MATRIZ DE AVALIAÇÃO PROCESSUAL

ARTE
EDUCAÇÃO FÍSICA

LINGUAGENS

ENCARTE DO PROFESSOR

Nome: _____

Escola: _____

_____

São Paulo

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO

MATRIZ DE AVALIAÇÃO PROCESSUAL

ARTE E EDUCAÇÃO FÍSICA

LINGUAGENS

ENCARTE DO PROFESSOR

São Paulo

Governo do Estado de São Paulo

Governador
Geraldo Alckmin

Vice-Governador
Márcio Luiz França Gomes

Secretário da Educação
Herman Voorwald

Secretária-Adjunta
Irene Kazumi Miura

Chefe de Gabinete
Fernando Padula Novaes

Subsecretária de Articulação Regional
Raquel Volpato Serbino

Coordenadora da Escola de Formação
e Aperfeiçoamento dos Professores – EFAP
Valéria de Souza

Coordenadora de Gestão da Educação Básica
Ghisleine Trigo Silveira

Coordenadora de Gestão de Recursos Humanos
Cleide Bauab Eid Bochixio

Coordenador de Informação, Monitoramento
e Avaliação Educacional
Olavo Nogueira Filho

Coordenadora de Infraestrutura e Serviços Escolares
Célia Regina Guidon Falótico

Coordenadora de Orçamento e Finanças
Claudia Chiaroni Afuso

Prezados educadores,

Em 2008, a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo propôs um Currículo básico para as escolas da Rede estadual. Com isso, pretendeu apoiar o trabalho realizado nas escolas estaduais e contribuir para o processo de melhoria da qualidade das aprendizagens dos alunos.

No início de 2015, a SEE publicou as diretrizes da politica educacional de São Paulo, com o objetivo de definir, para o quatriênio 2015 – 2018, os eixos e ações para assegurar a melhoria dessa qualidade, com igualdade e equidade.

A primeira dessas diretrizes veio resgatar a centralidade do Currículo Oficial nesse processo de melhoria, definindo como prioridade o "desenvolvimento das competências e habilidades previstas no Currículo Oficial do Estado de São Paulo".

Nesta publicação, apresentamos os conteúdos, competências e habilidades propostos no Currículo Oficial, nos Cadernos do Professor e do Aluno, com o intuito de sinalizar os percursos de aprendizagem e de desenvolvimento que devem ser assegurados aos estudantes paulistas, ao longo da Educação Básica.

Acreditamos que, além de apoiar a prática pedagógica em nossas escolas, essa publicação oferece importantes subsídios para a definição de parâmetros que orientem as ações de acompanhamento pedagógico e de formação continuada desenvolvidas pelos Professores Coordenadores, pelos Supervisores de Ensino e pelos Professores Coordenadores do Núcleo Pedagógico.

Bom trabalho!

Herman Voorwald
Secretário da Educação do Estado de São Paulo

Catalogação na Fonte: Centro de Referência em Educação Mario Covas

S239m São Paulo (Estado) Secretaria da Educação.

Matriz de avaliação processual: arte e educação física, linguagens; encarte do professor / Secretaria da Educação; coordenação, Ghisleine Trigo Silveira, Regina Aparecida Resek Santiago; elaboração, equipe curricular de Arte e de Educação Física. São Paulo : SE, 2016.

76 p. : il.

1. Ensino de Arte 2. Ensino de Educação Física 3. Ensino Fundamental – Anos Finais 4. Ensino Médio 5. Matriz de referência 6. Avaliação processual 7. Avaliação da aprendizagem em processo I. Silveira, Ghisleine Trigo. II. Santiago, Regina Aparecida Resek. III. Título.

CDU: 373.3/.5:7+796

Sumário

Matrizes de Referência para a Avaliação Processual **8**

Arte **13**

6º ano 14
7º ano 18
8º ano 22
9º ano 26
1ª série 30
2ª série 34
3ª série 38

Educação Física **43**

6º ano 44
7º ano 48
8º ano 52
9º ano 56
1ª série 60
2ª série 64
3ª série 68

Matrizes de Referência para a Avaliação Processual

Apresentação

O currículo constitui orientação essencial para o trabalho do professor em sala de aula. Por esse motivo, a Secretaria de Estado da Educação de São Paulo (SEE), no intuito de propiciar mais e melhor aprendizagem às crianças e jovens de sua rede de ensino, elaborou, a partir de 2008, o Currículo Oficial do Estado de São Paulo, que contém as referências curriculares para os anos iniciais e anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio. Nesse documento, são explicitados os princípios, a concepção de ensino nas diferentes áreas do conhecimento e, ainda, os conteúdos e as habilidades que devem orientar a prática pedagógica, por bimestre, ano e série.

Com essa medida, a SEE definiu uma base comum de conhecimentos, competências e habilidades que, utilizada por professores e gestores, permite que as escolas atuem, de fato, como uma rede articulada e pautada pelos mesmos objetivos educacionais.

Para apoiar professores e gestores na implementação do Currículo, a SEE produziu Cadernos do Professor e do Aluno que, por meio de Situações de Aprendizagem e Sequências Didáticas, orientam o trabalho dos professores no desenvolvimento dos conteúdos específicos de cada componente curricular.

Ainda com base no Currículo Oficial, a SEE definiu as matrizes de referência para o Sistema de Avaliação de Rendimento Escolar do Estado de São Paulo (Saresp), cujos resultados permitem a construção de indicadores para o monitoramento da qualidade da aprendizagem em cada ano e série de escolaridade e nos componentes curriculares avaliados no ano de sua aplicação.

Neste documento, Matriz de Avaliação Processual, definem-se as matrizes de referência para as avaliações processuais de todos os componentes curriculares da Educação Básica. Essas matrizes explicitam os conteúdos, as competências e habilidades que devem ser desenvolvidos ao longo do percurso escolar, destacando as que orientarão a elaboração das provas da Avaliação da Aprendizagem em Processo (AAP).

Essas avaliações, aplicadas bimestralmente para os componentes de Língua Portuguesa e Matemática, pretendem oferecer, por meio de relatórios disponíveis no Sistema de Acompanhamento dos Resultados da Avaliação (SARA), subsídios para que professores e gestores identifiquem o que os alunos estão e não estão aprendendo, bem como orientar propostas de intervenção para a melhoria da aprendizagem.

É necessário destacar que, enquanto as Matrizes de Referência para Avaliação Processual, apresentadas neste documento, definem conteúdos e habilidades passíveis de serem avaliados por meio de prova objetiva em cada um dos bimestres, as Matrizes de Referência para o Saresp indicam as habilidades mais gerais associadas aos conteúdos estruturantes de cada componente curricular, e são base para a avaliação ao final de cada ciclo de sua aplicação.

Essas duas Matrizes, além de sinalizar para os desempenhos esperados, orientam a elaboração dos itens de provas e a de outros instrumentos de avaliação. Por essa razão, as habilidades que as compõem são descritas de modo objetivo, observável e mensurável. Em outras palavras, elas permitem que se tenha clareza do que é esperado que o aluno faça na resolução de cada tarefa no contexto de uma prova objetiva.

Embora as avaliações realizadas pelas escolas permitam o uso de diferentes tipos de instrumentos e de registros dos conhecimentos adquiridos e habilidades desenvolvidas pelos alunos (como, por exemplo, nas produções pessoais ou coletivas, nas práticas da escrita ou da oralidade, na resolução de problemas), estas Matrizes devem orientar também as ações pedagógicas das escolas.

Dessa maneira, espera-se que os resultados obtidos pelos alunos nas avaliações realizadas pelos docentes possam ser complementados pelos resultados das AAP, ampliando-se, assim, as possibilidades de análise e interpretação desses resultados, permitindo que se acompanhe o desenvolvimento de cada aluno e de cada turma em relação às propostas de trabalho de cada professor, com vistas ao cumprimento da proposta curricular para o ano letivo.

Com base no reconhecimento de que é fundamental encarar as aprendizagens segundo uma perspectiva longitudinal, isto é, ao longo dos diferentes anos e séries, as Matrizes de Avaliação Processual foram estruturadas com o intuito de permitir que os professores de Língua Portuguesa e Matemática pudessem conhecer os conteúdos e habilidades propostos no ano ou série imediatamente anterior ou posterior ao segmento em que atuam. Assim, por exemplo, na Matriz de Avaliação Processual dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, foram incluídos os conteúdos e habilidades do 6º ano; da mesma maneira, nas publicações das Matrizes para Língua Portuguesa e também em Matemática nos Anos Finais, incluem-se os conteúdos e habilidades propostos no 5º ano.

Essas Matrizes compõem um conjunto de nove documentos, organizados segundo as especificações do quadro seguinte.

Segmentos de ensino	Componentes curriculares
Anos Iniciais do Ensino Fundamental	Língua Portuguesa e Matemática
Anos Finais do Ensino Fundamental	Ciências
Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio	Língua Portuguesa
	Matemática
	Geografia e História
	Inglês e Espanhol
	Arte e Educação Física
Ensino Médio	Biologia, Física e Química
	Filosofia e Sociologia

Como se verifica no quadro anterior, para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que contam com professor polivalente, optou-se pela organização de um único volume. Decidiu-se, nesse momento, não apresentar os conteúdos, habilidades e competências de Ciências, História, Geografia, Arte e Educação Física, já disponibilizados à consulta e discussão dos docentes que atuam neste segmento do Ensino Fundamental. Tão logo esses referenciais sejam aprovados e consolidados, passarão a integrar a Matriz de Avaliação Processual.

Na organização dos documentos para os Anos Finais e Ensino Médio, foram agregados componentes curriculares de uma mesma área, de maneira a permitir que os professores possam visualizar como se dá a progressão de conhecimentos, habilidades e competências ao longo dos anos e séries. No caso da área de Ciências da Natureza, em razão da extensão de cada componente curricular, não se viabilizou a aplicação desse mesmo princípio. Neste caso, professores que atuam em disciplinas dos Anos Finais e do Ensino Médio terão acesso aos dois documentos: o volume para Ciências, correspondente ao currículo do Ensino Fundamental, e o volume destinado à Biologia, Física e Química, correspondente ao currículo do Ensino Médio.

Ampliando os limites das Matrizes de Referência para a Avaliação Processual: a importância das habilidades socioemocionais no desenvolvimento integral dos alunos

Como vimos até aqui, a referência estrutural da avaliação é a base curricular comum, que expressa, nos conteúdos, nas competências e habilidades, as indicações claras do que é esperado dos alunos em cada ciclo da escolarização.

Há, portanto, uma dimensão cognitiva, explicitada pelo Currículo, que sustenta as bases de construção das Matrizes de Referência para a Avaliação Processual e das Matrizes do Saresp. No entanto, é necessário considerar que o desenvolvimento cognitivo resulta de um movimento de construção e reconstrução, apoiado nas relações que as pessoas que constroem os conhecimentos estabelecem com objetos, pessoas, fatos e fenômenos. Esses movimentos e interações ocorrem nas diferentes etapas de desenvolvimento biopsicossocial e, portanto, durante todo o percurso escolar.

Ao longo da vida e em sua trajetória escolar, o ser humano desenvolve qualidades cada vez mais ricas e diversificadas de ações e operações inteligentes que lhe permite formas diversas de interação com o mundo em que vive. Por sua vez, essas ações e operações se expressam em comportamentos autorregulados, que dependem e são influenciados, igualmente, pelos fatores orgânicos, sociais e vividos pelo sujeito que conhece.

Além dessa categoria de competências e habilidades, destacadas na Matriz de Avaliação Processual, há, ainda, uma categoria de competências que deve ser objeto de ensino e, consequentemente, da aprendizagem dos alunos. São as competências socioemocionais ou afetivas e sociais, nem sempre explicitadas no Currículo Oficial, mas cujo desenvolvimento deve ser acompanhado no cotidiano escolar pelo professor.

Embora essas habilidades socioemocionais não estejam ainda organizadas como as habilidades cognitivas, essa base conceitual nos permite compreender o desenvolvimento físico, afetivo e social das crianças e jovens e, a partir dessa compreensão, estabelecer as metodologias interativas de ensino que melhor favorecem esse desenvolvimento.

É necessário, portanto, buscar uma visão mais ampla do desenvolvimento integral dos nossos estudantes, em todos esses aspectos. Com efeito, são vários os aspectos cognitivos em jogo, a maioria deles explicitados na Matriz de Referência ora apresentada: saber inferir, atribuir sentido, articular partes e todo, excluir, comparar, observar, identificar, tomar decisões, reconhecer, fazer correspondências. Do ponto de vista do desenvolvimento afetivo ocorre o mesmo: saber prestar atenção, sustentar um foco, ter calma, não ser impulsivo, ser determinado, confiante, otimizar recursos internos.

Sob a ótica das relações sociais, é necessário verificar se o aluno é capaz de interagir: seguir regras, agir em uma situação coletiva que envolva cooperação e competição; respeitar o outro, saber argumentar, saber ouvir, valorizar a opinião do outro, valorizar a conduta colaborativa do outro.

Vale ressaltar que, embora não se tenha organizado uma Matriz de Avaliação das habilidades socioemocionais, os Cadernos do Professor já se referem às competências e habilidades sociais e afetivas que podem ser desenvolvidas em determinadas Situações de Aprendizagem ou Sequências Didáticas, por exemplo: valorizar e respeitar condutas acordadas com o grupo; reconhecer e valorizar a importância das condutas colaborativas e cooperativas; saber trabalhar em equipe; desenvolver autonomia para pesquisar e

buscar informações, saber ouvir os colegas para argumentar, entre outras. Além disso, em escolas do Programa Ensino Integral para os Anos Iniciais, a SEE iniciou a implementação de material específico destinado ao desenvolvimento dessas habilidades.

Para o desenvolvimento dessas habilidades, é necessário que os professores, no cotidiano das salas de aula, resgatem, intencionalmente, atitudes e habilidades que orientem positivamente a elaboração de projetos de vida dos alunos por meio do exercício de um protagonismo sadio e construtivo. Esse processo de resgate pressupõe, de ambas as partes – professores e alunos -, ricos processos pessoais de controle de emoções, de empatia com o grupo, de relações pessoais e sociais muito positivas, com foco nos objetivos traçados para as trajetórias pessoais e acadêmicas dos alunos.

É preciso também favorecer, com intencionalidade e mediação do professor, clima e ambiente propícios para que os alunos possam aprender a prestar atenção, sustentar um foco, ter calma, não ser impulsivo, ser determinado, confiante, e potencializar seus recursos internos, como foi dito anteriormente.

