quando realizada em grupos. Essa prática também propicia uma rica exploração das diversas culturas e tradições, uma vez que cada estilo de dança pode representar diferentes histórias, contextos sociais e expressões culturais. A inclusão da dança no currículo escolar é, portanto, uma maneira de enriquecer a experiência educativa dos estudantes, proporcionando-lhes uma forma lúdica e significativa de aprendizado.

Fonte: BNCC (Brasil, 2018, p. 212)

Ao longo do Ensino Fundamental, as unidades temáticas de Brincadeiras e Jogos, Lutas e Danças são desenvolvidas com uma progressão que parte do cotidiano e do contexto comunitário e regional, expandindo-se posteriormente para abranger contextos nacionais e mundiais. Quanto aos Esportes, estes são classificados e distribuídos de acordo com sua tipologia específica. Já as ginásticas, nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, iniciam-se com a ginástica geral, abrangendo alguns de seus elementos básicos como equilibrar, saltar, girar, balancear, trepar, andar, correr, circundar, ondular, rastejar, estender, rolar, lançar, entre outros.

É importante ressaltar que as práticas corporais devem ser direcionadas para estimular o movimento, com o objetivo de desenvolver as capacidades físicas, como força e velocidade, e habilidades motoras, incluindo coordenação, lateralidade e noção espacial. Além disso, essas práticas contribuem para o desenvolvimento cognitivo relacionado à psicomotricidade, cognição, afetividade e corporeidade do estudante, sempre em conformidade com sua faixa etária.

Essa abordagem integral garante que as práticas corporais no Ensino Fundamental sejam uma experiência rica e diversificada, contribuindo significativamente para o desenvolvimento global dos estudantes.

1.2 O componente Curricular da Educação Física, no contexto da alfabetização e letramento, na escola regular e integral

Um aspecto crucial a ser destacado no ciclo de alfabetização e letramento é a ludicidade das atividades. Entende-se que brincar é sinônimo de aprender; por meio das interações lúdicas, as crianças ampliam seu desenvolvimento biopsicossocial, fomentando o conhecimento e a criatividade. Almeida (2009) salienta que, na atividade lúdica, as ações e os movimentos são mais importantes do que o resultado final das atividades em si. Este enfoque na experiência e no processo é fundamental para um aprendizado eficaz e significativo.

No planejamento das aulas, é essencial considerar as várias dimensões do conhecimento dentro das práticas da cultura corporal de movimento. Cada uma dessas dimensões apresenta abordagens e níveis de complexidade distintos, tornando-se relevantes e significativas no contexto da aprendizagem das crianças. Entre estas dimensões, destacam-se: experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário. Essas dimensões são detalhadas no Quadro 2, oferecendo uma orientação clara sobre como incorporá-las de maneira efetiva nas atividades educativas.

Essa abordagem multidimensional garante que as aulas sejam não apenas educativas, mas também enriquecedoras, permitindo que os estudantes explorem e desenvolvam suas habilidades de maneira integrada e contextualizada.

Quadro 2 - Dimensões do conhecimento

Dimensão	Detalhamento
Experimentação	Refere-se à dimensão essencial do conhecimento no âmbito das práticas corporais e do movimento. Esta dimensão se refere à aprendizagem que surge diretamente da vivência e do envolvimento ativo nas atividades físicas. Os conhecimentos adquiridos através da experimentação são únicos, pois não podem ser plenamente compreendidos ou internalizados sem a experiência direta e a participação ativa. Neste processo de experimentação, os estudantes têm a oportunidade de explorar diferentes movimentos e práticas corporais, vivenciando de forma prática e concreta. Essas experiências permitem que os alunos descubram por si mesmos os efeitos e as possibilidades de seus movimentos, resultando em um aprendizado mais profundo e significativo.

Dimensão	Detalhamento
Uso e apropriação	Refere-se a uma dimensão do conhecimento na Educação Física que se concentra em capacitar o estudante a realizar, de maneira autônoma, diversas práticas corporais, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar. Essa dimensão aborda o conhecimento prático - o saber fazer - que é essencial para a independência e a autossuficiência do estudante nas atividades físicas. O objetivo dessa abordagem é proporcionar aos estudantes os meios e o entendimento necessários para que eles possam aplicar as habilidades aprendidas em contextos variados. Isso significa que, além de aprender uma prática corporal específica, os estudantes também desenvolvem a capacidade de adaptar e aplicar esses conhecimentos em situações diferentes, seja em atividades recreativas, esportivas ou em seu dia a dia. A apropriação do conhecimento através do uso prático e a capacidade de transferir essas habilidades para além do contexto escolar são fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes, fomentando não apenas a aptidão física, mas também a confiança, a autonomia e a responsabilidade pessoal.
Fruição	Implica a apreciação estética das experiências geradas pelas vivências corporais, bem como das diferentes práticas físicas oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos. Essa dimensão está vinculada com a apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar da realização de uma determinada prática corporal e/ou apreciá-la quando realizada por outros.
Reflexão sobre a ação	Refere-se ao conhecimento gerado a partir da observação e análise das suas vivências corporais e das vivências realizadas por outros indivíduos. É importante propiciar ao estudante a condição de observar e analisar as próprias vivências corporais ou aquelas realizadas por outras pessoas. No entanto, é necessário que se defina estratégias de observação, de que o estudante possa se valer, para resolver desafios peculiares à prática, apreender novas modalidades ou mesmo adequar as práticas aos interesses e às possibilidades apresentadas.
Construção de valores	Diz respeito a aprendizagem de valores e normas voltadas para o exercício da cidadania e da democracia. O objetivo é deixar para trás estereótipos e preconceitos relacionados as práticas corporais.
Análise	Essa dimensão está relacionada aos conhecimentos que precisam ser construídos pelos estudantes, de modo que eles se tornem capazes de classificar esportes, sistemas táticos, efeitos de determinados exercícios físicos no desenvolvimento de capacidades, entre outros.
Compreensão	Significa compreender o lugar que cada prática ocupa no mundo a partir do contexto histórico no qual foi gerada, suas transformações e a vinculação nacional e mundial de cada prática, ou seja, o processo de inserção das práticas corporais no contexto sociocultural, reunindo saberes que possibilitam compreender o lugar que as práticas corporais ocupam no mundo.
Protagonismo comunitário	Diz respeito ao conhecimento que faz o estudante ser ativo na hora de tomar decisões em prol da democratização do acesso às diversas práticas corporais. Refletir sobre as condições que a comunidade possui de acessar determinadas práticas corporais, quais são os recursos públicos e privados disponíveis e identificar os agentes responsáveis.

