

# CURRÍCULO PRIORIZADO

## ENSINO FUNDAMENTAL

### EDUCAÇÃO FÍSICA



## APRESENTAÇÃO

No ano de 2020 a educação apresentou um cenário diferenciado em virtude da pandemia causada pelo novo coronavírus, a qual motivou a necessidade da suspensão das aulas presenciais e da implantação de um modelo (emergencial) remoto de aulas, proporcionando a estudantes da educação básica paranaense, a continuidade dos estudos por meio de diferentes ferramentas/recursos educacionais on-line e *offline* e televisivo do programa Aula Paraná (Canal TV, *Classroom*, Aplicativo, material impresso).

Além da proposta ofertada pela SEED, houve o trabalho desenvolvido em cada estabelecimento de ensino, pelas equipes diretiva, pedagógicas e professores(as), através de reunião/aulas online via ferramentas Meet, WhatsApp, acompanhamento das atividades propostas por meio dos recursos disponíveis, inclusive com atendimento presencial escalonado aos/às estudantes que apresentaram dificuldades de aprendizagem dos conteúdos nesse cenário emergencial, respeitando-se todos os protocolos de segurança.

E mesmo com todo o envolvimento, o empenho e a dedicação de profissionais e docentes, algumas aprendizagens precisam ser retomadas de maneira constante, visando ao desenvolvimento de habilidades essenciais e complementares em cada etapa de ensino.

Mediante isso, buscando atender a essa retomada de aprendizagem, surgida do contexto emergencial do ano de 2020, a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte elaborou um documento denominado Caderno **Currículo Priorizado** com o objetivo de orientar as ações de retomadas de algumas aprendizagens na rede estadual de ensino, disponibilizando aos/às professores/as o planejamento de ações pedagógicas, tendo como foco a priorização de conteúdos essenciais.

O Caderno **Currículo Priorizado** apresenta subsídios pedagógicos, elencando os conteúdos essenciais para cada etapa da Educação Básica nos diferentes componentes curriculares e/ou disciplinas. Os conteúdos essenciais são os que estruturam a base para a progressão das aprendizagens dos/as estudantes nos anos posteriores. Associado a esses conteúdos, foram elencados os conhecimentos prévios necessários à continuidade do processo da aprendizagem.

Sendo assim, esta proposta tem, portanto, como foco a atuação/prática docente junto aos/às estudantes durante (e após) a pandemia.

**- COMO UTILIZAR ESTE DOCUMENTO NO COMPONENTE CURRICULAR DE EDUCAÇÃO FÍSICA -**

O presente documento foi elaborado com o intuito de dar suporte ao trabalho docente de Educação Física da rede Estadual do Paraná, tendo em vista o período de ensino emergencial remoto, e tem como base o Currículo da Rede Paranaense, no que se refere ao componente Educação Física. É importante frisar que o exposto a seguir poderá auxiliar não só no tocante a atingir os Objetivos da etapa, mas também no desenvolvimento dos Conhecimentos Prévios, caso diagnosticado que o(a) estudante e/ou a turma não tenha(m) alcançado os pré-requisitos esperados.

Com base na especificidade pertinente à disciplina de Educação Física, o intuito é contribuir para que os/as estudantes se tornem sujeitos capazes de reconhecer o próprio corpo, aprimorar a expressividade corporal consciente e refletir criticamente sobre as práticas corporais, possibilitando a comunicação e o diálogo com as diferentes culturas.

Ao se pensar o encaminhamento metodológico para as aulas de Educação Física na Educação Básica, é preciso levar em consideração, inicialmente, aquilo que o(a) aluno(a) traz como referência acerca do conteúdo proposto, ou seja, uma leitura da realidade a ser valorizada. Na sequência, é possível questionar esse conhecimento prévio dos/as estudantes e trazê-lo para uma outra dimensão, a da sua aplicabilidade. Depois, faz-se necessária a sistematização do conteúdo proposto, por meio de pesquisas, dentre outros exemplos. Após essa sequência de aulas, há a possibilidade de fomentar a criatividade dos estudantes, com atividades de recriações, com base nas práticas realizadas no decorrer das aulas. Assim, cabe ressaltar que os conteúdos específicos elencados nos quadros organizadores são sugestões de possíveis abordagens durante as aulas, cabendo ao(a) professor(a) adequá-los ao contexto do estabelecimento de ensino onde atua.