Do ponto de vista do desenvolvimento social é significativo favorecer o desenvolvimento da capacidade de seguir regras, vivenciar situações coletivas que envolvam cooperação e competição, praticar respeito mútuo, capacidade de argumentação com o objetivo final de ter as condições de compartilhar e contribuir, como cidadão, para a sociedade da qual faz parte.

Essa preocupação não é nova na abordagem dos currículos mais modernos e se destaca agora apoiada nas recentes pesquisas que indicam que alunos que têm competências socioemocionais mais desenvolvidas apresentam também maior facilidade de aprender os conteúdos acadêmicos.

Assim, uma vez explicitados os conteúdos, as competências e habilidades que devem ser desenvolvidos ao longo do percurso escolar - propósito desta publicação - e apresentadas algumas referências sobre as habilidades socioemocionais e sua importância na formação integral do aluno, acreditamos estar apoiando a equipe escolar no desenvolvimento de práticas pedagógicas que atendam a todas as dimensões do desenvolvimento humano.

Além disso, esperamos que o comprometimento e o empenho dos professores com o desenvolvimento dos conteúdos, habilidades e competências que integram esta Matriz da Avaliação Processual possam contribuir para melhorar a qualidade do ensino e das aprendizagens ao longo da Educação Básica, reduzindo eventuais desigualdades entre escolas e regiões do Estado.

Bom trabalho.

Arte

LINGUAGENS

Matriz de Avaliação Processual

6º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Diferenciação entre o espaço bi e o tridimensional • O som no espaço: melodia--ritmo • Formas do espaço teatral e sua relação com o corpo dos atores • Forma tridimensional do corpo em movimento, com ênfase nos eixos vertical (altura), horizontal (lateralidade) e sagital (profundidade)	**Situações de Aprendizagem 1 a 5** Habilidades • Estabelecer diferenciações entre os espaços bi e tridimensional. • Reconhecer e interpretar a tridimensionalidade em produções artísticas. • Operar com a tridimensionalidade na criação de ideias nas linguagens da arte. • Perceber os diferentes aspectos da tridimensionalidade em Artes Visuais. • Perceber as relações entre superfície e profundidade em Artes Visuais. • Investigar a relação entre espaço cênico e ator. • Investigar o efeito tridimensional do corpo na dança. • Perceber a tridimensionalidade do som no ambiente.	• Reconhecer, com base em imagens que registram fragmentos de espetáculos teatrais, quais elementos caracterizam a tridimensionalidade no espaço cênico (altura, profundidade e largura). • Estabelecer, com base em imagens, diferenciações entre produções bidimensionais e tridimensionais. • Perceber os diferentes aspectos da tridimensionalidade (cheio, vazio, condensados, disperso etc.). • Perceber as relações entre superfície e profundidade (interno/externo, volume, próximo/distante etc.). • Identificar e nominar, com base em imagens da linguagem da dança, os eixos que um corpo em movimento apresenta ao deslocar-se no espaço - Vertical (altura), Horizontal (lateralidade), Sagital (profundidade). • Identificar as dimensões que caracterizam a tridimensionalidade em produções artísticas (altura, profundidade e largura).

6º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Escultura, *assemblage*, *ready made*, parangolé; objeto, instalação, intervenções urbanas, *site specific*, *land art, web art* etc. • Cenografia e a cena contemporânea; topologia de cena • Linguagem das danças clássica, moderna e contemporânea • A mesma melodia em diferentes harmonizações; densidade e intensidade • A dimensão artística do espaço no decorrer dos tempos: percursos de pesquisa na História da Arte	**Situações de Aprendizagem 6 a 10** Habilidades • Reconhecer, interpretar e estabelecer diferenciações entre as linguagens artísticas, tendo o espaço como foco. • Desenvolver as percepções visual, sonora, espacial e sinestésica na leitura e na criação de ideias nas linguagens da arte. • Operar o pensamento analítico na distinção dos modos de utilizar o espaço nas diferentes linguagens da arte no decorrer do tempo. • Analisar semelhanças e diferenças entre espaços cênicos e os espaços teatrais. • Investigar o efeito tridimensional do figurino na dança. • Distinguir as diferentes modalidades das artes visuais relacionadas à tridimensionalidade. • Representar a densidade sonora por meio de escolhas gráficas.	• Diferenciar, com base em imagens que registram fragmentos de espetáculos de teatro, dança e música, espaços convencionais de espaços não convencionais (palcos: italiano, de arena, rua, pátio da escola etc.). • Reconhecer com base em imagens, processos de criação para a composição de espaços, nas linguagens visual e teatral (escultura, *assemblage*, teatro de rua, *performance* etc.). • Indicar, com base nos movimentos do corpo que dança em relação ao espaço, os níveis empregados em determinadas ações: *Nível baixo (deitar, sentar no chão, engatinhar)* *Nível médio (ajoelhar, sentar no sofá)* *Nível alto (andar, pular, subir escada, subir em árvore)* • Identificar, com base em imagens de dança clássica e dança contemporânea, a presença da tridimensionalidade e de formas geométricas no figurino e nos corpos dos dançarinos.

6º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• O claro e o escuro, a sombra e a luz, o foco, a atmosfera e a luz na construção de sentido • A luz e a contraluz na dança, no teatro e nas artes visuais • A luz e a sombra no teatro de sombras • O som em diferentes espaços, estereofonia e gravação bináurea • As relações entre luz e cor; a dimensão simbólica da luz e da cor • A materialidade da luz nas linguagens artísticas	**Situação de Aprendizagem 1 a 5** Habilidades • Operar a luz como elemento, ferramenta e matéria presente nas diferentes linguagens artísticas. • Perceber e identificar a dimensão simbólica da luz como geradora de sentido e de múltiplas significações na arte. • Compreender a luz e sombra como qualidades estéticas e expressivas na obra de arte. • Compreender e elaborar roteiros de iluminação e efeitos de luz em Dança e Teatro. • Compreender a luz e sombra como qualidades estéticas e expressivas na obra de arte. • Compreender a função estética e expressiva da luz na encenação. • Distinguir a sonoridade provocada por fontes distintas.	• Reconhecer, a partir de informações sobre luz e sombra como elemento estético na pintura, efeitos que definem estilos. (Barroco - Vermeer, Rembrandt, El Greco: obras com forte efeito de luz e sombra, focos dirigidos de luz para obter dramaticidade). (Renascimento - Rafael e Leonardo: contrastes decorrentes da luz para criar volumes). • Identificar a dimensão simbólica da luz como geradora de sentido e de múltiplas significações nas artes visuais, na dança e no teatro (dramaticidade, contraste, volume, tensão, dinamismo, movimento, luz como cenário, reforço dramático etc.).

6º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Suportes, ferramentas e matérias • Corpos perceptivos; improvisação, intuição, imaginação criadora, coleta sensorial; vigília criativa; repertório pessoal e cultural; poética pessoal; pensamento visual; pensamento corporal e sinestésico; pensamento musical • Percurso de experimentação; perseguir ideias; esboços; séries; cadernos de anotações; estudo e pesquisa; apropriações; combinações; processo colaborativo • O corpo e a voz como suporte e matéria da arte • Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados durante o ano	**Situação de Aprendizagem 6 a 10** Habilidades • Reconhecer e experimentar o corpo como suporte e matéria. • Experimentar e reconhecer as potencialidades da voz como suporte e matéria da música. • Experimentar diferentes tipos de emissão vocal. • Manejar e utilizar suportes, ferramentas e materiais em processos de criação em arte. • Identificar os conceitos e procedimentos estudados e experimentados em arte durante o ano letivo. • Diferenciar modalidades específicas das artes visuais. • Compreender o figurino como auxiliar na construção cênica.	• Identificar, a partir de imagens, os conceitos e procedimentos estudados e experimentados em arte durante o ano letivo (tridimensionalidade, matéria, suporte, ferramenta, materialidade, espaço etc.), (pintura, escultura, desenho etc.). • Diferenciar, com base em imagens, o que é suporte, o que é ferramenta e o que é matéria, nas respectivas linguagens artísticas (artes visuais: tela, mármore, tintas, pincel, papel, vidro, arame etc.; dança: corpo, figurino, música etc.; teatro: corpo, cenografia, figurino etc.; música: voz, instrumentos, corpo etc.). • Diferenciar modalidades específicas das artes visuais (livro de artista, objeto, pintura, fotografia etc.). • Reconhecer as potencialidades do corpo como suporte e matéria da dança (esticado, dobrado, agachado, empurrando etc.).

7º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Desenho de observação, de memória, de imaginação; o desenho como esboço, o desenho como obra • Desenho de cenário; planta baixa como desenho do espaço cênico; desenho como croqui de figurino • Desenho coreográfico que o olho vê • Partituras não convencionais • A linha e a forma como elemento e registro nas linguagens artísticas	**Situação de Aprendizagem 1 a 5** Habilidades • Compreender, construir e ampliar conceitos sobre o desenho e suas conexões com as diferentes linguagens artísticas. • Relacionar e interpretar as potencialidades do desenho como registro. • Operar com o desenho como modo de pensar, perceber, observar, imaginar, projetar e expressar-se nas diferentes linguagens artísticas. • Elaborar e analisar desenhos de registro coreográfico. • Identificar elementos que compõem o universo cênico de apresentações de teatro e dança. • Distinguir partituras convencionais de partituras não convencionais. • Identificar semelhanças/diferenças em partituras convencionais e não convencionais. • Estabelecer relações entre elementos do som, estruturas musicais, sonoridades e representações gráficas.	• Identificar, a partir da observação de imagens de artes visuais, as diferenças entre os modos de fazer um desenho (desenho de observação, desenho de memória, desenho esboço ou croquis). • Identificar semelhanças e diferenças entre imagens de projetos de cenário e figurino e as respectivas imagens da montagem no palco e do figurino confeccionado. • Identificar elementos que compõem o universo cênico (cenário, figurino, iluminação, trilha sonora, atores/dançarinos, adereços etc.). • Distinguir, a partir de imagens, partituras convencionais de partituras não convencionais. • Identificar semelhanças/diferenças em partituras convencionais e não convencionais (graves/parte inferior; agudos/parte superior; leitura de modo linear; sonoridades concomitantes; indicação de pausas etc.). • Estabelecer relações entre sonoridades, elementos do som, estruturas musicais e as representações gráficas (altura, duração, intensidade, ritmo etc.).

7º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• A linha como um dos elementos formais da visualidade • O desenho e a manipulação de marionetes, teatro de animação, teatro de bonecos, mamulengo; a forma tornando visível a singularidade da personagem • A forma como registro: notações em dança e em música • A dimensão artística da forma no decorrer dos tempos	**Situação de Aprendizagem 6 a 10** Habilidades • Ler a forma e suas potenciais significações nas linguagens da arte. • Interpretar e relacionar as potencialidades da forma como elemento básico das linguagens artísticas. • Operar com a forma para tornar visíveis ideias nas linguagens da arte. • Operar com a forma na criação de notações na dança e na música. • Compreender o sistema de notação musical. • Identificar figuras; valores e compassos.	• Relacionar imagens de apresentações teatrais do gênero de formas animadas com a técnica utilizada (marionetes, mamulengo, sombra, fantoche). • Identificar os elementos básicos das linguagens artísticas: artes visuais, dança, música e teatro. • Reconhecer os movimentos que são realizados em uma coreografia a partir das notações de Laban (para frente, para o lado direito, para trás, nível alto, nível médio, nível baixo). • Identificar figuras; valores e compassos (notas, pausas, claves, binário, quaternário etc.).

7º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• A apropriação de matéria e ferramentas no fazer arte • A produção de instrumentos e a materialidade do timbre • A qualidade do movimento do corpo que dança: espaço, tempo, força, ritmo • Os objetos do cotidiano; as relações entre matéria, a forma simbólica e o imaginário poético no teatro de objetos • O papel como matéria: colagem, papelagem, papel machê • As linguagens da arte: ampliações de referências a partir do diálogo com a materialidade	**Situação de Aprendizagem 1 a 5** Habilidades • Produzir trabalhos a partir de diálogos exploratórios entre matérias, ferramentas e linguagens artísticas. • Investigar matérias e ferramentas utilizadas em obras de artistas, de várias modalidades artísticas, em tempos diversos. • Compreender os materiais e as ferramentas na construção poética como materialidade da obra de arte. • Operar com diferentes materiais, estabelecendo relações entre forma e imaginário poético • Compreender e classificar as diferentes fontes e timbres que podem ser percebidos pelo ouvido humano. • Identificar ações básicas/cotidianas do corpo na Dança. • Compreender e identificar critérios de análise (a partir de imagens de colagens). • Compreender a potencialidade expressiva dos objetos do cotidiano no teatro de objetos.	• Reconhecer os materiais e as ferramentas utilizados na criação de uma obra visual tridimensional. • Classificar sonoridades e suas diversidades timbrísticas de acordo com a fonte sonora (timbres da natureza: vento, chuva, canto de pássaros, latido do cachorro; fonte humana: voz, respiração, tosse). • Identificar ações básicas/cotidianas do corpo na Dança (correr, andar, deitar, saltar, torcer, desequilíbrio etc.). • Compreender e identificar, a partir de imagens de colagens, critérios de análise (tema, materiais utilizados, formato, composição etc.).

7º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Improvisação, acaso, ludicidade, espontaneidade • Corpos perceptivos, intuição, acaso, imaginação criadora, coleta sensorial, vigília criativa, repertório pessoal e cultural, poética pessoal, pensamentos visual, musical, corporal e sinestésico • Percurso de experimentação, perseguir ideias, esboços, séries, cadernos de anotação, estudo e pesquisa, apropriações, combinações, processo coletivo e colaborativo • Linguagens da Arte e procedimentos criativos de experimentação • Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados durante o ano letivo	**Situação de Aprendizagem 6 a 10** Habilidades • Distinguir, nos processos de criação, a construção de linguagem da arte por meio da improvisação, da intuição, da ação lúdica e do espontâneo. • Operar com percursos de experimentação nos processos de criação de linguagens artísticas. • Praticar uma atitude reflexiva sobre o estudo, a pesquisa e a produção poética realizada durante o ano letivo. • Mapear os conceitos e procedimentos estudados e experimentados em arte durante o ano letivo. • Compreender o conceito de improvisação sonora. • Identificar recursos corporais para produção de sons. • Compreender o conceito de rondó. • Compreender os conceitos de unidade, frases e células como organizadores dos movimentos na Dança.	• Identificar o conceito de processo de criação em arte. • Diferenciar processo criativo colaborativo de processo criativo individual na linguagem teatral. • Identificar recursos corporais para produção de sons (estalar de dedos, palmas, percussão corporal etc.). • Identificar características do rondó. • Reconhecer os conceitos de unidade, frases e células como organizadores dos movimentos na Dança.