Fonte: BNCC (Brasil, 2018, p. 218) – adaptado.

Destaca-se que não existe uma hierarquia entre as oito dimensões, as quais podem ser abordadas de maneira integrada, embora não sobrepostas, considerando a natureza vivencial,

experiential e objetiva. Cada uma delas demanda abordagens e práticas pedagógicas distintas, alinhadas ao nível de complexidade e à faixa etária, a fim de torná-las significativas e pertinentes para os estudantes.

2 QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS

Atualmente, a capital tocaninense dispõe de escolas que oferecem tanto o ensino em tempo parcial quanto integral, abrangendo o ciclo de Alfabetização. Diante desse cenário, o quadro organizador das habilidades e seus desdobramentos visa atender às necessidades tanto das escolas em tempo parcial quanto das escolas em tempo integral. No entanto, os quadros organizadores das unidades temáticas de natação, jogos educativos de tabuleiro e lutas são desenvolvidos no contraturno das unidades educacionais em tempo integral.

As escolas que operam em regime parcial devem seguir o quadro organizador da Educação Física, pois este contempla todos os objetos de conhecimento a serem trabalhados durante as aulas no ciclo de alfabetização.

Conforme estabelecido pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular) (Brasil, 2018), é crucial que os estudantes tenham acesso ao maior número possível de práticas, estando todos preparados para acolher a diversidade que representam. A partir dessas experiências, eles podem reinterpretar sua própria cultura. Um aspecto adicional relevante é que os estudantes reflitam sobre os valores intrínsecos às práticas e possam desenvolver habilidades socioemocionais ao vivenciá-las.

QUADRO 3 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º ANO – 1º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. (EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. (EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos.	Experimentar diferentes brincadeiras de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos. Demonstrar, por meio de múltiplas linguagens, as brincadeiras e jogos vivenciados no cotidiano.	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Participa de diferentes brincadeiras de faz de contas, jogos tradicionais e recreativos presentes no contexto comunitário.	As brincadeiras e jogos, oriundos do meio familiar, resgatam a cultura da comunidade dando continuidade as tradições familiares. Dentre os jogos tradicionais e recreativos, podemos sugerir: espelho, coelhinho sai da toca, amarelinha, queimada, estátua, dentre outros que contribuem para o desenvolvimento do equilíbrio e coordenação motora. Outras sugestões ¹ .

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

¹ <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=173> Acesso em 13 nov. de 2023.

QUADRO 4 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º ANO – 2º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Brincadeiras e jogos.	<p>Experimentar diferentes brincadeiras de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos</p> <p>Demonstrar por meio de múltiplas linguagens as brincadeiras e jogos vivenciados no cotidiano.</p>	<p>(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Demonstra por meio de múltiplas linguagens as brincadeiras e jogos vivenciados no cotidiano.</p>	<p>Sugere-se aproveitar o mundo fantástico das crianças, dando vida aos jogos simbólicos, estimulando-os desenvolver as habilidades da oralidade, juntamente com o movimento, pois são fundamentais para que os estudantes aprendam a conviver socialmente, a se relacionar com os outros, respeitando as diferenças.</p> <p>As atividades com o uso das brincadeiras, tais como, pular corda, pega-pega, estafetas, morto-vivo, exigem habilidades motoras simples: correr, saltar, abaixar, levantar.</p>

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
DANÇA	<p>(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p>	Rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas	<p>Experimentar as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.</p> <p>Identificar os elementos constitutivos das danças (ritmo, espaço, gestos).</p> <p>Participar das danças do contexto comunitário, festa Junina.</p>	(EF12EF11) Experimenta as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.	As brincadeiras cantadas contribuem para o desenvolvimento dos elementos constitutivos da dança, além da socialização. O folclore tem papel importante neste contexto. Segundo os PCNS (1997) as brincadeiras de roda e as cirandas também são uma boa fonte para atividades rítmicas, dentre as sugestões de danças e outras atividades rítmicas e/ou expressivas que podem ser abordadas, porém com adaptações a cada contexto destacam-se: lengalengas, brincadeiras de roda, cirandas e escravos-de-Jó, etc.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 5 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º ANO – 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
ESPORTES	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Esportes de precisão	Experimentar e fruir diferentes esportes de precisão de forma lúdica. Participar de atividades que proporcionem iniciação aos esportes de precisão.	(EF12EF05) Participa de atividades que proporcionem a iniciação aos esportes de precisão.	A introdução aos esportes de precisão, em primeiro lugar, deve proporcionar aos estudantes o sentido de fruição, de apreciação da prática esportiva, desenvolvendo as habilidades básicas dos esportes de precisão.
		Esportes de marca	Experimentar e fruir o mini atletismo de forma lúdica. Participar de atividades que proporcionem a iniciação ao mini atletismo.	(EF12EF06) Participa de atividades que proporcionem a iniciação aos esportes de marca.	A iniciação esportiva, nos primeiros anos do Ensino Fundamental, é uma ferramenta pedagógica para trabalhar diferentes valores e conceitos, que vão além da vivência efetiva por parte de todos os estudantes.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 6 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º ANO – 4º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
GINÁSTICAS	<p>(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos, lançamentos dentre outros), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.</p> <p>(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.</p>	Ginástica geral e ginástica para todos	<p>Experimentar e identificar diferentes elementos básicos da ginástica geral.</p> <p>Participar de atividades que desenvolvam os elementos básicos da ginástica geral (equilibrar, saltar, saltitar, girar, rodar, balancear, trepar, andar, correr, circundar, ondular, rastejar, estender, rolar, lançar, dentre outros).</p>	<p>EF12EF07; EF12EF08; EF12EF09; EF12EF10)</p> <p>Demonstra, por meio de múltiplas linguagens, os elementos básicos da ginástica geral: equilibrar, saltar, saltitar, girar, rodar, balancear, trepar, andar, correr, circundar, ondular, rastejar, estender, rolar, lançar, dentre outros).</p>	<p>Sugere-se que o trabalho com a iniciação da ginástica geral seja do mais simples para o mais complexo, em conformidade com as capacidades físicas dos estudantes, visando a percepção do próprio corpo (respiração, relaxamento e tensão dos músculos, etc.).</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 7 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 1º ANO – 1º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento de Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular, presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer a história dos jogos de tabuleiro.</p> <p>Praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios apresentados durante as partidas.</p>	<p>(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03)</p> <p>Demonstra, por meio de múltiplas linguagens, os jogos educativos de tabuleiro vivenciados no cotidiano.</p>	<p>Alguns dos principais aspectos a serem trabalhados são a atenção, concentração, memória e raciocínio lógico. Algumas sugestões de jogos educativos de tabuleiro para o início do ano letivo são: jogos da memória, quebra cabeças, pega vareta etc.</p>