Quanto à avaliação, vale reforçar que ela se caracteriza como um processo contínuo, permanente e cumulativo, em que o(a) docente organizará seu trabalho, sustentado nas diversas práticas corporais, relacionando aos encaminhamentos metodológicos, resgatando as experiências e sistematizações realizadas durante o processo de aprendizagem. A avaliação é pensada como parte do processo do ensino e da aprendizagem dos estudantes e, por assim dizer, avança dialogando com as discussões pertinentes às estratégias didático-metodológicas.

LEGENDA DO QUADRO ORGANIZADOR  
EDUCAÇÃO FÍSICA

<b>UNIDADE TEMÁTICA</b>	São os grandes blocos temáticos, para organizar o conhecimento escolar de cada componente. São tópicos que unificam uma sequência de objetos de ensino do componente Educação Física.
<b>OBJETOS DE CONHECIMENTO</b>	Para cada unidade, são os conteúdos, conceitos e processos abordados nas habilidades. Fazem parte de uma unidade temática e que estão aliados às metodologias, contribuindo para o desenvolvimento dos objetivos de ensino.
<b>ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS</b>	São sugestões de conteúdos encontrados no CREP, livro didático e outras fontes que contribuem para o desenvolvimento dos Objetivos.
<b>CONHECIMENTOS PRÉVIOS</b>	Os conhecimentos prévios expressam os conhecimentos da área da Educação Física, que o estudante tem direito em aprender de anos anteriores.
<b>OBJETIVOS</b>	Os objetivos de aprendizagem expressam os conhecimentos essenciais do componente de Educação Física que o estudante tem direito a aprender em cada ano da respectiva etapa de ensino.

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Esportes	Esportes de marca  Esportes de Precisão	Esportes de marca: todas as provas do Atletismo, Ciclismo, Levantamento de peso, Remo dentre outros.  Esportes de precisão: bocha, Golfe, Golfe 7, Tiro com arco, Tiro esportivo, entre outros.	Experimentar e fruir diversos tipos de jogos esportivos de invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo, pelo respeito e pelo protagonismo, por meio de atividades e jogos diversos que se relacionam com os saberes ensinados.	Conhecer aspectos históricos, sociais e culturais, em contexto mundial, nacional, regional e local dos esportes propostos como conteúdo específico.  Experimentar e fruir esportes de marca e esportes de precisão, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, permitindo múltiplas experiências e o desenvolvimento de uma atitude crítica, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.
Brincadeiras e Jogos	Jogos de tabuleiro	Xadrez, Dama, Trilha, Resta um, Ludo, Alquerque, Gamão, Go, Jogo da Onça, Jogo da velha, Mancala, Mehen, Senet, Vikings (Tablut), Fanorona, Ringo, Real de Ur, Pachisi, entre outros.	Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares e tradicionais do mundo, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Conhecer a história e o contexto mundial, nacional, regional e local dos jogos de tabuleiro propostos como conteúdo específico.  Experimentar e fruir jogos de tabuleiro diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, levando em consideração as culturas afro-brasileiras e indígenas.