8º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Diferenciação, na música, entre instrumentos tradicionais e instrumentos elétricos e eletrônicos; *samplers*, música no computador; sintetizadores • O corpo como suporte físico da dança; leveza; peso; flexões; ritmos; objetos cênicos • O corpo como suporte físico do teatro; a ação física como elemento da expressividade no palco • Diferenciação entre suportes tradicionais, não convencionais, imateriais; suporte flexível ou rígido; xerox; computador; grandes formatos; corpo	**Situação de Aprendizagem 1 a 5** Habilidades • Interpretar e relacionar, na leitura de obras de arte, a diferenciação entre suportes convencionais, não convencionais e imateriais usados no fazer arte. • Manejar diferentes suportes na criação de ideias na linguagem da arte. • Compreender o suporte como matéria de construção poética na materialidade da obra de arte. • Distinguir suportes materiais e imateriais nas produções artísticas. • Relacionar sons agudos, médios e graves a um repertório de sons corporais. • Identificar os quatro fatores do movimento. • Compreender a ação corporal como forma de comunicação.	• Reconhecer, a partir da leitura de imagens de obras e manifestações artísticas, suportes convencionais e não convencionais (corpo, parede, papel, tela, poste, piano, fachada de prédio etc.). • Distinguir suportes nas produções artísticas (pedestal, corpo, instrumentos musicais, tela). • Relacionar sons agudos, médios e graves a um repertório de sons corporais (agudo, médio e grave; palmas, estalos, bater no peito, sopros). • Identificar os quatro fatores do movimento (fluência, espaço, tempo e peso).

8º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• A linguagem da música, paisagem sonora; o rádio como mídia sonora; música produzida pelos DJ • A linguagem do *happening* e da *performance*; a linguagem do teatro com a tecnologia; a linguagem do teatro-dança • A linguagem da capoeira, do *hip-hop*, do balé clássico, da dança moderna, da dança contemporânea • Do chassi para o papel, a tela ou a obra diretamente sobre a parede; do pedestal para o objeto, a instalação e o *site specific*; o livro de artista; as *performances*; as obras interativas • Processos de criação: intenção criativa, escolha e diálogo com a matéria, repertório pessoal e cultural, imaginação criadora, poética pessoal	**Situação de Aprendizagem 6 a 10** Habilidades • Investigar as linguagens da arte criadas por meio da ruptura de suportes convencionais, lendo e produzindo com suportes não convencionais e imateriais. • Pesquisar processos de criação pessoal e de artistas, ampliando o conceito de poética e de processo de criação no fazer artístico. • Ampliar repertórios pessoais e culturais, percebendo sua importância em processos de criação nas várias áreas de conhecimento humano. • Operar com suportes, imagens, ideias e sentimentos por meio da especificidade dos processos de criação artística, gerando sua expressão em artes visuais, dança, música e teatro. • Compreender os conceitos de ruído, ambiente sonoro e paisagem sonora. • Diferenciar modalidades da arte contemporânea, nas artes visuais. • Compreender os conceitos de *performance* e *happening*.	• Diferenciar , a partir da leitura de imagens da linguagem da dança, suas diferentes representações (a capoeira, o balé clássico, a dança moderna e a dança contemporânea). • Reconhecer os elementos estruturantes do *hip-hop* (*breakdance*, *rap*, DJ e grafite). • Diferenciar modalidades das artes visuais na arte contemporânea (livro de artista, instalação, objeto, *site specific*).

8º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Temáticas que se revelam pelas formas • Temas que se fazem forma pela observação e imitação de corporeidades • Relações entre imagem-forma e conteúdo de figuras cênicas • Relações potenciais entre temáticas, épocas e culturas • Temáticas idealizadas, realistas, expressionistas, surreais, abstratas; temas históricos, questões políticas, religiosas, de natureza; o ser humano, sua identidade, seu anonimato; a visão feminina; o corpo; a complexidade formal etc. • Temáticas contemporâneas: arte e vida; histórias de vida; cenas de rua	**Situação de Aprendizagem 1 a 5** Habilidades • Identificar temáticas em obras de arte por meio da relação entre forma e conteúdo. • Experimentar diferentes modos de construção e solução estética a partir de temáticas. • Reconhecer a relação entre a arte e a vida presente nas poéticas artísticas. • Operar com ideias, sentimentos, pensamentos e emoção na produção de poéticas pessoais e/ou em grupo.	• Identificar temáticas implícitas, em imagens de obras de arte, letras de músicas, registros fotográficos de peças de teatro e apresentações de dança, que refletem aspectos da vida contemporânea (sociais, culturais, políticos, saudade, amor, biografia, histórico, econômicos, religioso, de identidade, política, festas, folclore, espiritualidade). • Relacionar diferentes modos de construção e solução estética com as temáticas (animais, religião, figuras históricas).

8º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
• Heranças culturais; patrimônio cultural imaterial e material • Arte indígena • Arte afro-brasileira • Poéticas contemporâneas • Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados durante o ano	**Situação de Aprendizagem 6 e 7** Habilidades • Investigar a arte e as práticas culturais como patrimônio cultural. • Valorizar o patrimônio cultural, a memória coletiva e os bens simbólicos materiais e imateriais. • Reconhecer e relacionar as culturas formadoras da cultura popular brasileira. • Identificar os conceitos e procedimentos estudados e experimentados em Arte durante o ano letivo. • Conscientizar-se dos processos de estudo, de pesquisa e de produção em Arte desenvolvidos durante o ano letivo.	• Identificar a herança cultural formadora da cultura popular brasileira (europeia, africana, indígena). • Relacionar a herança cultural formadora da cultura popular brasileira com as temáticas apresentadas pela produção artística nacional e internacional (europeia, africana, indígena; hip-hop, capoeira, danças, músicas, caracterização, máscaras, adereços e manifestações folclóricas).

9º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Processos de criação nas linguagens artísticas • Procedimentos criativos na construção de obras visuais, sonoras e cênicas • Ação inventiva; corpo perceptivo; imaginação criadora; coleta sensorial; vigília criativa; percurso de anotações; apropriações; processo colaborativo; pensamentos visual, corporal, musical • Repertórios pessoal e cultural; poética pessoal • O diálogo com a matéria visual, sonora e cênica em processos de criação	**Situação de Aprendizagem de 1 a 5** Habilidades • Investigar processos de criação pessoais e de artistas, ampliando o conceito de poéticas e de processo de criação. • Ampliar repertórios pessoais e culturais, percebendo sua importância em processos de criação nas várias áreas do conhecimento humano. • Pesquisar o diálogo entre a materialidade e os processos de criação, percebendo a escolha da matéria, das ferramentas, dos suportes e dos procedimentos técnicos. • Operar com imagens, ideias e sentimentos por meio da especificidade dos processos de criação em arte, gerando sua expressão em artes visuais, dança, música e teatro. • Analisar repertórios pessoais e culturais, reconhecendo sua importância em processos de criação nas várias áreas de conhecimento humano. • Reconhecer processos de criação em teatro. • Identificar as características do texto teatral. • Compreender os recursos técnicos dos jogos teatrais, considerando o desenvolvimento de processos criativos em teatro. • Reconhecer processos de criação em música. • Apreciar obras sonoras, identificando suas propriedades de criação. • Reconhecer e identificar repertório musical cultural e pessoal. • Distinguir partitura convencional da não convencional. • Criar notação para partitura não convencional. • Perceber o processo de criação em artes visuais. • Reconhecer e usar o repertório cultural. • Acompanhar narrativa de processo de criação do artista. • Entender e utilizar diferentes procedimentos de registro do processo criativo, no portfólio individual.	• Identificar o gênero explícito nas manifestações da dança (processos de criação) - reisado, conga-da etc. • Reconhecer espaços e formas de integração entre arte e público. • Reconhecer a temática do processo criativo em música (letras de músicas) - amor, política etc. • Conhecer e valorizar os espaços e as formas de integração entre arte e público. • Esboçar projetos individuais ou colaborativos como condutores de espaço para a apresentação do fazer artístico da comunidade escolar e/ou do seu entorno.

9º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Materialidade e gramática das linguagens artísticas • Matéria e significação • O corpo como suporte físico na dança e no teatro • Cenário; adereços; objetos cênicos; texto • Suportes, ferramentas e procedimentos técnicos • Elementos básicos da linguagem da dança; música; teatro e artes visuais • Temáticas que impulsionam a criação	**Situação de Aprendizagem de 6 a 10** Habilidades • Investigar a potência da matéria, dos suportes e procedimentos técnicos nas linguagens da arte. • Pesquisar o diálogo entre a intenção criativa, a materialidade e as conexões entre forma-conteúdo. • Operar com os elementos da forma em arte, com temáticas e com a materialidade, gerando sua expressão em artes visuais, dança, música e teatro. • Compreender os elementos formais da dança. • Analisar os aparatos cênicos na dança. • Apreciar o uso da voz na dança contemporânea. • Compor espaço cênico para apresentação de dança. • Compreender a gramática da linguagem da dança. • Investigar o pensamento musical. • Compreender os elementos de um texto teatral. • Realizar a cena a partir do seu projeto, que é o texto. • Utilizar o corpo e a voz no contexto cênico. • Compreender a gramática da linguagem teatral. • Selecionar material, suporte, ferramenta e procedimento para a produção artística em artes visuais. • Correlacionar materiais opostos, em uma produção artística.	• Reconhecer os elementos expressivos da forma-conteúdo em artes visuais, dança, música e teatro (gesto, expressão facial, cor, luz, forma, cenário etc.). • Identificar as relações da forma-conteúdo entre as linguagens artísticas. • Correlacionar forma, conteúdo e a materialidade em arte. • Relacionar os elementos formais das artes visuais, dança música e teatro.

9º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Fusão, mistura, contaminação de linguagens • Design, moda, mobiliário, desenho industrial • Fusão entre as linguagens teatral e cinematográfica • Ballet de repertório; dança moderna do início do Século XX; dança teatral • Música de cinema; som sincronizado; som fabricado • Hibridismo das relações entre forma-conteúdo nas várias linguagens; elementos básicos da visualidade e suas ampliações no design; elementos básicos da linguagem híbrida do cinema e elementos básicos das linguagens do teatro, da dança e da música	**Situação de Aprendizagem de 1 a 5** Habilidades • Compreender o modo como se fundem e se mesclam as linguagens da arte, originando hibridismos nas artes visuais, na dança, na música e no teatro. • Experimentar procedimentos artísticos para gerar linguagens híbridas e convergentes. • Operar na leitura de obras de arte e no fazer artístico. • Reconhecer as múltiplas formas híbridas da linguagem da arte. • Entender o conceito de design. • Idealizar esboços. • Correlacionar o design com as linguagens artísticas e outros campos do conhecimento. • Correlacionar a linguagem teatral com o cinema. • Idealizar e produzir cenas com imagens projetadas. • Pesquisar produções artísticas com mesclas de linguagens do teatro e do cinema. • Localizar na linha do tempo do pensamento humano a história da dança. • Identificar a dança teatral. • Pesquisar balé de repertório, dança moderna e seus criadores. • Conhecer dança teatral. • Apreciar trilha sonora. • Organizar as ideias num roteiro sonoro e/ou de efeitos sonoros em uma cena.	• Identificar as linguagens híbridas ou convergentes (moda, videodança, arquitetura, *web art*, publicidade, videoclipe, trilha sonora, design etc.). • Reconhecer diferentes procedimentos artísticos na criação de poéticas pessoais ou de processos colaborativos. • Identificar o caráter híbrido da arte contemporânea.

9º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Travessia poética: do fazer artístico ao ritual de passagem • Arte e documentação • Exposição ou apresentação artística e o registro como documentação • Modos de documentar a arte • Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados durante o ano	**Situação de Aprendizagem de 6 e 7** Habilidades • Elaborar, realizar e mostrar um projeto poético individual ou colaborativo. • Identificar conceitos e procedimentos estudados e experimentados em Arte durante o ano letivo. • Conscientizar-se do processo de estudo, de pesquisa e de produção em Arte desenvolvido durante esse período escolar. • Investigar a poética pessoal nas linguagens da arte. • Pesquisa sobre os processos de criação em artes visuais, dança, música e teatro.	• Identificar os processos de criação nos projetos individuais ou colaborativos. • Reconhecer conceitos, procedimentos e conteúdos, nos processos de criação, investigados em artes visuais, dança, música e teatro.

1ª série – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Arte, cidade e patrimônio cultural • Heranças culturais; patrimônio cultural imaterial e material; estética do cotidiano; tradição e ruptura; ligação arte e vida; arte contemporânea • Preservação e restauro; políticas culturais; educação patrimonial • Arte pública; intervenções urbanas; grafite; pichação; monumentos históricos • Paisagem sonora; músicos da rua; videoclipe; música contemporânea • Escola de samba; tambor de crioula; jongo; roda de samba; frevo; forró; dança contemporânea; dança popular • Artes circenses; circo tradicional; famílias circenses; circo contemporâneo; escolas de circo; palhaço *clown* e a tradição cômica; folia de reis; palhaços de hospital	**Situação de Aprendizagem de 1 a 5** Habilidades • Investigar a arte e as práticas culturais como patrimônio cultural no contexto da cultura urbana. • Valorizar o patrimônio cultural, a memória coletiva, os bens simbólicos materiais e imateriais. • Operar com imagens, ideias e sentimentos por meio da especificidade dos processos de criação em arte, gerando sua expressão em artes visuais, dança, música e teatro. • Operar com esboços de projetos individuais ou colaborativos, visando à intervenção e à mediação cultural na escola e na cidade. • Reconhecer a arte de rua. • Investigar e nutrir conhecimentos da arte urbana. • Identificar os precursores da arte urbana. • Produzir e interpretar a sonoridade de um local. • Diferenciar estilos musicais. • Conhecer procedimentos de restauro de obras musicais. • Identificar manifestação popular de dança. • Perceber as influências de outras culturas na manifestação popular brasileira e a influência da cultura brasileira na manifestação popular em outras culturas. • Entender as atividades do circo como patrimônio cultural. • Conhecer e distinguir as atividades do circo contemporâneo, em relação ao circo tradicional. • Identificar elementos da indumentária dos personagens do circo.	• Reconhecer a arte e as práticas culturais como patrimônio no contexto urbano. • Reconhecer os conceitos de patrimônio cultural, memória coletiva e bens simbólicos materiais e imateriais. • Identificar os precursores da arte urbana. • Conhecer o conceito de patrimônio cultural. • Distinguir patrimônio cultural material e imaterial. • Conceituar música. • Correlacionar patrimônio cultural e dança popular brasileira.