**QUADRO 8 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 1º ANO – 2º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer a história dos jogos de tabuleiro.</p> <p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Demonstrar, por meio de múltiplas linguagens, os jogos educativos de tabuleiro praticados e vivenciados no cotidiano.</p>	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Cooperar e respeita as diferenças individuais em relação ao desempenho dos colegas durante a realização das partidas dos jogos de tabuleiro.	Sugere-se que as atividades dos jogos educativos de tabuleiro sejam realizadas interdisciplinarmente com as habilidades do componente curricular de Matemática/Unidade Temática da Geometria, como por exemplo: o sudoku geométrico, tangram, jogo da velha, resta 1, dentre outros.

QUADRO 9 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 1º ANO - 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Localizar estruturas dos tabuleiros (linhas, colunas).</p> <p>Compreender a importância da cooperação, entre os colegas, para a realização dos jogos educativos de tabuleiro de forma eficaz.</p>	<p>(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza estruturas no tabuleiro (linhas, colunas).</p>	<p>Sugere-se a prática de jogos educativos como dama, trilha, xadrez, contudo, sabe-se que este último é um importante aliado no processo de aprendizagem, por isso deve ser introduzido desde os anos iniciais do Ensino Fundamental. Existem muitos jogos pré-enxadrísticos que permeiam o aprendizado do xadrez: disputa do rei, dominó xadrez, jogo da memória do xadrez, batalha naval do xadrez, jogo da velha do xadrez, queimada do xadrez, bingo do xadrez, sudoku do xadrez, troca dos cavalos, xadrez humano.</p>

**QUADRO 10 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 1º ANO – 4º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Localizar as estruturas dos tabuleiros, bem como as peças do jogo).</p> <p>Compreender a importância da cooperação, entre os colegas, para a realização dos jogos educativos de tabuleiro de forma eficaz.</p>	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza as estruturas no tabuleiro (linhas, colunas, bem como as peças do jogo).	Pode-se adaptar os mais variados jogos educativos de tabuleiro para auxiliar a alfabetização dos estudantes, por exemplo adaptando cartelas de bingo incluindo as letras do alfabeto, ou números que representem o resultado de uma expressão matemática.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

**QUADRO 11 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA –
LUTAS - 1º ANO – 1º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Conhecer e vivenciar diferentes jogos de lutas sem contato direto com o oponente.</p> <p>Praticar atividades envolvendo rolamentos, cambalhotas e amortecimento de quedas (formas de cair).</p> <p>Participar de atividades de perseguição, comparação e oposição.</p> <p>Compreender a importância da disciplina não só durante os jogos, como também, para no cotidiano</p>	(EF12EFPMW 01; EF12EFPMW02) Pratica jogos de lutas de perseguição, comparação e oposição.	Os jogos de luta são atividades recreativas organizadas para a educação física escolar. Dentre elas, rouba rabo, briga de galo, pique bandeira são algumas das atividades que podem ser organizadas e/ou adaptadas em forma de brincadeiras para os dois primeiros anos do Ensino Fundamental.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

**QUADRO 12 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA –
LUTAS - 1º ANO – 2º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Conhecer e vivenciar diferentes jogos de lutas envolvendo o equilíbrio e desequilíbrio.</p> <p>Participar de jogos de puxar e empurrar.</p> <p>Praticar atividades 1x1.</p> <p>Compreender a importância da disciplina nas lutas e no cotidiano.</p>	<p>(EF12EFPMW 01; EF12EFPMW02) Pratica jogos de lutas de equilíbrio e desequilíbrio, jogos de puxar e empurrar e os jogos 1x1.</p>	<p>A(O) professora(or) pode, por meio de jogos de lutas, promover o desenvolvimento do controle emocional dos estudantes; também é possível trabalhar respeito, trabalho em equipe, autocontrole, disciplina, dentre outros; zelando para que participem de forma consciente e responsável, não violando os direitos do outro.</p> <p>Algumas sugestões de jogos de oposição estão disponíveis em http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modulos/conteudo/conteudo.php?conteudo=413.</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 13 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
LUTAS - 1º ANO – 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Conhecer e vivenciar jogos de lutas sem contato direto com o oponente.</p> <p>Vivenciar jogos de rapidez e atenção.</p> <p>Participar de jogos de conquista de objetos.</p> <p>Compreender a importância da disciplina nas lutas e no cotidiano.</p>	<p>(EF12EFPMW01)</p> <p>EF12EFPMW02)</p> <p>Pratica jogos de lutas de rapidez e atenção.</p>	<p>Sugere-se que a(o) professora(or) amplie as estratégias que realcem a importância da disciplina, respeito, cidadania, autocontrole das emoções, além das técnicas dos jogos de lutas</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 14 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
LUTAS - 1º ANO – 4º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Conhecer e vivenciar diferentes jogos de conquista de território.</p> <p>Reconhecer a diferença entre lutas, brigas e demais práticas corporais.</p> <p>Compreender a importância da disciplina nas lutas e no cotidiano.</p>	(EF12EFPMW 01; EF12EFPMW02) identifica as diferenças entre lutas, brigas e outras práticas corporais.	As regras adotadas podem ser discutidas, avaliadas e repensadas pelos estudantes com mediação da(o) professora(or), por meio da reflexão e do diálogo sobre a compreensão e conhecimento das estratégias adotadas e/ou para adoção de novas possibilidades de ação.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 15 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
NATAÇÃO - 1º ANO – 1º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
ESPORTES	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.</p> <p>(EF12EFPMW03) Conhecer e praticar hábitos de higiene corporal para a manutenção da saúde.</p>	Esportes de marca: natação.	<p>Adaptar ao meio líquido de forma lúdica.</p> <p>Experimentar e praticar brincadeiras e jogos no meio líquido.</p> <p>Praticar atividades lúdicas que desenvolvam a imersão, flutuação, locomoção e controle respiratório.</p> <p>Conhecer e praticar hábitos de higiene corporal para manutenção da saúde.</p>	<p>(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03) Prática a imersão, flutuação, locomoção e controle respiratório.</p>	<p>Propor iniciar as atividades com movimentos simples respeitando as diferenças biológicas, bem como as suas experiências anteriores. É importante que a(o) professora(or) defina as estratégias que orientem os estudantes a praticar o respeito ao outro, bem como às normas de segurança dentro e fora da piscina.</p>