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Danças	Danças criativas	Elementos de movimento (tempo, espaço, peso e fluência), Qualidades de movimento, Improvisação, Atividades de expressão corporal, entre outras.	Experimentar, (re)criar e fruir atividades rítmicas e expressivas, danças populares e tradicionais do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	<p>Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar movimentos por meio das danças criativas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, movimentos etc.), ampliando seu repertório de movimentos e enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>Diferenciar as danças criativas das demais manifestações da dança, reconhecendo, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a elas por diferentes grupos sociais, respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p>
Ginásticas	Ginástica circense	Jogos circenses (Malabarísticos, Funambulescos, Acrobáticos, Clownescos, Jogos circenses diversos), Tecido, Trapézio, Trampolim, Arame fixo, entre outras.	Experimentar e fruir de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, pontes, estrelas, acrobacias, com e sem materiais), compreendendo e propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.	<p>Conhecer aspectos históricos, sociais e culturais da ginástica circense e suas diferentes manifestações, incluindo a cultura do Circo.</p> <p>Experimentar movimentos característicos da ginástica circense, visando à ampliação do repertório de movimentos, enfatizando a manifestação do lúdico.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Lutas	Lutas do Brasil	Capoeira Angola, Capoeira Regional, Capoeira Contemporânea, Esgrima crioula, Grappunch, Haecondo, Jiu-Jitsu brasileiro, Karate Machida, Karate Shubu-Do, Kombato, Luta livre esportiva, Morganti Jiu-jitsu, Samadô, Seiwakai, Tarracá, entre outras.	Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas de matrizes Indígena e Africana, reconhecendo seu contexto histórico, social e cultural.	<p>Experimentar, fruir (re)criar e (re)significar diferentes lutas do Brasil, vivenciando movimentos característicos dessas lutas, enfatizando a manifestação do lúdico.</p> <p>Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil, conhecendo os aspectos históricos, culturais e sociais das lutas, levando em consideração as culturas afro-brasileiras e indígenas.</p>
Práticas Corporais de Aventura	Práticas corporais de aventura urbanas	Orientação, Skate, Slackline, Parkour, Mountain Bike, Escalada, Boulder, entre outras.	Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.	<p>Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, suas técnicas e estratégias básicas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p> <p>Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de (re)criá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Esportes	Esportes técnico-combinatórios  Esportes de invasão	Esportes técnico-combinatórios: Ginástica artística, Ginástica rítmica, Patinagem artística, Nado sincronizado, Saltos ornamentais, entre outros. Esportes de invasão: Futebol, Futsal, Basquetebol, Handebol, Tapembol, Corfebol, Tchoukball, Futebol americano, Rugby, Rugby sevens, Hóquei sobre a grama, Polo aquático, Frisbee, Netball, entre outros.	Experimentar e fruir esportes de marca e esportes de precisão, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, permitindo múltiplas experiências e o desenvolvimento de uma atitude crítica, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.	Apropriar-se do(s) conceito(s) de esporte, além de aspectos históricos, sociais e culturais, em contexto mundial, nacional, regional e local dos esportes propostos como conteúdo específico.  Experimentar e fruir esportes técnico-combinatórios e esportes de invasão, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, permitindo múltiplas experiências e o desenvolvimento de uma atitude crítica, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.
Brincadeiras e Jogos	Jogos eletrônicos/ Jogos eletrônicos de movimento	Jogos de RPG (Role Playing Game), Jogos de Ação, Jogos de Estratégias, Jogos de Aventura, Jogos de Lógica, entre outros.	Experimentar e fruir jogos de tabuleiro diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, levando em consideração as culturas afro-brasileiras e indígenas.	Apropriar-se do(s) conceito(s) de jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento e de aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência dos jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento propostos como conteúdo específico.  Experimentar e fruir jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento diversos, valorizando e



UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
				<p>respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários, (re)criando diferentes formas de jogar e enfatizando a manifestação do lúdico.</p>
Danças	Danças urbanas	Locking, Waacking/ Punking, Vogue, Up Rocking, Popping, Waving, Scare Crow, Animation, King Tut, Boogalooing, B. Boying, Hip Hop Freestyle, House Dance, Ragga, entre outras.	Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar movimentos por meio das danças criativas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, movimentos etc.), ampliando seu repertório de movimentos e enfatizando a manifestação do lúdico.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de danças urbanas e de aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência das danças propostas como conteúdo específico.</p> <p>Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar movimentos básicos das danças urbanas propostas como conteúdo específico, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, movimentos etc.) e ampliando seu repertório de movimentos, enfatizando a manifestação do lúdico.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Ginásticas	Ginástica de condicionamento físico	Alongamentos, Ginástica aeróbica, Ginástica localizada, Step, Core, Board, Pular corda, Jump Rope, Pilates, entre outras.	Experimentar movimentos característicos da ginástica circense, visando à ampliação do repertório de movimentos, enfatizando a manifestação do lúdico.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de ginástica de condicionamento físico e de aspectos históricos, sociais e culturais da ginástica de condicionamento físico e suas diferentes manifestações.</p> <p>Experimentar e fruir exercícios físicos e movimentos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática, visando à ampliação da sua consciência corporal e propiciando interações, conhecimentos e partilha de experiências.</p>
Lutas	Lutas do Mundo	Karatê, Boxe, Muay Thai, Taekwondo, Aikido, Esgrima, Kendô, entre outras.	Experimentar, fruir (re)criar e (re)significar diferentes lutas do Brasil, vivenciando movimentos característicos dessas lutas, enfatizando a manifestação do lúdico.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de lutas e de aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência das lutas propostas como conteúdo específico.</p> <p>Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar diferentes lutas do Mundo, vivenciando movimentos característicos destas lutas, enfatizando a manifestação do lúdico.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Práticas Corporais de Aventura	Práticas corporais de aventura urbanas	Orientação, Skate, Slackline, Parkour, Mountain Bike, Escalada, Boulder, entre outras.	Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, suas técnicas e estratégias básicas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de práticas corporais de aventura, além dos aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência das práticas corporais propostas como conteúdo específico.</p> <p>Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, suas técnicas e estratégias básicas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Esportes	<p>Esportes de rede/parede</p> <p>Esportes de invasão</p>	<p>Esportes de Rede: Voleibol, Vôlei de praia, Tênis de mesa, Badminton, Peteca, Manbol, Frescobol, Tênis de campo, entre outros.</p> <p>Esportes de Parede: Pelota basca, Raquetebol, Squash dentre outros.</p> <p>Esportes de invasão: Futebol, Futsal, Basquetebol, Handebol, Tapembol, Corfebol, Tchoukball, Futebol americano, Rugby, Rugby sevens, Hóquei sobre a grama, Polo aquático, Frisbee, Netball, entre outros.</p>	<p>Experimentar e fruir esportes técnico-combinatórios e esportes de invasão, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, permitindo múltiplas experiências e o desenvolvimento de uma atitude crítica, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p>	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de esporte, além de aspectos históricos, sociais e culturais, em contexto mundial, nacional, regional e local dos esportes propostos como conteúdo específico.</p> <p>Identificar e compreender os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede e invasão.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Danças	Danças circulares	Contemporâneas, Folclóricas, Sagradas, entre outras	Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar movimentos básicos das danças urbanas propostas como conteúdo específico, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos, movimentos etc.) e ampliando seu repertório de movimentos, enfatizando a manifestação do lúdico.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de dança circular, dos aspectos históricos, sociais, culturais e filosóficos atrelados aos contextos de origem e permanência dessas danças.</p> <p>Diferenciar as danças circulares das demais manifestações da dança, reconhecendo, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a elas por diferentes grupos sociais, enfatizando o respeito à pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana por meio do estímulo do sentido coletivo, da solidariedade social e do espírito da cooperação.</p>
Lutas	Lutas do Mundo	Karatê, Boxe, Muay Thai, Taekwondo, Aikido, Esgrima, Kendô, entre outras.	Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar diferentes lutas do Mundo, vivenciando movimentos característicos destas lutas, enfatizando a manifestação do lúdico.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de lutas e de aspectos históricos, sociais, culturais e filosóficos atrelados aos contextos de origem e permanência das lutas propostas como conteúdo específico.</p> <p>Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiaticização de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem, (re)significando as lutas a partir das transformações sociais identificadas.</p>
Brincadeiras e Jogos	Jogos dramáticos	Improvisação, Imitação, Mímica, Role Playing Game (RPG), entre outros.	Experimentar e fruir jogos eletrônicos/jogos eletrônicos de movimento diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por	Contextualizar os jogos dramáticos compreendendo suas características básicas (jogo de estratégias, interpretação e imaginação) em que os estudantes interpretam diferentes personagens, superando desafios.

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
			diferentes grupos sociais e etários, (re)criando diferentes formas de jogar e enfatizando a manifestação do lúdico.	Vivenciar e (re)significar jogos dramáticos, (re)criando novas formas de jogá-los, considerando as características do contexto local e/ou atual, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.
Ginásticas	Ginástica de conscientização corporal	Relaxamentos, Massagem, Eutonia, Reflexologia, Respiração, Meditação, Yoga (variações), Tai Chi Chuan, Dança holística, Pilates de solo, Pilates com bola, Pilates de aparelhos, entre outras.	Experimentar e fruir exercícios físicos e movimentos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática, visando à ampliação da sua consciência corporal e propiciando interações, conhecimentos e partilha de experiências.	Apropriar-se do(s) conceito(s) de ginástica de conscientização corporal, além dos aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência das práticas corporais alternativas propostas como conteúdo específico.  Identificar as diferenças e semelhanças entre a ginástica de conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar e cuidado consigo mesmo e com os demais, levando em consideração a análise dos modismos relacionados à ginástica.