1ª série – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
In[ter]venção em Arte: projetos poéticos na escola • Intervenção em Arte • Modos de intervenção artística e seus processos de criação em artes visuais, dança, música e teatro • Ações de intervenção e mediação cultural por meio de projetos poéticos individuais e colaborativos	**Situação de Aprendizagem de 6 a 9** Habilidades • Compreender a ideia de intervenção em arte. • Articular imagens, ideias e sentimentos por meio da especificidade dos processos de criação nas linguagens das artes visuais, da dança, da música e do teatro, gerando projetos de intervenção na escola. • Observar o lugar-espaço-escola como modo de fazer uma leitura-sondagem detonadora de questões propositoras para a intervenção. • Apresentar a ideia da intervenção em artes visuais, dança, música e teatro na escola por meio de projetos individuais ou colaborativos, visando à mediação cultural na escola. • Pesquisar o caráter híbrido das modalidades das artes visuais nas intervenções urbanas. • Planejar e executar intervenções visuais. • Conhecer canto coral. • Aprecisar timbre, por meio da escuta. • Usar o desenho para registrar a experiência da escuta musical. • Realizar intervenção por meio da produção musical em grupo. • Entender *performance* em dança. • Compreender a construção de significados em dança. • Elaborar coreografia para a dança coral, com intervenção artística na escola. • Pesquisar espaços cênicos não convencionais, assim como improvisação de movimentos em grupo. • Pesquisar sobre as características da intervenção cênica.	• Reconhecer o conceito de intervenção. • Distinguir as características da intervenção em artes visuais, dança, música e teatro. • Ler as imagens de intervenção urbana. • Conhecer a história do canto coral. • Saber as propriedades do canto. • Identificar a dança coral.

1ª série – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
In[ter]venção na escola: arte e ação • Suportes, ferramentas e procedimentos técnicos e inventivos • O corpo como suporte físico na dança e no teatro • O corpo do teatro; o corpo do ator/atriz em expressão cênica • Matéria sonora e significação; o som da palavra; música coral; o som dos textos e das bandas na escola; parâmetros sonoros, timbre • Corpo espetacular; intervenção em espaços não convencionais; texto/escritura/temas de intervenção cênica • Visualidade da forma-conteúdo em conexão com a materialidade e os processos de criação	**Situação de Aprendizagem de 1 a 6** Habilidades • Ampliar a compreensão sobre a intervenção. • Conhecer e refletir sobre a materialidade na arte e suas possibilidades em processo de criação e forma-conteúdo nas linguagens artes visuais, dança, música e teatro. • Avaliar os processos já realizados como um modo de leitura-sondagem para a continuidade dos projetos de intervenção. • Apresentar outras ideias de intervenção em artes visuais, dança, música e teatro na escola, por meio de projetos individuais ou colaborativos. • Perceber outro estado de corpo para além do corpo cotidiano. • Investigar o próprio corpo no espaço cênico. • Interagir com o outro no espaço cênico delimitado. • Perceber a influência do espaço cênico no corpo do ator. • Conhecer o teatro dança. • Refletir sobre a dramaticidade da dança. • Entender a dança como potencial de intervenção. • Realizar ações sonoras. • Investigar a sonoridade das propriedades do som. • Investigar a palavra como matéria sonora. • Conhecer o conteúdo sonoro de banda de música. • Conhecer música coral. • Comparar intervenção e instalação em arte. • Criar possíveis significações para a mesma matéria em artes visuais. • Planejar produção estética em artes visuais.	• Inferir, com base em imagens, processos de intervenção em arte. • Identificar, com base em registros de projetos, ideias de intervenção em artes visuais, dança, música e teatro. • Reconhecer a expressividade no corpo, na sonoridade e na matéria. • Distinguir o corpo em estado cênico do corpo cotidiano. • Distinguir espaço cênico convencional e não convencional.

1ª série – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
In[ter]venção: instantâneos poéticos na escola • A intervenção e seu registro como documentação • Modos de documentação em Arte • Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados durante o ano	**Situação de Aprendizagem de 7 a 9** Habilidades • Elaborar e realizar intervenções na escola. • Identificar os conceitos e procedimentos estudados e experimentados em Arte durante o ano letivo. • Conscientizar-se do processo de estudo, de pesquisa e de produção em Arte desenvolvido no ano letivo. • Perceber os processos artísticos criativos coletivos. • Avaliar processos vividos em artes visuais, dança, música e teatro. • Compreender relação entre o projeto e a realização artística e entre a obra e seu registro. • Selecionar os elementos do registro da obra ou do processo criativo. • Entender o caráter efêmero da obra de arte contemporânea. • Entender a forma-conteúdo na produção de registros do processo, dos projetos artísticos realizados. • Correlacionar o Mapa dos Territórios da Arte com os processos de aprendizagem vividos.	• Identificar, com base em registros escritos ou imagens, os processos já realizados para dar continuidade aos projetos individuais ou colaborativos. • Reconhecer conceitos, procedimentos e conteúdos investigados e experimentados em Arte durante o ano letivo. • Reconhecer o desenvolvimento das poéticas pessoais em intervenções cênicas, coreográficas, sonoras e visuais.

2ª série – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
O encontro entre a arte e o público • Espaços expositivos, modos de expor, salões de arte, bienais e feiras de arte • Festivais de teatro, espaços promotores de leitura dramática, mostra universitária • Festivais de dança, mostra universitária, espaços alternativos de dança • Festivais de música, espaços para concerto, espaços alternativos de música: os coretos, as ruas	**Situação de Aprendizagem de 1 a 5** Habilidades • Investigar o encontro entre arte e público na dimensão da mediação cultural, como experiência estética a ser compartilhada. • Conhecer e valorizar os espaços e as formas de integração entre arte e público. • Perceber a mediação cultural como abertura de possíveis canais de interação comunicativa e de diálogo entre o público e as artes visuais, a dança, a música e o teatro. • Esboçar projetos individuais ou colaborativos como condutores de espaço para a apresentação do fazer artístico da comunidade escolar e/ou do seu entorno. • Ler obra de arte, no contexto histórico. • Investigar e nutrir conhecimentos visuais. • Reconhecer o desenvolvimento do teatro na linha do tempo da história da humanidade. • Investigar e nutrir conhecimentos do teatro. • Investigar e nutrir conhecimentos da dança. • Reconhecer o desenvolvimento da música na linha do tempo da história da humanidade. • Investigar e nutrir conhecimentos musicais.	• Reconhecer espaços e formas de integração entre arte e público. • Reconhecer elementos estruturais do pensamento artístico com base no seu contexto histórico. • Reconhecer os potenciais espaços cênicos, convencionais e não convencionais.

2ª série – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Poéticas pessoais e processos colaborativos em arte • A potencialidade e a singularidade poética nas linguagens artísticas • As linguagens das linguagens da Arte • A operação poética de levantamento de hipóteses, escolha e testes de elementos da gramática das linguagens da artísticas • O revelar das temáticas • Projetos de poética pessoal ou colaborativa	**Situação de Aprendizagem de 6 a 11** Habilidades • Desenvolver poéticas pessoais, coletivas e/ou colaborativas por meio de percursos de experimentação. • Vivenciar a criação poética durante o fazer da construção artística, inventando o seu modo de fazer. • Investigar as potencialidades das relações entre linguagens artísticas e forma-conteúdo. • Inventar e elaborar a escrita de pré-projetos individuais ou colaborativos como condutores de espaço para a realização do fazer artístico da comunidade escolar e/ou do seu entorno. • Produzir documentos e registros. • Preparar a divulgação do evento e sua comunicação visual. • Fazer produções poéticas. • Organizar os espaços para a apresentação das produções artísticas. • Selecionar e organizar adereços cênicos. • Construir o portfólio, como registro do processo: pessoal e coletivo.	• Identificar as relações da forma-conteúdo entre as linguagens artísticas. • Reconhecer a estrutura do texto de um projeto artístico. • Saber o desenvolvimento para a idealização da escrita de um projeto: justificativas, objetivos e ações.

2ª série – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Tempo de fazer, gerando o mostrar • A construção de *jingles* • O desenho de animação • A improvisação teatral • A dança e suas modalidades • O festival e o salão como modo de mostrar a produção	**Situação de Aprendizagem de 1 a 5** Habilidades • Ampliar a compreensão sobre a relação entre materialidade em arte e suas possibilidades em processos de criação e de forma-conteúdo nas linguagens artes visuais, dança, música e teatro. • Operar com diferentes procedimentos artísticos na criação de poéticas pessoais ou de processos colaborativos. • Conhecer os festivais e os salões como formas de mostrar a produção artística. • Avaliar processos já realizados anteriormente e propor ações para os próximos encaminhamentos. • Identificar um *jingle.* • Investigar e nutrir conhecimentos musicais. • Realizar um festival de música. • Realizar festival de dança. • Investigar e nutrir conhecimentos da dança. • Entender as modalidades da dança. • Realizar festival de desenho de animação. • Investigar e nutrir conhecimentos visuais. • Realizar festival de teatro. • Investigar e nutrir conhecimentos teatrais. • Improvisar a ação teatral.	• Reconhecer diferentes procedimentos artísticos na criação de poéticas ou de processo colaborativos. • Identificar os conhecimentos visuais, coreográficos, musicais e teatrais.

2ª série – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
O mostrar anunciado: a produção poética na escola • Mostra poética: festival, salão • Modos de divulgação em Arte: cartaz, fôlder, programa • Conceitos, procedimentos e conteúdos investigados em Arte durante o ano	**Situação de Aprendizagem 6** Habilidades • Elaborar, desenvolver e mostrar um projeto poético. • Identificar (reconhecer) os conceitos e procedimentos estudados e experimentados em Arte durante o ano letivo. • Ser consciente do processo de estudo, pesquisa e produção em Arte desenvolvido no ano letivo. • Saber o desenvolvimento para a idealização da escrita de um projeto: justificativas, objetivos e ações. • Produzir documentos e registros. • Preparar a divulgação do evento e sua comunicação visual. • Organizar os espaços para a apresentação das produções artísticas. • Selecionar e organizar adereços cênicos.	• Identificar, com base em registros escritos ou de imagens, os processos já realizados, com vistas à continuidade dos projetos individuais ou colaborativos. • Reconhecer conceitos, procedimentos e conteúdos investigados e experimentados em Arte durante o ano letivo. • Conhecer o portfólio como registro do processo de produção artística, pessoal e coletiva.

3ª série – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Projeto • Elementos estruturantes de um projeto • Mídias e sua relação com as diferentes linguagens artísticas • Integração entre as linguagens artísticas • A relação das linguagens artísticas na era digital • Visão sistêmica	**Situação de Aprendizagem 1** Habilidades • Usar a rede de internet como meio de pesquisa e saber sobre a ética deste uso. • Sintetizar e organizar material de pesquisa. • Organizar o uso de material de pesquisa. • Confrontar diferentes opiniões na construção de projeto coletivo. • Identificar funções necessárias para a realização de um projeto artístico. • Relacionar perfil e conhecimento necessários no exercício das diversas funções na realização de um projeto. • Investigar tecnologias para a produção de obras de arte. • Capacitar o discurso crítico num campo de saberes hibridizados. • Criar e desenvolver obras relacionando conceitos científicos e uso de tecnologia. • Reconhecer nas tecnologias comuns possibilidades de produção artística.	• Compreender o processo de construção do conhecimento. • Conhecer o projeto artístico e seus elementos. • Selecionar dados para o registro e avaliação do processo. • Ordenar relato do processo. • Estabelecer as diversas funções a serem exercidas pelos indivíduos, dentro de um projeto. • Compreender a relação entre Arte, Ciência e Tecnologia.

3ª série – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Experimentação • Imagens técnicas • Projetos híbridos envolvendo as artes visuais, a dança, a música, o teatro e tecnologia digital • Dança e tecnologia digital • O artista e o espaço virtual • O teatro na era digital • Paisagem sonora • Percurso de experimentação: processos criativos, nutrição estética e improvisação com o uso das tecnologias digitais.	**Situação de aprendizagem de 2 a 8** Habilidades • Reconhecer, por meio da experimentação, possibilidades do uso das tecnologias digitais. • Compreender relação entre as diversas linguagens artísticas. • Resolver situação-problema de pesquisa. • Usar linguagens e mídias em situações de planejamento e desenvolvimento de projetos artísticos. • Investigar tecnologias para a produção de obras de arte. • Criar e desenvolver obras relacionando conceitos científicos e uso de tecnologia. • Reconhecer nas tecnologias comuns possibilidades de produção artística. • Investigar e compreender diferentes funções de imagens, podendo relacionar estas funções com diferentes atividades profissionais que lidam com faturas visuais. • Explorar os processos de criação da dança em ambientes virtuais. • Investigar novas possibilidades como a videodança e *performance* em dança e identificar as profissões atreladas ao campo da dança e tecnologia para compreender a atuação no mercado de trabalho. • Registrar, produzir e divulgar um processo de criação em dança, que use a tecnologia e os ambientes digitais. • Investigar, por meio da experimentação (voz, corpo, instrumentos, softwares), quais os percursos para a construção poética e o processo de criação musical do produtor e do compositor. • Reconhecer as tendências musicais apresentadas pelas mídias e os diversos recursos tecnológicos digitais. • Participar do trabalho em grupo, estimulando qualidades individuais mas em cooperação num processo colaborativo. • Experimentar diferentes ferramentas tecnológicas, de forma a compreender a hibridização das linguagens. • Criar um senso crítico sobre esta nova forma de fazer artístico.	• Compreender a relação entre a arte e a tecnologia. • Utilizar linguagens e mídias em situações de planejamento e desenvolvimento de projetos artísticos. • Entender as diferentes funções das imagens relacionadas a atividades profissionais. • Reconhecer os elementos artísticos encontrados nas linguagens das artes visuais, dança, música e teatro. • Compreender a relação entre imagem e realidade, e os desdobramentos destas relações com o advento da tecnologia digital. • Identificar as profissões atreladas ao campo da arte. • Investigar e compreender diferentes funções de imagens, podendo relacionar estas funções com diferentes atividades profissionais que lidam com faturas visuais. • Identificar as profissões atreladas ao campo da arte e tecnologia para compreender a atuação no mercado de trabalho.