**QUADRO 16 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
NATAÇÃO - 1º ANO – 2º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
ESPORTES	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.</p> <p>(EF12EFPMW03) Conhecer e praticar hábitos de higiene corporal para a manutenção da saúde.</p>	Esportes de marca: natação.	<p>Adaptar ao meio líquido de forma lúdica.</p> <p>Experimentar brincadeiras e jogos no meio líquido.</p> <p>Conhecer e participar de atividades que desenvolvam o controle respiratório e a flutuação ventral e dorsal.</p> <p>Conhecer e praticar hábitos de higiene corporal para manutenção da saúde.</p>	<p>(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03)</p> <p>Prática o controle respiratório e a flutuação ventral e dorsal.</p>	Sugere-se iniciar a execução dos movimentos de forma lúdica. Ao longo do ano letivo, aumentar gradativamente o grau de dificuldade das atividades de domínio corporal, no meio líquido, de acordo com a faixa etária.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

**QUADRO 17 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
NATAÇÃO - 1º ANO – 3º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
ESPORTES	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.</p>	Esportes de marca: natação.	<p>Experimentar brincadeiras e jogos no meio líquido.</p> <p>Conhecer e participar de atividades que desenvolvam o domínio corporal, combinação de movimentos, deslizamentos ventrais, dorsais e laterais.</p> <p>Realizar a propulsão de pernas do estilo Crawl, com auxílio de materiais.</p> <p>Conhecer e praticar o nado de sobrevivência para segurança.</p>	(EF12EF05; EF12EF06) Praticar o domínio corporal, combinação de movimentos, deslizamentos ventrais, dorsais, laterais e propulsão de pernas.	<p>O domínio corporal remete às atividades de adaptação, no meio líquido, com movimentos mais complexos, auxiliando na evolução do equilíbrio, da coordenação dos membros superiores e inferiores e da agilidade. Sugere-se que a(o) professora(or) explore as diferentes possibilidades e combinações de movimentos, nos diferentes eixos corporais (plano sagital, plano coronal ou frontal; plano transversal ou horizontal).</p> <p>Os deslizamentos são essenciais para futura aprendizagem das técnicas dos quatro estilos da natação.</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

**QUADRO 18 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
NATAÇÃO - 1º ANO – 4º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
ESPORTES	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.</p>	Esportes de marca: natação.	<p>Experimentar brincadeiras e jogos no meio líquido.</p> <p>Participar de atividades que desenvolvam o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo Crawl e Costas, com auxílio de materiais e saltos.</p> <p>Conhecer e praticar o nado de sobrevivência para segurança.</p>	(EF12EF05; EF12EF06) - Prática o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo Crawl e Costas e saltos.	A função da propulsão de pernas está ligada à estabilidade do corpo, além de dar equilíbrio e auxiliar na flutuação, que é de suma importância para a aprendizagem dos estilos da natação, como exemplo, saltar de várias formas com auxílio de diferentes materiais.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 19 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 2º ANO – 1º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Brincadeiras e jogos.	<p>Experimentar diferentes brincadeiras de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos.</p> <p>Demonstrar por meio de múltiplas linguagens as brincadeiras e jogos vivenciados no cotidiano.</p>	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Prática diferentes brincadeiras e jogos tradicionais e recreativos presentes no contexto comunitário.	As brincadeiras e jogos populares contribuem para o desenvolvimento das capacidades físicas (força e velocidade, etc.) e motoras (coordenação, lateralidade, noção espacial), bem como os aspectos cognitivos relacionados à afetividade, a partir da fruição do ato de brincar em si. Dentre as brincadeiras e jogos populares destacam-se: pique-esconde, corrida de saco, pula corda, amarelinha, queimada, estátua, caça ao tesouro, espelho, coelho sai da toca, etc.

QUADRO 20 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 2º ANO – 2º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p>(EF12EF04) 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,</p>	Brincadeiras e jogos.	Experimentar diferentes brincadeiras e jogos de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos.	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03; EF12EF04) Prática diferentes brincadeiras e jogos de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos.	Os jogos recreativos cumprem papel fundamental no sentido de tornar lúdica a prática da Educação Física escolar. Já os jogos simbólicos são uma forma de estimular o desenvolvimento da imaginação dos estudantes, o que podem levar a brincadeiras que imitem ações dos adultos: brincar de casinha, brincar de dirigir carrinhos. (Ex: corrida do saco, bambolê, percurso com obstáculos).