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Brincadeiras e Jogos	Jogos cooperativos	Jogos semi cooperativos, Jogos cooperativos sem perdedores, Jogos de resultado coletivo, Jogos de Inversão (Rodízio, Inversão do goleador, Inversão do placar e Inversão total), Jogos de Quebra-gelo e Integração, Jogos de Toque e Confiança, Jogos de Criatividade e sintonia, Jogos de Fechamento, entre outros.	Reconhecer e compreender o jogo enquanto fenômeno cultural intrinsecamente ligado à história da humanidade e também como conteúdo curricular da Educação Física.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de jogos cooperativos e de aspectos históricos, sociais, culturais e filosóficos atrelados aos contextos de origem e permanência das lutas propostas como conteúdo específico.</p> <p>Experimentar e (re)significar jogos cooperativos, (re)criando novas formas de jogá-los, considerando as características do contexto local e/ou atual, considerando as culturas Indígenas e Afro-brasileiras, enfatizando a manifestação do lúdico.</p>
Danças	Danças de salão	Valsa, Polca, Merengue, Forró, Vanerão, Vanera, Samba de Gafieira, Samba Rock, Soltinho, Xote, Bolero, Salsa, Cumbia, Rumba, Cha Cha-chá, Swing, Tango, Milonga, Country casual, Foxtrot, Pasodoble, Zouk, Kizomba, entre outras.	Experimentar, fruir, (re)criar e (re)significar as danças circulares, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas, suas expressões artísticas, estéticas, criativas e técnicas, ampliando seu repertório de movimentos e enfatizando a manifestação do lúdico.	<p>Apropriar-se do(s) conceito(s) de dança de salão, além dos aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência das danças de salão propostas como conteúdo específico.</p> <p>Diferenciar as danças de salão das demais manifestações da dança, reconhecendo, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a essas danças por diferentes grupos sociais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p>

UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Ginásticas	Ginástica de conscientização corporal	Relaxamentos, Massagem, Eutonia, Reflexologia, Respiração, Meditação, Yoga (variações), Tai Chi Chuan, Dança holística, Pilates de solo, Pilates com bola, Pilates de aparelhos, entre outras.	Apropriar-se do(s) conceito(s) de ginástica de conscientização corporal, além dos aspectos históricos, sociais e culturais atrelados aos contextos de origem e permanência das práticas corporais alternativas propostas como conteúdo específico.	<p>Experimentar e fruir práticas corporais alternativas e as sensações corporais provocadas pela sua prática, visando à ampliação da sua consciência corporal.</p> <p>Discutir, analisar e refletir criticamente as transformações históricas dos padrões de desempenho, saúde e beleza, considerando a forma como são apresentados nos diferentes meios (científico, midiático etc.), identificando e reconhecendo a influência da mídia nos padrões de comportamento do/no corpo.</p>
Práticas Corporais de Aventura	Práticas corporais de aventura na natureza	Orientação, Corrida de aventura, Slackline, Parkour, Mountain Bike, Escalada, Boulder, Rapel, Tirolesa, Arborismo/ Arvorismo entre outras.	Discutir e refletir a respeito das noções de ética nas competições esportivas escolares e em contextos fora da escola.	<p>Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando o patrimônio natural, buscando alternativas sustentáveis de utilização, minimizando os impactos de degradação ambiental.</p> <p>Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais propostas como conteúdo específico.</p>



UNIDADE TEMÁTICA	OBJETOS DE CONHECIMENTO	ORIENTAÇÕES DE CONTEÚDOS	CONHECIMENTOS PRÉVIOS	OBJETIVOS
Esportes	Esportes de campo e taco/Esportes de combate	Esportes de campo e taco: Beisebol, Softbol, Críquete entre outros. Esportes de combate: Judô, Boxe, Esgrima, Taekwondo, Jiu Jitsu, entre outros.	Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Mundo, reconhecendo os aspectos históricos, culturais, sociais e filosóficos das lutas propostas como conteúdo específico.	<p>Experimentar e fruir diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) nos esportes de campo e taco e nos esportes de combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.</p> <p>Identificar, analisar e compreender as transformações históricas do fenômeno esportivo no contexto mundial, nacional, regional e local, pesquisando, analisando e discutindo criticamente as diferentes manifestações esportivas e alguns de seus problemas (influência do capital, influência das mídias, indústria cultural, doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.</p>

## REFERÊNCIAS

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

PARANÁ. Diretoria de Educação. Departamento de Desenvolvimento Curricular. **Currículo da Rede Estadual Paranaense - CREP**. Curitiba, 2019.

Práticas corporais: Educação Física : 6º a 9º anos : manual do professor / Suraya Cristina Darido.... [et al.]. – 1. ed. – São Paulo: Moderna, 2018. Disponível em: [https://pnld.moderna.com.br/divulgacao/praticas\\_corporais/manual\\_do\\_professor.html](https://pnld.moderna.com.br/divulgacao/praticas_corporais/manual_do_professor.html) Acesso em: 29 jan 2021.