3ª série – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Produção • Mídias e as relações com a produção de gêneros musicais • Linguagens e mídias • Integração entre as linguagens artísticas • Produção de evento artístico coletivo	**Situação de aprendizagem 9** Habilidades • Resolver situação-problema de pesquisa. • Usar linguagens e mídias em situações de planejamento e desenvolvimento de projetos artísticos. • Investigar e reconhecer, por meio da experimentação as possibilidades do uso das tecnologias nas linguagens artísticas. • Compreender e relacionar as diversas linguagens artísticas de forma integrada. • Analisar e resolver situações-problema de trabalho dentro de uma equipe.	• Reconhecer possibilidades do uso das tecnologias digitais. • Relacionar diversas linguagens artísticas de forma integrada. • Usar linguagens e mídias em situações de planejamento e desenvolvimento de projetos artísticos. • Compreender relação entre as diversas linguagens artísticas.

3ª série – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Apresentação da produção artística • Suportes e ferramentas das tecnologias digitais para a produção nas linguagens artísticas • Integração entre arte e público • Produção artística e o mundo do trabalho • O uso dos códigos verbais e não verbais em manifestação artística • Produção Cultural: divulgação, apresentação e registro	**Situação de aprendizagem 10** Habilidades • Saber utilizar os elementos de informação e comunicação para divulgar as ações do projeto. • Compreender a infraestrutura existente na organização de um evento. • Estabelecer comunicabilidade por meio da utilização dos códigos verbais e não verbais. • Reconhecer a infraestrutura existente na organização de um evento.	• Reconhecer os elementos que envolvem a área de comunicação e informação, contidas nas diversas mídias. • Utilizar elementos artísticos em situações adversas à produção de expressão artística. • Estabelecer comunicabilidade por meio da utilização dos códigos verbais e não verbais.

Educação Física

LINGUAGENS

Matriz de Avaliação Processual

6º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Jogo e esporte: competição e cooperação – Jogos populares, cooperativos e pré-desportivos – Esporte coletivo: princípios gerais • Ataque • Defesa • Circulação da bola **Organismo humano, movimento e saúde** – Capacidades físicas: noções gerais • Agilidade, velocidade e flexibilidade • Alongamento e aquecimento	**Situação de Aprendizagem 1: Os jogos de ontem e os jogos de hoje** Habilidades: 1. Identificar diferentes tipos de jogos. 2. Reconhecer, nos diferentes tipos de jogos, seus significados socioculturais. 3. Valorizar jogos tradicionais da comunidade e do país. **Situação de Aprendizagem 2: Jogos cooperativos** Habilidades: 1. Identificar semelhanças e diferenças entre jogo e esporte. 2. Identificar princípios de competição e cooperação em diferentes tipos de jogos. **Situação de Aprendizagem 3: Jogos pré-desportivos** Habilidades: 1. Identificar semelhanças e diferenças entre jogo e esporte. 2. Identificar, nos diferentes tipos de jogos, seus significados socioculturais. 3. Identificar princípios de competição e cooperação em diferentes tipos de jogos. 4. Identificar alguns princípios comuns do esporte coletivo. **Situação de Aprendizagem 4: Esporte coletivo: princípios gerais** Habilidades: 1. Identificar semelhanças e diferenças entre jogo e esporte. 2. Identificar princípios de competição e cooperação em diferentes tipos de jogos. 3. Identificar alguns princípios comuns do esporte coletivo. **Situação de Aprendizagem 5: Todos somos capazes** Habilidades: 1. Identificar as capacidades físicas de velocidade, agilidade e flexibilidade presentes nas atividades do cotidiano e em algumas manifestações da Cultura de Movimento. 2. Reconhecer a importância e as características do aquecimento. 3. Reconhecer a importância do alongamento para o organismo humano. 4. Relacionar as capacidades físicas de velocidade, agilidade e flexibilidade com as práticas de aquecimento e alongamento.	• Identificar diferentes tipos de jogos (populares, de cooperação e de competição). • Reconhecer, nos diferentes tipos de jogos, seus significados socioculturais. • Estabelecer semelhanças e diferenças entre jogo e esporte. • Diferenciar os princípios de cooperação (jogar com, cooperar, ajudar na obtenção da meta: todos são vencedores) e competição (jogar contra, vencer: apura-se o campeão) em diferentes tipos de jogos. • Identificar as capacidades físicas de velocidade, agilidade e flexibilidade presentes nas atividades do cotidiano e em algumas manifestações da Cultura de Movimento. • Reconhecer a importância e as características do aquecimento e do alongamento para o organismo humano. • Relacionar as capacidades físicas de velocidade, agilidade e flexibilidade com as práticas de aquecimento e alongamento.

6º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade coletiva: futebol ou handebol • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Organismo humano, movimento e saúde** – Capacidades físicas: noções gerais • Resistência e força • Postura	**Situação de Aprendizagem 6: Descobrindo novas possibilidades com o futsal** Habilidades: 1. Compreender as principais regras e o processo histórico da modalidade esportiva futsal. 2. Identificar a dinâmica básica do futsal como esporte coletivo. **Situação de Aprendizagem 7: A desconstrução e a reconstrução do futsal** Habilidades: 1. Identificar e aplicar em situações-problema os princípios técnico-táticos do futsal. 2. Valorizar o conhecimento dos sistemas de jogo e de táticas como fator importante para a prática do futsal. **Situação de Aprendizagem 8: Fazendo força** Habilidades: 1. Discriminar as diferentes formas de manifestação da força e da resistência muscular, bem como seus fatores determinantes. 2. Identificar a capacidade física de força presente nas atividades do cotidiano e em algumas manifestações da Cultura de Movimento. **Situação de Aprendizagem 9: Aguenta, coração!** Habilidades: 1. Discriminar as diferentes formas de manifestação metabólica da resistência (aeróbia e anaeróbia), com destaque para o futsal. 2. Avaliar o nível de condicionamento quanto à resistência, por meio da frequência cardíaca. **Situação de Aprendizagem 10: Atenção à postura** Habilidades: 1. Identificar as capacidades físicas de força e resistência presentes na manutenção de posturas. 2. Reconhecer a importância da aquisição e manutenção de uma boa postura estática e dinâmica. 3. Compreender as consequências dos hábitos posturais cotidianos inadequados à saúde.	• Reconhecer, por meio de fontes documentais, aspectos do processo histórico do futsal. • Reconhecer a dinâmica básica do futsal como esporte coletivo (movimentação individual e coletiva, a intenção em cada jogada, a circulação de bola, a ocupação dos espaços da quadra, a comunicação entre os jogadores etc.). • Relacionar, com base em imagens das situações-problema, os princípios técnico-táticos da modalidade esportiva futsal (eu-bola, eu-bola-colega, eu-bola-alvo, eu-bola-colega-alvo, eu-bola-colega-adversário, eu-bola-colega-adversário-alvo). • Distinguir as diferentes formas de manifestação da força e da resistência muscular presente nas atividades do cotidiano e em algumas manifestações da Cultura de Movimento. • Identificar as capacidades físicas de força e resistência presentes na manutenção de uma boa postura estática e dinâmica.

6º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade individual: ginástica artística (GA) ou ginástica rítmica (GR) • Principais gestos técnicos • Principais regras • Processo histórico **Organismo humano, movimento e saúde** – Sistema locomotor	**Situação de Aprendizagem 1: Conhecimento declarativo sobre a ginástica** Habilidades: 1. Identificar diferentes movimentos da GA. 2. Relacionar diferentes movimentos do cotidiano com a GA. **Situação de Aprendizagem 2: O mundo em diferentes posições** Habilidades: 1. Identificar e nomear os gestos e os movimentos da GA associando-os aos exercícios e aparelhos obrigatórios. 2. Reconhecer a importância de condutas colaborativas na execução dos movimentos da GA. **Situação de Aprendizagem 3: (Re)conhecendo meu corpo em movimento** Habilidades: 1. Identificar as próprias estruturas corporais nas habilidades do futsal. 2. Associar exercícios de flexibilidade e força às articulações e aos músculos. 3. Associar as diferenças do aparelho locomotor à *performance* em habilidades esportivas. **Situação de Aprendizagem 4: Identificação das estruturas na GA** Habilidades: 1. Descrever os movimentos na GA (flexão de quadril, rotação de ombro, extensão da coluna). 2. Perceber articulações e musculatura envolvidas em sequências de movimentos da GA em si e no outro.	• Relacionar diferentes movimentos do cotidiano (pula cela, virar estrela, plantar bananeira) com a Ginástica Artística. • Identificar, com base em imagens, os gestos e os movimentos da Ginástica Artística associando-os aos exercícios e aparelhos obrigatórios (exercícios de equilíbrio na trave, salto sobre a mesa, giros na barra fixa, carpado nas barras paralelas, grupado na trave, suspensões nas barras assimétricas, afastado na barra fixa, estendido no solo etc.). • Identificar, com base em imagens, as próprias estruturas corporais nas habilidades do futsal. • Associar exercícios de flexibilidade e força às articulações e aos músculos. • Identificar, com base em imagens, os movimentos na Ginástica Artística (flexão de quadril, rotação de ombro, extensão da coluna).

6º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade coletiva: handebol ou futebol • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Atividade rítmica** • Noções gerais sobre ritmo • Jogos rítmicos	**Situação de Aprendizagem 5: Familiarização com o handebol** Habilidades: 1. Identificar o objetivo do handebol e sua dinâmica básica. 2. Compreender suas principais regras, reconhecendo-as na dinâmica do jogo. 3. Conhecer a origem do handebol e seu processo de difusão pelo mundo. **Situação de Aprendizagem 6: Qualificando o jogo de handebol** Habilidades: 1. Compreender e realizar os princípios operacionais do esporte coletivo aplicados a situações específicas do handebol. 2. Elaborar pensamento tático individual e coletivo. 3. Praticar situações reduzidas do handebol. **Situação de Aprendizagem 7: Apresentação ritmada** Habilidade: 1. Perceber o ritmo do próprio corpo, a partir da apropriação de informações pelos órgãos dos sentidos e da expressão corporal. **Situação de Aprendizagem 8: No passo do compasso** Habilidades: 1. Identificar o ritmo dos movimentos baseados em compassos binários, ternários e quaternários. 2. Relacionar os diferentes compassos ao ritmo de algumas músicas e danças.	• Reconhecer, por meio de fontes documentais, aspectos do processo histórico do handebol. • Identificar a dinâmica básica do handebol como esporte coletivo (movimentação individual e coletiva, a intenção em cada jogada, a circulação de bola, a ocupação dos espaços na quadra, a comunicação entre os jogadores, as movimentações de ataque e defesa etc.). • Reconhecer as principais regras do handebol (infrações, reposições de bola em jogo, cobranças de tiro livre, os espaços e seus limites, as regras de movimentação etc.). • Diferenciar o ritmo dos movimentos baseados em compasso (conjunto de tempos) binário, ternário e quaternário. • Relacionar, com base em imagens, os diferentes compassos ao ritmo de algumas músicas e danças (binário: xote, frevo, baião, samba; quaternário: marcha-rancho e ternário: valsa).

7º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade individual: atletismo (corridas e saltos) • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Atividade rítmica** – Manifestações e representações da cultura rítmica nacional • Danças folclóricas/regionais • Processo histórico • A questão do gênero **Organismo humano, movimento e saúde** – Capacidades físicas: aplicações no atletismo e na atividade rítmica	**Situação de Aprendizagem 1: Vamos correr para conhecer o atletismo?** Habilidades: 1. Conhecer e identificar variações em formas, ritmos e intensidades de corridas conforme a distância a ser percorrida. 2. Identificar a importância da corrida em atividades da vida diária. **Situação de Aprendizagem 2: Jogos de corrida** Habilidades: 1. Identificar alterações ocorridas no processo de evolução técnica das corridas rasas, relacionando-as com os resultados alcançados na atualidade. 2. Compreender a importância do trabalho em equipe. 3. Identificar alguns princípios técnicos das provas de corridas rasas. **Situação de Aprendizagem 3: *Quiz* ludo: corrida virtual** Habilidade: 1. Analisar e relacionar informações sobre corridas rasas. **Situação de Aprendizagem 4: Vivenciar e conhecer o saltar** Habilidades: 1. Conhecer e compreender as diferentes modalidades de saltos. 2. Perceber a relação entre a velocidade de deslocamento e aproximação e a realização dos diferentes saltos. 3. Identificar os princípios técnicos básicos relacionados às provas de salto. **Situação de Aprendizagem 5: *Quiz* ludo: salto virtual** Habilidade: 1. Analisar e relacionar informações sobre as provas de salto. **Situação de Aprendizagem 6: Desde os primórdios até hoje em dia** Habilidades: 1. Compreender o processo histórico das manifestações e representações da cultura rítmica nacional. 2. Criar e identificar atividades rítmicas que contemplem diferentes sentidos e intencionalidades. **Situação de Aprendizagem 7 : Ela dança para mim ou eu danço para ela?** Habilidades: 1. Perceber, compreender e valorizar de maneira não preconceituosa e discriminatória as características das diferentes manifestações rítmicas nacionais e regionais. 2. Analisar a questão do gênero presente na dança. **Situação de Aprendizagem 8: O Se-Movimentar e as capacidades físicas** Habilidades: 1. Identificar as capacidades físicas nas provas de corridas e saltos do atletismo. 2. Identificar as capacidades físicas nas manifestações rítmicas nacionais. 3. Intervir nas práticas do atletismo (corridas e saltos) e nas danças regionais com a aplicação dos conhecimentos sobre as capacidades físicas. 4. Identificar alguns exercícios específicos que mobilizem as capacidades físicas mencionadas no atletismo e nas danças folclóricas e regionais. 5. Compreender que o conhecimento sobre as capacidades físicas pode auxiliar na realização mais qualificada das provas de atletismo e nas manifestações rítmicas.	• Reconhecer a corrida como modalidade importante nas atividades da vida diária. • Reconhecer alterações ocorridas no processo de evolução técnica das corridas rasas, com base nos resultados alcançados na atualidade. • Relacionar alguns princípios técnicos das provas de corridas rasas. • Discriminar as diferentes modalidades de saltos (em altura, em distância, triplo e com vara). • Reconhecer o processo histórico das manifestações e representações da cultura rítmica nacional (danças folclóricas e regionais). • Relacionar imagens ao significado das capacidades físicas nas provas de corridas e saltos do atletismo. • Relacionar imagens ao significado das capacidades físicas nas manifestações rítmicas nacionais.