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
	audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.				
DANÇAS	<p>(EF12EF11) Experimentar e fruir diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), e recriá-las, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.</p>	Rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas	<p>Experimentar as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.</p> <p>Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças.</p> <p>Participar das danças do contexto comunitário e regional, festa Junina.</p>	(EF12EF11; EF12EF12) Praticar as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.	As rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas são uma excelente ferramenta pedagógica que oferecem aos estudantes uma liberdade de expressão através do movimento, do conhecimento corporal, do ritmo, da socialização com outras crianças e também da ampliação do seu repertório por meio da música.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 21 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 2º ANO – 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
ESPORTES	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de precisão para assegurar a integridade própria e dos demais participantes.	Esportes de precisão	Experimentar e fruir diferentes esportes de precisão de forma lúdica. Participar de atividades que proporcionem a iniciação aos esportes de precisão.	(EF12EF05; EF12EF06) Participa de atividades que proporcionem a iniciação a esportes de precisão.	O lúdico deve fazer parte, do dia a dia da(o) professora(or), no ensino dos esportes de precisão. Neste primeiro ciclo, podem ser trabalhados a bocha, boliche, lançamento ao alvo.
	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca para assegurar a integridade própria e dos demais participantes.	Esportes de marca	Experimentar e fruir o mini atletismo de forma lúdica. Participar de atividades que proporcionem a iniciação ao mini atletismo.	(EF12EF05; EF12EF06) Participa de atividades que proporcionem a iniciação ao mini atletismo.	A estimulação e a ampliação do vocabulário motor (memória dos movimentos) precisam ser o ponto principal de atenção da(o) professora(or), considerando que o ensino de novas aprendizagens necessita de um repertório de movimentos e habilidades dos estudantes.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 22 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA - 2º ANO – 4º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
GINÁSTICAS	<p>(EF12EF07) Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, balanceios, corridas, caminhadas, ondulações, extensões, rolamentos, lançamentos dentre outros, acrobacias, com, em e sem materiais), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.</p> <p>(EF12EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.</p> <p>(EF12EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, e respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.</p> <p>(EF12EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, identificando a presença desses elementos em distintas práticas corporais.</p>	Ginástica Geral, Acrobática e Ginástica para todos.	<p>Experimentar, fruir e identificar diferentes elementos básicos da ginástica.</p> <p>Participar de atividades que desenvolvam os elementos básicos da ginástica geral (rolamentos, estrelinha, ponte, vela, parada de mão e parada em três apoios, dentre outros).</p>	<p>(EF12EF07; EF12EF08; EF12EF09; EF12EF10) Descreve por meio de múltiplas linguagens os elementos básicos da ginástica geral (rolamentos, estrelinha, ponte, vela, parada de mão e parada em três apoios, dentre outros).</p>	É de suma importância a orientação e o cuidado com a segurança dos estudantes, durante a execução dos elementos básicos da ginástica e principalmente acrobáticos.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

**QUADRO 23 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 2º ANO – 1º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro</p> <p>Conhecer a história dos jogos de tabuleiro</p> <p>Demonstrar, por meio de múltiplas linguagens, os jogos educativos de tabuleiro vivenciados no cotidiano.</p>	<p>(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03;) Pratica os jogos educativos de tabuleiro.</p>	<p>Para dar continuidade ao processo de ensino-aprendizagem dos jogos educativos de tabuleiro no 2º Ano do Ensino Fundamental, é proposto gradativamente ampliar o nível de complexidade das atividades. Essa abordagem visa desenvolver habilidades como imaginação, concentração, raciocínio lógico, memória, capacidade de criar estratégias, inteligência emocional e coordenação motora. Esses objetivos serão alcançados por meio de jogos como dominó, ludo, jogos da memória, entre outros.</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

**QUADRO 24- QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 2º ANO – 2º BIMESTRE**

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Conhecer a história dos jogos de tabuleiro.</p> <p>Demonstrar por meio de múltiplas linguagens os jogos educativos de tabuleiro vivenciados no cotidiano.</p>	<p>(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Compreende a importância da cooperação para a realização dos jogos de tabuleiro.</p>	<p>Os jogos de tabuleiro, na segunda infância (6 aos 10 anos), estimulam o raciocínio lógico numérico, coordenação motora de forma lúdica e divertida. Dentre eles, o Resta 1, o Jogo da Velha e Sudoku além de desenvolver a capacidade de concentração, memória, conceitos matemáticos, tais como: percepções espaciais, as bases de igualdade e diferença; resolução de problemas, etc., bem como, o raciocínio lógico e o desenvolvimento de estratégias. Por outro lado, o Tangram desenvolve conhecimento de figuras geométricas. Os jogos também contribuem para que os estudantes estabeleçam laços de amizade e a compreensão de aprender a conviver.</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 25 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 2º ANO – 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Localizar estruturas dos tabuleiros (linhas, colunas)</p> <p>Compreender a importância da cooperação para a realização dos jogos educativos de tabuleiro</p>	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza estruturas no tabuleiro (linhas, colunas)	Ampliar o nível de complexidade visa possibilitar que os estudantes, além de desenvolverem habilidades de experimentação e apreciação, também se capacitem para analisar as situações do jogo. Isso propicia a compreensão das características e regras dos jogos de estratégias de salão, como a dama, o xadrez e a trilha, que envolvem elementos de sorte.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 26 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
JOGOS EDUCATIVOS DE TABULEIRO - 2º ANO – 4º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
BRINCADEIRAS E JOGOS	<p>(EF12EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas.</p> <p>(EF12EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e os jogos populares do contexto comunitário, reconhecendo e valorizando a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem.</p> <p>(EF12EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p>	Jogos educativos de tabuleiro	<p>Conhecer e praticar diferentes jogos educativos de tabuleiro.</p> <p>Localizar estruturas dos tabuleiros, bem como as peças do jogo.</p> <p>Compreender a importância da cooperação para a realização dos jogos educativos de tabuleiro.</p>	(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza estruturas no tabuleiro (linhas, colunas, bem como as peças do jogo)	Promover a participação em festivais internos desperta o desejo de envolvimento em eventos externos, abrangendo âmbitos local, regional e nacional. Os festivais constituem estratégias essenciais para a socialização dos estudantes, proporcionando aquisição de conhecimento e o desenvolvimento de novas estratégias de jogo. Essa prática não apenas fortalece as habilidades técnicas dos participantes, mas também fomenta a troca de experiências entre os estudantes, contribuindo para um ambiente educativo mais rico e dinâmico.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 27 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
LUTAS - 2º ANO – 1º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Conhecer e praticar atividades de perseguição, comparação e oposição.</p> <p>Participar de atividades que utilizem parada de mão, carriola e estrela.</p> <p>Compreender a importância da disciplina nas lutas.</p>	<p>(EF12EFPMW01; EF12EFPMW02) Participa de atividades de perseguição, comparação e oposição.</p>	<p>Sugere-se que a/o professora(o) esteja atento/a ao controle de qualquer tipo de manifestação de agressividade, entre os estudantes, para garantir a segurança destes durante as atividades de jogos de lutas.</p>

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 28 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
LUTAS - 2º ANO – 2º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Vivenciar diferentes jogos e atividades envolvendo a esquivas.</p> <p>Participar de jogos de puxar e empurrar delimitando área e objetos.</p> <p>Participar da iniciação às lutas agarradas.</p> <p>Compreender a importância da disciplina nas lutas.</p>	(EF12EFPMW01; EF12EFPMW02) Praticar jogos de lutas de puxar e empurrar com delimitação de área e objetos.	As habilidades motoras: como agarrar, levantar, empurrar, puxar, esquivar devem ser praticadas, pois são precursoras das lutas em si.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 29 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
LUTAS - 2º ANO – 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	<p>(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança.</p> <p>(EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).</p>	Jogos de lutas	<p>Conhecer e vivenciar diferentes jogos de conquista de objetos.</p> <p>Vivenciar atividades que envolvam o domínio do oponente em lutas de solo.</p> <p>Compreender a importância da disciplina. nas lutas.</p>	(EF12EFPMW13; EF12EFPMW02) Participa dos diferentes jogos de conquista de objetos.	Com o intuito de vivenciar os golpes de lutas, de forma segura, a(o) professora(or)-treinadora(or) pode utilizar materiais como balões, bolas colchonetes, aparadores, saco de pancada inflável, para explorar o contato com o outro de forma segura e eficaz.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 30 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA LUTAS - 2º ANO – 4º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
LUTAS	(EF12EFPMW01) Experimentar, fruir e utilizar estratégias de diferentes jogos de lutas, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas, como oponente e as normas de segurança. (EF12EFPMW02) Identificar as características dos jogos de lutas e suas diferenças (entre lutas e brigas e outras práticas corporais).	Jogos de lutas	Conhecer o contexto histórico e cultural das lutas. Conhecer e vivenciar diferentes jogos de lutas que envolvam força muscular, resistência e controle da respiração. Compreender a importância da disciplina nas lutas. Refletir sobre a importância de praticar autocontrole e obedecer às regras preestabelecidas.	(EF12EFPMW01; EF12EFPMW02) Compreende a importância da disciplina nas lutas.	Sugere-se criar momentos de reflexão, com os estudantes, sobre a importância da disciplina durante as lutas, de obedecer às regras preestabelecidas, conscientizando-os sobre a necessidade de limites para ordenar a vida em comunidade. Através de atividades lúdicas e utilizando materiais adequados para garantir a segurança dos estudantes, praticar jogos de luta, com a intenção de aprender a controlar as emoções como raiva, medo, insegurança, dentre e outros.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 31 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA NATAÇÃO - 2º ANO – 1º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
NATAÇÃO	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.</p> <p>(EF12EFPMW03) Conhecer e praticar hábitos de higiene corporal para a manutenção da saúde.</p>	Esportes de marca (natação)	<p>Conhecer a origem da modalidade esportiva da natação e seus benefícios na infância e na fase adulta.</p> <p>Conhecer o ambiente e explorar o espaço físico do ambiente aquático.</p> <p>Adaptar ao meio líquido de forma lúdica, a partir das experiências com brincadeiras e jogos no ambiente aquático.</p> <p>Participar de atividades lúdicas que desenvolvam a imersão, flutuação, locomoção e controle respiratório.</p> <p>Conhecer e praticar hábitos de higiene</p>	<p>(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03) Prática a imersão, flutuação, locomoção e controle respiratório.</p>	<p>Sugere-se incentivar as crianças a observarem o movimento dos animais no meio aquático. Em seguida, promover um diálogo sobre a origem da modalidade esportiva da natação, abordando seus benefícios para a saúde, bem como os hábitos de higiene e os cuidados com a segurança tanto dentro quanto fora da piscina.</p> <p>Os jogos e brincadeiras, enquanto formas lúdicas, destacam-se como recursos didáticos importantes para a iniciação nessa prática esportiva. Essas atividades proporcionam uma abordagem mais leve e envolvente, estimulando o interesse das crianças pela natação e facilitando a assimilação de conceitos fundamentais. Além disso, a utilização de jogos contribui para a construção de uma experiência educativa mais dinâmica e participativa.</p>

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
			corporal para manutenção da saúde.		

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 32 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA NATAÇÃO - 2º ANO – 2º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
NATAÇÃO	<p>(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.</p> <p>(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.</p> <p>(EF12EFPMW03) Conhecer e praticar hábitos de higiene corporal para a manutenção da saúde.</p>	Esportes de marca (natação)	<p>Experimentar brincadeiras e jogos no meio líquido.</p> <p>Participar de atividades que desenvolvam o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo Crawl e Costas e braçada do Crawl.</p> <p>Conhecer e praticar hábitos de higiene</p>	<p>(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03)</p> <p>Prática atividades de domínio corporal, propulsão de pernas do estilo Crawl e Costas e braçada do Crawl.</p>	Além da adaptação de brincadeiras e jogos já existentes, sugere-se a realização de atividades lúdicas específicas com o objetivo de promover o desenvolvimento da adaptação ao meio líquido. Essas atividades incluem aspectos como locomoção aquática, controle respiratório, técnicas de imersão,