7º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade coletiva: basquetebol ou voleibol • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Organismo humano, movimento e saúde** – Capacidades físicas: aplicações em esportes coletivos	**Situação de Aprendizagem 9: Iniciando a sistematização do basquetebol** Habilidades: 1. Compreender as principais regras e o processo histórico da modalidade esportiva basquetebol. 2. Identificar a dinâmica básica do basquetebol como esporte coletivo. **Situação de Aprendizagem 10: A desconstrução e a reconstrução do basquetebol** Habilidades: 1. Identificar e aplicar em situações-problema os princípios técnico-táticos do basquetebol. 2. Compreender a dinâmica tática do basquetebol. 3. Valorizar o conhecimento dos sistemas de jogo e táticas como fator importante para a prática do basquetebol. **Situação de Aprendizagem 11: Como ser capaz no basquetebol?** Habilidade: 1. Identificar as capacidades físicas envolvidas no basquetebol. **Situação de Aprendizagem 12: Como ser mais capaz no basquetebol?** Habilidades: 1. Relacionar alguns exercícios específicos com as capacidades físicas mencionadas no basquetebol. 2. Relacionar conhecimento e treinamento de capacidades físicas a uma participação mais qualificada no basquetebol.	• Reconhecer, por meio de fontes documentais, aspectos do processo histórico do basquetebol. • Reconhecer as principais regras do basquetebol infrações, reposições de bola em jogo, cobranças de faltas, os espaços e seus limites, as regras de movimentação etc.). • Identificar a dinâmica básica do basquetebol como esporte coletivo (movimentação individual e coletiva, a intenção em cada jogada, a circulação de bola, a ocupação dos espaços da quadra, a comunicação entre os jogadores etc.). • Relacionar, com base em imagens das situações-problema, os princípios técnico-táticos da modalidade esportiva basquetebol (eu-bola, eu-bola-colega, eu-bola-alvo, eu-bola-colega-alvo, eu-bola-colega-adversário, eu-bola-colega-adversário-alvo). • Relacionar imagens ao significado das capacidades físicas envolvidas na realização dos movimentos no basquetebol.

7º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade individual: ginástica artística (GA) ou ginástica rítmica (GR) (modalidade não contemplada no 3º bimestre do 6º ano) • Principais gestos técnicos • Principais regras • Processo histórico **Ginástica** – Ginástica geral • Fundamentos e gestos • Processo histórico: dos métodos ginásticos clássicos à ginástica contemporânea	**Situação de Aprendizagem 1: Exploração de diferentes movimentos** Habilidades: 1. Identificar diferentes possibilidades de movimentos para compreender a GR. 2. Identificar e relacionar as características individuais e interpessoais na composição dos principais gestos da GR. **Situação de Aprendizagem 2: Os movimentos e as relações com os aparelhos da GR** Habilidades: 1. Identificar e compreender os principais gestos técnicos e relacioná-los com as regras específicas da GR. 2. Reconhecer os gestos técnicos e relacioná-los com os aparelhos específicos da GR. 3. Identificar, compreender e relacionar o processo histórico de desenvolvimento da GR com outras modalidades esportivas. **Situação de Aprendizagem 3: Compreendendo as características da ginástica** Habilidade: 1. Identificar e reconhecer os movimentos característicos de modalidades gímnicas esportivas e de modalidades gímnicas de participação. **Situação de Aprendizagem 4 : A Ginástica Geral e outras manifestações da Cultura de Movimento** Habilidades: 1. Identificar e reconhecer movimentos presentes em diferentes manifestações da Cultura de Movimento para atribuir significado à Ginástica Geral. 2. Perceber e criar movimentos conforme os desejos, os interesses, as necessidades e características de cada grupo.	• Relacionar as imagens aos principais gestos técnicos, regras e aparelhos específicos da ginástica rítmica. • Diferenciar os movimentos característicos de modalidades gímnicas esportivas e de modalidades gímnicas de participação (apresentação individual/competição e apresentação em grupos/participação). • Relacionar o processo histórico de desenvolvimento da ginástica rítmica com outras modalidades esportivas. • Reconhecer, com base em imagens, movimentos presentes em diferentes manifestações da Cultura de Movimento para atribuir significado à Ginástica Geral (acrobacias no futebol, movimentos que lembram a dança no basquetebol, crianças, adolescentes, adultos e idosos em situações de jogo, brincadeiras, dança, luta, capoeira, circo e cenas do cotidiano).

7º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade coletiva: basquetebol ou voleibol • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Luta** – Princípios de confronto e oposição – Classificação e organização – A questão da violência	**Situação de Aprendizagem 5: O voleibol já é do conhecimento de todos os alunos** Habilidades: 1. Entender a história do voleibol. 2. Compreender a estrutura básica da modalidade. **Situação de Aprendizagem 6: Para jogar é preciso saber as técnicas?** Habilidades: 1. Identificar e aplicar em situações-problema os princípios técnicos e táticos do voleibol. 2. Compreender a dinâmica tática da modalidade. 3. Identificar e analisar as diferentes possibilidades de espaço e número de participantes na organização do voleibol. 4. Entender diversas possibilidades dos sistemas de jogo e táticas. **Situação de Aprendizagem 7: Reconhecendo as lutas** Habilidades: 1. Identificar e compreender os movimentos e gestos de equilíbrio e desequilíbrio em diferentes posições. 2. Reconhecer a importância de se equilibrar e de desequilibrar o oponente nas lutas. 3. Estabelecer estratégias para manter-se em equilíbrio durante certo tempo e esquivar-se das investidas de ataque do oponente. **Situação de Aprendizagem 8: Lutando com os amigos** Habilidades: 1. Perceber e identificar as características individuais na realização dos gestos e movimentos de confronto das lutas. 2. Atribuir significado para as lutas que envolvem confronto e oposição. 3. Valorizar e respeitar as condutas nas lutas.	• Reconhecer, por meio de fontes documentais, aspectos do processo histórico do voleibol. • Identificar a estrutura básica do voleibol (noção de alvo e a presença de uma rede que estabelece e delimita, os campos de defesa e de ataque, e o não contato físico entre as equipes). • Relacionar, com base em imagens das situações-problema, os princípios técnico-táticos da modalidade esportiva voleibol (eu-bola, eu-bola-colega(s), eu-bola-alvo, eu-bola-colega(s)-alvo, eu-bola-colega(s)-adversário-alvo). • Reconhecer a importância de se equilibrar e de desequilibrar o oponente nas lutas. • Relacionar as imagens ao significado das condutas em lutas que envolvem confronto e oposição (agarramentos, retenção, desequilíbrios, imobilização, esquivas por rolamentos).

8º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Atletismo (corridas, arremessos e lançamentos) • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Luta** – Judô, caratê, *tae kwon do*, boxe ou outra • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Organismo humano, movimento e saúde** – Capacidades físicas: aplicações no atletismo e na luta	**Situação de Aprendizagem 1: Corridas com barreiras e obstáculos** Habilidades: 1. Identificar diferentes possibilidades de saltar obstáculos e relacioná-las com a evolução das técnicas das corridas atuais. 2. Identificar ajustes na corrida e no posicionamento do corpo para ultrapassar barreiras e obstáculos em diferentes alturas. 3. Perceber e analisar as características pessoais e interpessoais para a transposição de barreiras e obstáculos. 4. Identificar e compreender princípios técnicos relacionados às provas de corrida com barreiras e obstáculos. **Situação de Aprendizagem 2: Bola arremessada ao cesto ou ao gol** Habilidades: 1. Identificar os princípios técnicos relacionados às provas de arremesso e lançamentos. 2. Identificar e perceber a presença das diferentes possibilidades de arremesso e lançamentos em outras modalidades esportivas. 3. Identificar diferentes formas de arremesso e lançamentos. 4. Reconhecer qual estilo de arremesso permite maior facilidade de execução. 5. Apontar diferenças e semelhanças entre as três modalidades de lançamentos. 6. Adaptar e selecionar locais para realizar os diferentes tipos de arremesso e lançamento. **Situação de Aprendizagem 3: Identificação do conhecimento a respeito do conceito de luta** Habilidades: 1. Expressar opiniões a respeito dos termos briga, violência, sobrevivência e luta, relacionando-os com outras condutas do cotidiano. 2. Apreciar, identificar e comparar as diferenças entre uma luta e outra e compreender o processo histórico de desenvolvimento do caratê. 3. Reconhecer e valorizar as diferentes características pessoais e interpessoais a partir do caratê, a fim de compreender e comparar os variados estilos dessa luta. **Situação de Aprendizagem 4: "Se ficar, tem arremesso; se correr, tem lançamento"** Habilidades: 1. Identificar alguns exercícios específicos que mobilizam as capacidades físicas relacionadas ao atletismo. 2. Identificar as implicações das capacidades físicas predominantes nas provas de corridas com barreiras e obstáculos, arremessos e lançamentos. 3. Reconhecer a importância das capacidades físicas no desempenho das provas de corrida com barreiras e obstáculos, arremessos e lançamentos. 4. Identificar alguns exercícios específicos que mobilizem as capacidades físicas relacionadas ao caratê. 5. Identificar e comparar os diferentes grupos musculares mobilizados nas sequências de movimentos do caratê. 6. Identificar as implicações das capacidades físicas predominantes no caratê. 7. Reconhecer a importância das capacidades físicas nos movimentos do caratê.	• Identificar, com base em imagens, as diferentes provas de corridas (de velocidade, de revezamento, com barreiras e com obstáculos), arremesso (peso), lançamentos (disco, dardo e martelo) e saltos (em distância, em altura, com vara e triplo). • Reconhecer diferenças e semelhanças entre as três modalidades de lançamentos. • Reconhecer as diferentes possibilidades de arremesso e lançamentos em outras modalidades esportivas. • Reconhecer as diferenças entre uma luta e outra (luta x briga/violência). • Identificar, em fontes documentais, o processo histórico de uma luta (caratê). • Relacionar as implicações das capacidades físicas predominantes nas provas de corridas com barreiras e obstáculos, arremessos e lançamentos. • Identificar os diferentes grupos musculares mobilizados nas sequências de movimentos do caratê.

8º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade coletiva: a escolher • Técnicas e táticas como fatores de aumento da complexidade do jogo • Noções de arbitragem **Ginástica** – Práticas contemporâneas: ginástica aeróbica, ginástica localizada e/ou outras • Princípios orientadores • Técnicas e exercícios	**Situação de Aprendizagem 5: Desenvolvendo algumas estratégias de jogo do esporte coletivo (futsal, handebol, basquetebol)** Habilidades: 1. Compreender e valorizar as ações técnico-táticas do esporte coletivo. 2. Qualificar as ações necessárias para a prática do esporte coletivo. **Situação de Aprendizagem 6: Organizando as funções ofensivas e defensivas do esporte coletivo** Habilidades: 1. Compreender e valorizar as ações técnico-táticas do esporte coletivo. 2. Qualificar as ações necessárias para a prática do esporte coletivo. 3. Compreender os sistemas de jogo do esporte coletivo. 4. Compreender as principais regras de jogo do esporte coletivo, necessárias tanto para a prática como para a arbitragem. **Situação de Aprendizagem 7: Vivenciando e entendendo a ginástica** Habilidades: 1. Discriminar os diversos tipos de ginástica. 2. Identificar as principais características do alongamento, da ginástica aeróbica e da ginástica localizada. 3. Reconhecer a participação na ginástica como possibilidade do Se-Movimentar. **Situação de Aprendizagem 8: Estudando mais ginástica** Habilidades: 1. Discriminar os diversos tipos de ginástica. 2. Identificar as principais características de algumas variações das ginásticas aeróbica e localizada e de algumas ginásticas “alternativas”. 3. Analisar os princípios orientadores da ginástica aeróbica e da ginástica localizada. 4. Identificar as partes de uma sessão de ginástica aeróbica ou ginástica localizada.	• Relacionar as ações técnicos-táticas (posicionamento em quadra, sistemas de jogo: ofensivo/defensivo e regras) com a prática do esporte coletivo (futsal, handebol; basquetebol e voleibol). • Discriminar os diversos tipos de ginástica (aeróbica, localizada e alternativa). • Identificar as principais características do alongamento, da ginástica aeróbica e da ginástica localizada. • Reconhecer a participação na ginástica como possibilidade do Se-Movimentar. • Identificar, com base em imagens, as partes de uma sessão de ginástica aeróbica ou ginástica localizada.

8º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Atividade rítmica – Manifestações e representações da cultura rítmica de outros países: o *zouk* • Danças folclóricas • Processo histórico • A questão do gênero **Ginástica** – Práticas contemporâneas: ginásticas de academia – Padrões de beleza corporal, ginástica e saúde **Organismo humano, movimento e saúde** – Princípios e efeitos do treinamento físico	**Situação de Aprendizagem 1: *Zouk* o que?** Habilidades: 1. Identificar manifestações rítmicas de outros países. 2. Comparar manifestações rítmicas, percebendo semelhanças e diferenças com o *zouk*. **Situação de Aprendizagem 2: O tempero do *zouk*: "canela", "gengibre" e "pimenta"** Habilidades: 1. Apreciar e valorizar manifestações rítmicas de outros países. 2. Perceber a marcação rítmica no *zouk*, identificando seus passos ou movimentos principais. 3. Identificar e analisar as questões de gênero que permeiam a dança no *zouk*. **Situação de Aprendizagem 3: Saúde ou beleza?** Habilidades: 1. Identificar os interesses e motivações envolvidos na prática das ginásticas de academia. 2. Perceber a associação promovida pelos discursos sobre as ginásticas de academia com a busca de padrões de beleza corporal. 3. Estabelecer relações entre as ginásticas de academia, a busca de padrões de beleza corporal e parâmetros de saúde, selecionando e interpretando informações para construir argumentação consistente e coerente. **Situação de Aprendizagem 4: Questão de princípios** Habilidades: 1. Identificar os princípios de treinamento envolvidos na elaboração de um programa de exercícios. 2. Relacionar os princípios de treinamento com um programa de exercícios para melhoria da flexibilidade e resistência muscular. 3. Identificar os efeitos do treinamento nos aspectos fisiológicos, morfológicos e psicossociais. 4. Relacionar os efeitos percebidos do treinamento com as características do programa de exercícios realizados.	• Relacionar manifestações rítmicas de outros países com semelhanças e diferenças do *zouk*. • Identificar os interesses e motivações envolvidos na prática das ginásticas de academia (busca de padrões de beleza corporal e parâmetros de saúde). • Estabelecer relações entre as ginásticas de academia, a busca de padrões de beleza corporal e parâmetros de saúde. • Reconhecer os princípios de treinamento envolvidos na elaboração de um programa de exercícios (continuidade, sobrecarga, individualidade, flexibilidade e resistência). • Relacionar os princípios de treinamento com um programa de exercícios para melhoria da flexibilidade e resistência muscular. • Identificar os efeitos do treinamento nos aspectos fisiológicos, morfológicos e psicossociais.

8º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade individual ou coletiva (ainda não contemplada) • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico **Organismo humano, movimento e saúde** • Atividade física/exercício físico • Implicações na obesidade e no emagrecimento – Substâncias proibidas • *Doping* e anabolizantes	**Situação de Aprendizagem 5: Todos jogando futebol** Habilidades: 1. Identificar a dinâmica do futebol e suas principais regras. 2. Conhecer o processo histórico do futebol e sua dinâmica. **Situação de Aprendizagem 6: A tática do futebol** Habilidades: 1. Apreciar uma partida de futebol e compreender o desempenho tático das equipes. 2. Identificar as regras do futebol e as ações dos árbitros. 3. Realizar ações táticas coerentes com o resultado buscado na partida. **Situação de Aprendizagem 7: Níveis de (in)atividade física** Habilidade: 1. Identificar a relação entre níveis de atividade física, aptidão cardiovascular e predisposição à obesidade e controle do peso corporal. **Situação de Aprendizagem 8: Sinal vermelho! Substâncias proibidas** Habilidades: 1. Compreender o significado de *doping*. 2. Conhecer os possíveis efeitos positivos sobre o treinamento físico e os efeitos negativos à saúde associados ao uso de substâncias anabolizantes (GH, insulina e esteroides anabolizantes).	• Reconhecer, por meio de fontes documentais, o processo histórico do futebol. • Identificar a dinâmica do futebol como esporte coletivo (movimentação individual e coletiva, a intenção em cada jogada, a circulação de bola, a ocupação dos espaços, a comunicação entre os jogadores etc.). • Identificar as regras de futebol e as ações dos árbitros. • Identificar a relação entre níveis de atividade física, aptidão cardiovascular e predisposição à obesidade e controle do peso corporal. • Reconhecer os possíveis efeitos positivos sobre o treinamento físico. • Reconhecer os efeitos negativos à saúde associados ao uso de substâncias anabolizantes (GH, insulina e esteroides anabolizantes).

9º ano – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Luta – Modalidade: capoeira • Capoeira como luta, jogo e esporte • Princípios técnicos e táticos • Processo histórico **Atividade rítmica** – As manifestações rítmicas de diferentes grupos socioculturais – As manifestações rítmicas na comunidade escolar e em seu entorno: espaços, tempos e interesses – Manifestações rítmicas ligadas à cultura jovem: *hip-hop*, *street dance* e/ou outras • Diferentes estilos como expressão sociocultural • Principais passos/movimentos	**Situação de Aprendizagem 1: O que os alunos sabem sobre capoeira?** Habilidades: 1. Identificar e relacionar informações e conhecimentos referentes à capoeira. 2. Criar e elaborar possíveis movimentos e associá-los à capoeira. 3. Compreender o processo histórico da capoeira, identificar os gestos nela realizados e relacioná-los com a condição de escravizados. **Situação de Aprendizagem 2: Conhecendo a capoeira e seus movimentos** Habilidades: 1. Identificar os movimentos característicos da capoeira. 2. Identificar costumes e elementos ritualísticos da capoeira: a roda. **Situação de Aprendizagem 3: Os instrumentos da capoeira** Habilidades: 1. Identificar e adaptar instrumentos utilizados em uma roda de capoeira. 2. Identificar, relacionar, caracterizar e analisar a transformação e/ou necessidade do surgimento da capoeira angola e da regional. **Situação de Aprendizagem 4: "Todo o poder para o povo"** Habilidades: 1. Identificar os diferentes elementos constitutivos do *hip-hop*. 2. Compreender o contexto sociocultural do *hip-hop* e suas manifestações rítmicas. **Situação de Aprendizagem 5: São quatro elementos. Será que cabe mais um?** Habilidades: 1. Identificar os diferentes elementos constitutivos do *hip-hop*. 2. Compreender o contexto sociocultural do *hip-hop* e suas manifestações rítmicas. 3. Identificar os diferentes estilos de *street dance*. 4. Perceber e nomear passos e movimentos característicos de *street dance*. 5. Criar e nomear movimentos de *street dance*. 6. Perceber e compreender o ritmo individual e coletivo na construção dos movimentos de *street dance*. **Situação de Aprendizagem 6: Os manos e as minas: coisa do *hip-hop* ou coisa de paulista?** Habilidades: 1. Identificar os diferentes elementos constitutivos do *hip-hop*. 2. Compreender o contexto sociocultural do *hip-hop* e suas manifestações rítmicas. 3. Identificar os diferentes estilos de *street dance*. 4. Perceber e nomear passos e movimentos característicos de *street dance*. 5. Criar e nomear movimentos de *street dance*.	• Reconhecer, por meio de fontes documentais, elementos centrais do processo histórico da capoeira. • Reconhecer, com base em imagens, os movimentos característicos à capoeira (armada, bênção, cabeçada, chapa, cocorinha, esquiva, ginga entre outros). • Identificar os instrumentos utilizados numa roda de capoeira (berimbau, pandeiro, atabaque, reco-reco, agogô e caxixi). • Relacionar a transformação e/ou necessidade do surgimento da capoeira angola e regional. • Reconhecer o contexto sociocultural do *hip-hop* e suas manifestações rítmicas. • Relacionar os diferentes elementos constitutivos do *hip-hop* (MC, DJ, grafiteiro e *breakdancer*) com os diferentes estilos de *street dance* (*breaking, popping, locking* e *freestyle*).

9º ano – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade coletiva: a escolher • Técnicas e táticas como fatores de aumento da complexidade do jogo • Noções de arbitragem – O esporte na comunidade escolar e em seu entorno • Espaços, tempos e interesses – Espetacularização do esporte e o esporte profissional • O esporte na mídia • Os grandes eventos esportivos **Atividade rítmica** – Manifestações rítmicas ligadas à cultura jovem: *hip-hop* e *street dance* • Coreografias	**Situação de Aprendizagem 7: Coreografia com estilo livre** Habilidades: 1. Compreender os diferentes estilos de *street dance* e seu processo histórico. 2. Perceber e nomear passos/movimentos característicos de *street dance*. 3. Criar coreografias de *street dance*. 4. Perceber e compreender o ritmo individual e coletivo na construção dos movimentos de *street dance*. **Situação de Aprendizagem 8: Futebol se joga em grupo** Habilidades: 1. Identificar e analisar as diferentes possibilidades de espaço e o número de participantes na organização do futebol de campo. 2. Compreender e valorizar as ações técnico-táticas no futebol de campo. 3. Compreender e valorizar a função do árbitro na prática do futebol de campo. **Situação de Aprendizagem 9: O esporte coletivo na comunidade local** Habilidades: 1. Identificar quais modalidades coletivas são mais praticadas no bairro ou entorno da escola. 2. Identificar as características do espaço geográfico e do público participante. 3. Identificar e sugerir outras possibilidades de compartilhar o espaço público por meio de diferentes modalidades esportivas coletivas. **Situação de Aprendizagem 10: De olho na telinha!** Habilidade: 1. Identificar e analisar o modo de construção do discurso televisivo sobre o esporte.	• Reconhecer diferentes possibilidades de espaço e o número de participantes na organização do futebol de campo. • Reconhecer as ações técnico-táticas no futebol de campo. • Reconhecer a função do árbitro na prática do futebol de campo. • Relacionar as diferenças e semelhanças entre o futebol de campo e futebol de várzea (espaço físico, regras, árbitro, número de participantes). • Identificar o modo de construção do discurso televisivo sobre o esporte.

9º ano – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Jogo e esporte • Diferenças conceituais e na experiência dos jogadores – Modalidade "alternativa" ou popular em outros países: rugby, beisebol, badminton, frisbee ou outra • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico	**Situação de Aprendizagem 1: Experimentando as diferenças entre Jogo e Esporte** Habilidades: 1. Identificar as diferenças (no espaço, no tempo e nas regras) e as semelhanças (o prazer, a competição e a dimensão lúdica) entre o jogo e o esporte. 2. Identificar a conduta diferenciada entre o jogador (lazer/não trabalho) e o atleta (rendimento/trabalho). 3. Identificar o processo de transformação do jogo no esporte (como atividade de lazer ou esporte de rendimento). **Situação de Aprendizagem 2: Familiarização com o beisebol** Habilidades: 1. Identificar o objetivo do beisebol e suas principais regras, reconhecendo-as na dinâmica do jogo. 2. Relacionar a introdução e a disseminação do beisebol no Brasil com seu processo histórico de surgimento e consolidação. 3. Identificar e caracterizar a dinâmica básica do esporte, em termos de ataque/defesa e funções dos jogadores. **Situação de Aprendizagem 3: Construção e sistematização do jogo de beisebol** Habilidades: 1. Identificar e reconhecer os princípios técnico-táticos do beisebol, aplicando-os em situações reduzidas de jogo. 2. Compreender a dinâmica tática do beisebol, realizando ações de defesa e de ataque. **Situação de Aprendizagem 4: Vamos jogar? O beisebol construído** Habilidades: 1. Identificar e reconhecer os princípios técnico-táticos do beisebol, aplicando-os em uma partida propriamente dita. 2. Organizar-se de modo crítico e autônomo para realizar uma partida de beisebol, desempenhando todas as funções necessárias para tal.	• Relacionar as diferenças (no espaço, no tempo e nas regras) e as semelhanças (o prazer, a competição e a dimensão lúdica) entre o jogo e o esporte. • Relacionar a conduta diferenciada entre o jogador (lazer/não trabalho) e o atleta (rendimento/trabalho). • Relacionar o processo de transformação do jogo no esporte (como atividade de lazer ou esporte de rendimento). • Relacionar a introdução e a disseminação do beisebol no Brasil com seu processo histórico de surgimento e consolidação. • Identificar, com base em imagens, a dinâmica básica do esporte, em termos de ataque/defesa e funções dos jogadores (campo de beisebol, jogador fechando a base, jogador rebatendo a bola, posição dos jogadores, jogador correndo entre as bases, posição dos jogadores da defesa, atleta capturando a bola e zona de *strike*). • Relacionar, com base em imagens das situações-problema, os princípios técnico-táticos da modalidade esportiva beisebol (eu-bola, eu-bola-colega, eu-bola-alvo, eu-bola-colega-alvo, eu-bola-colega-adversário, eu-bola-colega-adversário-alvo).

9º ano – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Atividade rítmica – Organização de festivais de dança **Esporte** – Organização de campeonatos	**Situação de Aprendizagem 5: Planejando o festival** Habilidades: 1.Prever e identificar as várias fases de um evento rítmico e expressivo. 2.Elaborar regulamentos específicos para cada categoria de apresentação no festival, envolvendo os grupos participantes e suas torcidas. 3.Organizar atividades de apoio ao evento. 4.Organizar atividades relativas à torcida para o evento. **Situação de Aprendizagem 6: Divulgando o festival** Habilidades: 1.Identificar a importância da socialização das informações relativas ao festival de dança e expressões corporais. 2. Analisar as diferentes formas de comunicação e divulgar a sua realização, tanto no interior da escola como nas vizinhanças. **Situação de Aprendizagem 7: Realizando o festival** Habilidades: 1.Identificar formas de participação no festival de dança e expressões corporais. 2.Vivenciar as várias etapas de um festival; participar de forma ativa, solidária e cooperativa das situações do evento. 3.Torcer por seu grupo ou turma de forma ativa e respeitosa em relação a todos os participantes. **Situação de Aprendizagem 8: Avaliando o festival** Habilidades: 1.Identificar a necessidade de avaliação do festival de dança e de expressões corporais. 2.Registrar e documentar a realização do evento. **Situação de Aprendizagem 9: Planejando o campeonato** Habilidades: 1.Prever e identificar as várias fases de um evento esportivo. 2.Elaborar regulamentos específicos para cada modalidade. 3.Organizar atividades de apoio ao evento. 4. Organizar atividades relativas à torcida para o evento. **Situação de Aprendizagem 10: Divulgando o campeonato** Habilidades: 1.Identificar a importância da socialização das informações relativas ao campeonato esportivo. 2. Analisar as diferentes formas de divulgação do campeonato. 3.Divulgar a realização do campeonato, tanto no interior da escola como no seu entorno. **Situação de Aprendizagem 11: Realizando o campeonato** Habilidades: 1.Identificar formas de participação no campeonato esportivo. 2.Vivenciar as várias etapas de um campeonato. 3.Participar de forma ativa, solidária e cooperativa do campeonato. 4.Torcer por sua equipe de forma ativa e respeitosa em relação aos seus colegas e adversários. **Situação de Aprendizagem 12: Avaliando o campeonato** Habilidades: 1.Identificar a necessidade de avaliação do campeonato esportivo. 2.Registrar e documentar a realização do campeonato.	• Identificar as várias fases da organização de um evento rítmico e expressivo (regulamento, apoio, torcida, divulgação, cronograma, plano de atividades, avaliação das etapas e registro). • Identificar as várias fases da organização de um evento esportivo (regulamento, apoio, torcida, divulgação, cronograma, plano de atividades, avaliação das etapas e registro). • Relacionar as várias fases da organização de um evento rítmico e expressivo com um evento esportivo.

1ª série – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Sistemas de jogo e táticas em uma modalidade coletiva já conhecida dos alunos • A importância dos sistemas de jogo e táticas no desempenho esportivo e na apreciação do esporte como espetáculo **Corpo, saúde e beleza** – Padrões e estereótipos de beleza corporal – Indicadores que levam à construção de representações sobre corpo e beleza • Medidas e avaliação da composição corporal • Índice de massa corpórea (IMC) • Alimentação, exercício físico e obesidade	**Situação de Aprendizagem 1: Apreciar e analisar um jogo de basquetebol** Habilidades: 1. Analisar, do ponto de vista técnico-tático, um jogo de basquetebol assistido pela televisão ou presencialmente. 2. Valorizar o conhecimento dos sistemas de jogo e das táticas como fator importante para a apreciação do espetáculo esportivo. **Situação de Aprendizagem 2: Os sistemas do basquetebol** Habilidades: 1. Vivenciar e compreender alguns sistemas de jogo e alguns preceitos táticos inerentes ao basquetebol. 2. Compreender os sistemas defensivos e ofensivos no basquetebol. 3. Reconhecer a importância dos sistemas de jogo e das táticas no desempenho esportivo. **Situação de Aprendizagem 3 : Nossas estratégias para jogar basquetebol são...** Habilidades: 1. Elaborar estratégias táticas para o basquetebol. 2. Reconhecer a importância dos sistemas de jogo e das táticas no desempenho esportivo. **Situação de Aprendizagem 4 : Espelho, espelho meu...** Habilidades: 1. Identificar padrões e estereótipos de beleza presentes nas mídias. 2. Reconhecer e criticar o impacto dos padrões e estereótipos de beleza corporal sobre si próprio e sobre seus pares. 3. Identificar os indicadores que levam à construção de representações culturais sobre corpo e beleza. 4. Selecionar, relacionar e interpretar informações e conhecimentos sobre padrões e estereótipos de beleza e indicadores de composição corporal para construir argumentação consistente e coerente. **Situação de Aprendizagem 5: Balança Energética** Habilidades: 1. Identificar aspectos referentes à participação da alimentação e do exercício no desenvolvimento e no controle da obesidade. 2. Estimar valores calóricos relacionados ao consumo de alimentos e ao gasto com exercícios físicos.	• Identificar os sistemas defensivos e ofensivos no basquetebol (ataque: passes e arremessos/defesa: por zona e individual). • Reconhecer a importância dos sistemas de jogo e das táticas no desempenho esportivo. • Identificar padrões e estereótipos de beleza presentes nas mídias. • Reconhecer o impacto dos padrões e estereótipos de beleza corporal sobre si próprio e sobre seus pares. • Identificar os indicadores que levam à construção de representações culturais sobre corpo e beleza. • Estabelecer relação entre os indicadores de composição corporal promovidos pela mídia e indicadores de massa corporal (IMC) e sua importância para a saúde. • Identificar aspectos referentes à participação da alimentação e do exercício no desenvolvimento e no controle da obesidade (balanço energético e custo calórico do exercício físico/riscos à saúde: anorexia e bulimia).