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
			corporal para manutenção da saúde.		prática de abrir e fechar os olhos embaixo d'água e aperfeiçoamento da flutuação.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 33 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA NATAÇÃO - 2º ANO – 3º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
NATAÇÃO	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes. (EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão	Esportes de marca (natação)	Experimentar brincadeiras e jogos no meio líquido. Participar de atividades que desenvolvam o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo	(EF12EF05; EF12EF06) Participa de atividades que desenvolvam o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo crawl, propulsão de pernas do estilo costas e braçada do Crawl.	Orienta-se, as(os) professoras(es), dar uma atenção especial ao nado de sobrevivência, pois este tem um papel fundamental na diminuição dos afogamentos. Existe um manual que trata das medidas de prevenção de afogamentos que pode ser consultado em: https://www.sobrasa.org/new_sobrasa/arquivos/medidas_de_prevencao/MEDIDAS_DE_

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
	para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.		Crawl e Costas e braçada do Crawl. Discutir a importância do nado de sobrevivência para segurança.		PREVENCAO_EM_AFOGAMENTOS_SOBRASA_2015_mini.pdf

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

QUADRO 34 - QUADRO ORGANIZADOR DAS HABILIDADES E SEUS DESDOBRAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA
NATAÇÃO - 2º ANO – 4º BIMESTRE

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
NATAÇÃO	(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.	Esportes de marca (natação)	Experimentar brincadeiras e jogos no meio líquido. Participar de atividades que desenvolvam o domínio corporal,	(EF12EF05; EF12EF06) Praticar o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo crawl, propulsão de pernas do estilo costas e braçada do estilo	A realização de festivais entre diferentes escolas é um projeto que tem grande valia, pois proporciona aos estudantes uma ampliação dos seus horizontes quanto à importância do esporte, por meio do compartilhamento de

Unidade Temática	Habilidades	Objetos de Conhecimento	Expectativas de Aprendizagem	Indicador de Monitoramento da Aprendizagem	Sugestões Pedagógicas
	(EF12EF06) Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e precisão para assegurar a integridade própria e a dos demais participantes.		propulsão de pernas do estilo crawl, propulsão de pernas do estilo costas e saltos. Discutir a importância do nado de sobrevivência para segurança.	costas e participa de Festivais de Natação.	experiências e à socialização entre as equipes de diferentes escolas.

A partir de Brasil (2018) e Tocantins (2019)

3 MONITORAMENTO DA APRENDIZAGEM POR DIAGNÓSTICOS

O monitoramento da aprendizagem desempenha um papel fundamental, tanto para os estudantes quanto para as (os) professoras (ores), visando permitir que ambos compreendam e avaliem os progressos e desafios no processo de ensino e aprendizagem. O intuito é tornar esse processo cada vez mais eficiente e eficaz, ou seja, mais produtivo. Propõe-se a realização do monitoramento da aprendizagem por meio de diagnósticos bimestrais, com o objetivo de promover um acompanhamento contínuo do desempenho das crianças, de maneira individualizada, nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental. Ressalta-se a importância crucial de as (os) professoras (ores) conhecerem o estágio de desenvolvimento de cada criança para intervirem de maneira a garantir o avanço de todos.

O processo de monitoramento da aprendizagem baseia-se em três pilares: 1) observação atenta e contínua; 2) escuta sensível e reflexiva; 3) utilização de instrumentos (diagnósticos) para verificar o nível de aprendizagem. O primeiro pilar envolve a criação de um fichário para anotações de observações, como comportamentos, expressões visuais, níveis de engajamento, entre outras informações relevantes, sobre o desempenho e as dificuldades de cada estudante. Isso visa acompanhar o progresso e identificar as necessidades individuais dos educandos ao longo do processo de alfabetização.

Sugere-se que os critérios de observação sigam as propostas pelos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) (Brasil, 1997), tais como: a) cooperação e respeito às regras ao enfrentar desafios em situações de jogos e competições; b) reconhecimento dos benefícios para a saúde decorrentes da realização de atividades corporais regulares; c) reconhecimento de que as formas de expressão de cada cultura são fontes de aprendizagem de diferentes tipos de movimento e expressão corporal, sem discriminação por motivos sociais, étnicos ou de gênero.

No segundo pilar, sugere-se a adoção regular de momentos de escuta sensível dos estudantes, com anotações contínuas no fichário de observações, sobre o progresso e os desafios que as crianças enfrentam para alcançar seus objetivos de aprendizagem como leitores e produtores de textos.

Propõe-se também que a (o) professora (or) organize grupos de ajuda em sala de aula, estimulando a partilha de conhecimentos, opiniões e ideias sobre como aprendem. Isso visa promover a interação entre os estudantes, onde aqueles que têm mais conhecimento ajudam os que enfrentam dificuldades, sob a supervisão atenta da (o) professora (or), observando a interação e se as dificuldades foram superadas. O *feedback* construtivo aos estudantes demonstra que seus esforços são reconhecidos, valorizados, e cria um canal de comunicação eficaz com a turma. Essa atividade fomenta o aprendizado cooperativo, baseado no respeito, contribuindo para a melhoria da aprendizagem.

No terceiro pilar, a (o) professora (or) elabora instrumentos de diagnóstico, seguindo os indicadores de monitoramento da aprendizagem listados nos Quadros 35 e 36. Os resultados do monitoramento, orientados pelos três pilares mencionados anteriormente, devem ser registrados bimestralmente no Sistema de Gestão Escolar (SIGE) pela (o) professora (or) da turma na Unidade Educacional.

Quadro 35 - Indicadores de monitoramento da aprendizagem, por bimestre – 1º Ano do Ensino Fundamental

Código da habilidade e indicador de monitoramento	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Participa de diferentes brincadeiras de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos presentes no contexto comunitário.	X			
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Demonstra por meio de múltiplas linguagens os jogos educativos de tabuleiro vivenciados no cotidiano.	X			
(EF12EFPMW 01; EF12EFPMW02) Pratica jogos de lutas de perseguição, comparação e oposição.	X			
(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03) Pratica a imersão, flutuação, locomoção e controle respiratório.	X			
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Demonstra por meio de múltiplas linguagens os jogos educativos de tabuleiro vivenciados no cotidiano.		X		
(EF12EF11) Experimenta as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.		X		
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Cooperar e respeita as diferenças individuais de desempenho dos colegas na realização dos jogos de tabuleiro.		X		
(EF12EFPMW 01; EF12EFPMW02) Pratica jogos de lutas de equilíbrio e desequilíbrio, jogos de puxar e empurrar e os jogos 1x1.		X		
(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03) Pratica o controle respiratório e a flutuação ventral e dorsal.		X		
(EF12EF05) Participa de atividades que proporcionam a iniciação aos esportes de precisão.			X	
(EF12EF06) Participa de atividades que proporcionem a iniciação aos esportes de marca.			X	
(EF12EF01; EF12EF02; (EF12EF03) Localiza estruturas no tabuleiro (linhas, colunas).			X	
(EF12EFPMW01) EF12EFPMW02) Pratica jogos de lutas de rapidez e atenção.			X	
(EF12EF05; EF12EF06) Pratica o domínio corporal, combinação de movimentos, deslizes ventrais, dorsais, laterais e propulsão de pernas.			X	
EF12EF07; EF12EF08; EF12EF09; EF12EF10) Demonstra por meio de múltiplas linguagens os elementos básicos da ginástica geral: equilibrar, saltar saltitar, girar, rodar, balancear, trepar, andar, correr, circundar, ondular, rastejar, estender, rolar, lançar, dentre outros).				X
EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza as estruturas no tabuleiro (linhas, colunas, bem como as peças do jogo).				X
(EF12EFPMW 01; EF12EFPMW02) identifica as diferenças entre lutas e brigas e outras práticas corporais.				X

Código da habilidade e indicador de monitoramento	1º BIM	2º BIM	3º BIM	4º BIM
(EF12EF05; EF12EF06) Pratica o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo Crawl e Costas e saltos.				X
EF12EF07; EF12EF08; EF12EF09; EF12EF10) Demonstra por meio de múltiplas linguagens os elementos básicos da ginástica geral: equilibrar, saltar saltitar, girar, rodar, balancear, trepar, andar, correr, circundar, ondular, rastejar, estender, rolar, lançar, dentre outros).				X

Fonte: Quadro orientador das habilidades e desdobramentos do 1º Ano do Ensino Fundamental, por bimestre, da Rede Municipal de Ensino de Palmas/TO.

Quadro 36 - Indicadores de monitoramento da aprendizagem, por bimestre – 2º Ano do E. Fundamental

Código da habilidade e indicador de monitoramento	1BIM	2BIM	3BIM	4BIM
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Pratica diferentes brincadeiras e jogos tradicionais e recreativos presentes no contexto comunitário.	X			
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Pratica os jogos educativos de tabuleiro.	X			
(EF12EFPMW01; EF12EFPMW02) Participa de atividades de perseguição, comparação e oposição.	X			
(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03) Pratica a imersão, flutuação, locomoção e controle respiratório.	X			
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03; EF12EF04) Pratica diferentes brincadeiras e jogos de faz de conta, jogos tradicionais e recreativos.		X		
(EF12EF11; (EF12EF12) Pratica as rodas cantadas e brincadeiras rítmicas e expressivas.		X		
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Compreende a importância da cooperação para a realização dos jogos de tabuleiro.		X		
(EF12EFPMW01; EF12EFPMW02) Pratica jogos de lutas de puxar e empurrar com delimitação de área e objetos.		X		
(EF12EF05; EF12EF06; EF12EFPMW03) Pratica atividades de domínio corporal, propulsão de pernas do estilo Crawl e Costas e braçada do Crawl.		X		
(EF12EF05; EF12EF06) Participa de atividades que proporcionem a iniciação aos esportes de precisão.			X	
(EF12EF05; EF12EF06) Participa de atividades que proporcionem a iniciação ao mini atletismo.			X	

Código da habilidade e indicador de monitoramento	1BIM	2BIM	3BIM	4BIM
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza estruturas no tabuleiro (linhas, colunas)			X	
(EF12EFPMW13; EF12EFPMW02) Participa dos diferentes jogos de conquista de objetos.			X	
(EF12EF05; EF12EF06) Participa de atividades que desenvolvam o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo crawl, propulsão de pernas do estilo costas e braçada do Crawl.			X	
(EF12EF07; EF12EF08; EF12EF09; EF12EF10) Descreve por meio de múltiplas linguagens os elementos básicos da ginástica geral (rolamentos, estrelinha, ponte, vela, parada de mão e parada em três apoios, dentre outros).				X
(EF12EF01; EF12EF02; EF12EF03) Localiza estruturas no tabuleiro (linhas, colunas, bem como as peças do jogo).				X
(EF12EFPMW01; EF12EFPMW02) Compreende a importância da disciplina nas lutas.				X
(EF12EF05; EF12EF06) Pratica o domínio corporal, propulsão de pernas do estilo crawl, propulsão de pernas do estilo costas e braçada do estilo costas e participa de Festivais de Natação.				X

Fonte: Quadro orientador das habilidades e desdobramentos do 2º Ano do Ensino Fundamental, por bimestre, da Rede Municipal de Ensino de Palmas/TO.

É importante ressaltar que o presente documento oferece uma proposta viável para o ensino do Componente da Educação Física, com foco prioritário em práticas corporais voltadas para o movimento. O objetivo é desenvolver as capacidades físicas, como força e velocidade, e as habilidades motoras, incluindo coordenação, lateralidade e noção espacial. Além disso, busca-se abordar os aspectos cognitivos relacionados à psicomotricidade, cognição, afetividade e corporeidade do estudante, tudo isso em consonância com sua faixa etária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, MEC, 2018.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

TOCANTINS, Documento Curricular do Tocantins, Ciências Humanas, 2019.

SOARES, Magda, Alfalettrar: Toda Criança pode aprender a Ler e a Escrever, Editora Contexto, 2020.