1ª série – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Atividade rítmica – Ritmo vital e ritmo como organização expressiva do movimento – Tempo e acento rítmico – O ritmo no esporte, na luta, na ginástica e na dança **Esporte** – Modalidade individual: ginástica artística (GA) ou ginástica rítmica (GR) **Corpo, saúde e beleza** – Corpo e beleza em diferentes períodos históricos • Padrões de beleza e suas relações com contextos históricos	**Situação de Aprendizagem 6: Do ritmo próprio ao ritmo nas manifestações da Cultura de Movimento** Habilidades: 1. Reconhecer a importância do ritmo no esporte, na luta, na ginástica e na dança. 2. Identificar o ritmo vital e perceber o ritmo como organização expressiva do movimento. 3. Perceber noções de tempo e acento rítmicos nas manifestações da Cultura de Movimento. 4. Identificar características do ritmo ao assistir ou vivenciar manifestações do esporte, da luta, da ginástica e da dança. **Situação de Aprendizagem 7: Os aparelhos da ginástica rítmica** Habilidades: 1. Reconhecer e analisar as técnicas da GR. 2. Realizar e combinar diferentes movimentos que constituem a GR. **Situação de Aprendizagem 8: Aprendendo a apreciar um espetáculo esportivo** Habilidade: 1. Apreciar e analisar as técnicas e as táticas da GR em uma sequência de exercícios. **Situação de Aprendizagem 9: A construção histórica e cultural dos padrões estéticos e a minha beleza** Habilidades: 1. Identificar padrões e estereótipos de beleza nos diferentes contextos históricos e culturais. 2. Perceber as representações da beleza em seu grupo sociocultural. **Situação de Aprendizagem 10: Tribunal da beleza** Habilidades 1. Identificar recursos voltados ao alcance de padrões de beleza corporal. 2. Reconhecer e criticar o impacto dos estereótipos de beleza corporal na opção por exercícios físicos, produtos e práticas alimentares. 3. Reconhecer riscos e benefícios que a utilização de produtos, práticas alimentares e programas de exercícios pode trazer à saúde orgânica.	• Reconhecer a importância do ritmo no esporte, na luta, na ginástica e na dança. • Reconhecer o ritmo vital como organização expressiva do movimento. • Relacionar os movimentos realizados com cada aparelho (corda, arco, fita, bola e maças) na Ginástica Rítmica. • Identificar, em textos ou imagens, padrões e estereótipos de beleza em diferentes contextos históricos e culturais. • Identificar recursos voltados para o alcance de padrões de beleza corporal. • Reconhecer o impacto dos estereótipos de beleza corporal na opção por exercícios físicos, produtos e práticas alimentares. • Reconhecer riscos e benefícios à saúde orgânica decorrentes da utilização de produtos, práticas alimentares e programas de exercícios.

1ª série – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Sistemas de jogo e táticas em uma modalidade coletiva ainda não conhecida dos alunos **Corpo, saúde e beleza** – Conceitos: atividade física, exercício físico e saúde	**Situação de Aprendizagem 1: *Flagball*: o futebol sem contato** Habilidades: 1. Identificar a sistemática ofensiva e defensiva da modalidade esportiva. 2. Reconhecer aspectos táticos em situações-problema típicas da modalidade esportiva. **Situação de Aprendizagem 2: Compreensão e aplicação dos sistemas de jogo no rúgbi** Habilidades: 1. Identificar a sistemática ofensiva e defensiva no rúgbi. 2. Reconhecer aspectos táticos em situações-problema típicas do rúgbi. **Situação de Aprendizagem 3: Elaboração de táticas no futebol americano** Habilidades: 1. Identificar a sistemática ofensiva e defensiva no futebol americano. 2. Interpretar aspectos táticos em situações-problema típicas do futebol americano. **Situação de Aprendizagem 4: É ativo quem quer?** Habilidades: 1. Identificar e diferenciar atividade física e exercício. 2. Diferenciar e reconhecer as características dos conceitos de saúde individual e coletiva e suas implicações para a prática de exercícios físicos. 3. Identificar a relação entre condições socioeconômicas e acesso a programas e espaços para a exercitação física. 4. Reconhecer e valorizar a necessidade de espaços adequados e acessíveis para a prática de exercícios físicos.	• Estabelecer relações, com base em imagens, dos aspectos táticos em situações-problema típicas do *flagball*: o futebol sem contato. • Estabelecer relações, com base em imagens, dos aspectos táticos em situações-problema típicas do rúgbi. • Estabelecer relações, com base em imagens, dos aspectos táticos em situações-problema típicas do futebol americano. • Diferenciar atividade física e exercício físico. • Diferenciar as características dos conceitos de saúde individual e coletiva e suas implicações para a prática de exercícios físicos. • Relacionar condições socioeconômicas e acesso a programas e espaços para a exercitação física. • Reconhecer espaços adequados e acessíveis como necessidade básica para a prática de exercícios físicos.

1ª série – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Ginástica – Práticas contemporâneas: ginásticas aeróbica, localizada e/ou outras • Princípios orientadores • Técnicas e exercícios **Luta** – Princípios orientadores, regras e técnicas de uma luta ainda não conhecida dos alunos	**Situação de Aprendizagem 5: Relembrar, calcular e caminhar** Habilidades: 1. Identificar as características do exercício aeróbio, em termos de intensidade, frequência e duração. 2. Relacionar o exercício aeróbio ao desenvolvimento da capacidade física de resistência, melhoria do sistema cardiorrespiratório e diminuição ou controle da gordura corporal. 3. Perceber seu próprio ritmo de caminhada em função da intensidade exigida na exercitação aeróbia. **Situação de Aprendizagem 6: Assistir, comparar e praticar** Habilidades: 1. Associar os princípios gerais da ginástica aeróbica ao conceito de exercício aeróbio. 2. Identificar princípios, exercícios e técnicas comuns às várias modalidades de ginástica aeróbica. 3. Reconhecer suas sensações de esforço, motivação, facilidades e dificuldades na prática da ginástica aeróbica. 4. Identificar e analisar os fatores implicados na acessibilidade à prática da ginástica aeróbica. 5. Selecionar, relacionar e interpretar informações e conhecimentos para construir argumentação consistente e coerente que justifique a preferência por uma modalidade de ginástica. **Situação de Aprendizagem 7: Competir** Habilidades: 1. Reconhecer características do esporte na ginástica aeróbica esportiva. 2. Identificar e comparar os princípios e exercícios da ginástica aeróbica esportiva com a ginástica aeróbica tradicional. **Situação de Aprendizagem 8: *Touché*! Lutar com espadas** Habilidades: 1. Compreender o processo de "modernização" da esgrima. 2. Identificar os movimentos básicos da esgrima. 3. Reconhecer e valorizar as diferentes características pessoais e interpessoais na prática da esgrima. 4. Reconhecer e valorizar as técnicas e táticas no desempenho esportivo e na apreciação do espetáculo esportivo.	• Reconhecer as características do exercício aeróbio, em termos de intensidade, frequência e duração. • Associar os princípios gerais da ginástica aeróbica ao conceito de exercício aeróbio. • Relacionar o exercício aeróbio ao desenvolvimento da capacidade física de resistência, melhoria do sistema cardiorrespiratório e diminuição ou controle da gordura corporal. • Diferenciar os princípios e exercícios da ginástica aeróbica esportiva com a ginástica aeróbica tradicional. • Relacionar imagens à denominação dos movimentos básicos da esgrima (balestra, estocada, flecha, reprise de ataque e resposta). • Identificar as diferentes características pessoais e interpessoais na prática da esgrima. • Reconhecer as técnicas e táticas no desempenho esportivo e na apreciação do espetáculo esportivo.

2ª série – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Ginástica – Práticas contemporâneas: ginástica aeróbica, localizada e/ou outras **Corpo, saúde e beleza** – Capacidades físicas: conceitos e avaliação **Mídias** – Significados/sentidos no discurso das mídias sobre a ginástica e o exercício físico – O papel das mídias na definição de modelos hegemônicos de beleza corporal	**Situação de Aprendizagem 1: Ginástica não é só academia?** Habilidades: 1. Reconhecer a participação nas ginásticas como possibilidades do Se-Movimentar. 2. Identificar interesses e motivações envolvidos na prática dos diversos tipos e formas de ginástica. 3. Identificar as tendências das ginásticas de academia nas suas relações com o contexto histórico e os interesses mercadológicos. 4. Reconhecer que há tipos e formas de ginástica que podem ser praticados fora das academias. 5. Selecionar, relacionar e interpretar informações e conhecimentos sobre ginástica, para construir argumentação consistente e coerente na análise de modismos e tendências da ginástica. **Situação de Aprendizagem 2: Promessas mil...** Habilidades: 1. Perceber a associação promovida pelas mídias entre ginástica e padrões de beleza. 2. Relacionar os significados e os sentidos propostos pelas mídias às próprias experiências do Se-Movimentar na ginástica. 3. Analisar criticamente produtos e mensagens da mídia que tratem da ginástica. **Situação de Aprendizagem 3: Como identifico e avalio minhas capacidades físicas** Habilidades: 1. Discriminar conceitualmente as capacidades físicas. 2. Avaliar a própria condição com relação às capacidades físicas. 3. Identificar as capacidades físicas envolvidas em algumas ginásticas de academia. 4. Usar o conhecimento obtido, aplicando-o na criação de exercícios ginásticos adequados para o desenvolvimento das capacidades físicas pretendidas.	• Relacionar as tendências das ginásticas de academia com o contexto histórico e os interesses mercadológicos (ginástica localizada, aeroboxe, *spinning*, *jump fit*, musculação e outros). • Identificar os tipos e formas de ginástica que podem ser praticados fora das academias. • Reconhecer, por meio de textos e imagens, a associação promovida pelas mídias entre ginástica e padrões de beleza. • Identificar conceitualmente as capacidades físicas: resistência, força, flexibilidade, agilidade e velocidade. • Relacionar as capacidades físicas envolvidas em algumas ginásticas de academia.

2ª série – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade individual ainda não conhecida dos alunos **Corpo, saúde e beleza** – Efeitos do treinamento físico: fisiológicos, morfológicos e psicossociais • Repercussões na conservação e promoção da saúde nas várias faixas etárias – Exercícios resistidos (musculação) • Benefícios e riscos à saúde nas várias faixas etárias **Contemporaneidade** – Corpo, cultura de movimento, diferença e preconceito	**Situação de Aprendizagem 4: O que sabemos a respeito do tênis?** Habilidades: 1. Identificar alguns princípios técnicos e táticos na prática do tênis. 2. Reconhecer a presença das técnicas e táticas utilizadas no tênis em outras modalidades esportivas e possibilidades do Se-Movimentar. **Situação de Aprendizagem 5: Apreciando uma partida de tênis** Habilidades: 1. Apreciar e analisar uma sequência de golpes em uma partida de tênis. 2. Compreender e analisar as técnicas e táticas utilizadas no tênis. **Situação de Aprendizagem 6: Tênis em dupla** Habilidades: 1. Respeitar as diferenças de gênero nas experiências do Se-Movimentar no esporte. 2. Identificar as expectativas de desempenho relacionadas ao gênero no esporte. 3. Identificar formas de preconceito e evitar qualquer tipo de discriminação na prática do esporte. 4. Relacionar informações e conhecimentos sobre esporte e diferenças de gênero nas experiências do Se-Movimentar, para construir argumentação consistente e coerente na fundamentação do seu ponto de vista. **Situação de Aprendizagem 7: Conhecendo os efeitos do treinamento sobre os sistemas do corpo** Habilidades: 1. Identificar e reconhecer os efeitos do treinamento físico sobre os sistemas orgânicos. 2. Relacionar tipos e características de atividades físicas/exercícios físicos com o desenvolvimento de capacidades físicas e efeitos sobre os sistemas orgânicos. **Situação de Aprendizagem 8: Desvendando o mundo da musculação** Habilidades: 1. Identificar os princípios que regem a elaboração de um programa de musculação. 2. Relacionar diferentes aplicações para a prática da musculação. **Situação de Aprendizagem 9: Musculação e hipertrofia muscular: riscos e benefícios** Habilidades: 1. Identificar os diferentes tipos de hipertrofia. 2. Discriminar possíveis riscos, benefícios e recomendações quanto à prática da musculação na infância e na adolescência. 3. Discriminar possíveis benefícios e recomendações quanto à prática da musculação por adultos idosos.	• Relacionar imagens à denominação de alguns princípios técnicos e táticos, na prática do tênis (saque, golpes de fundo de quadra; sequência de movimentos, *smach*, voleio). • Identificar, em textos ou imagens, formas de preconceito e discriminação na prática do esporte. • Relacionar tipos e características de atividades físicas/exercícios físicos com o desenvolvimento de capacidades físicas e efeitos sobre os sistemas orgânicos. • Identificar os princípios que regem a elaboração de um programa de musculação. • Identificar os diferentes tipos de hipertrofia. • Discriminar possíveis riscos, benefícios e recomendações quanto à prática da musculação na infância e na adolescência. • Discriminar possíveis benefícios e recomendações quanto à prática da musculação por adultos idosos.

2ª série – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte – Modalidade "alternativa" ou popular em outros países: beisebol, badminton, frisbee ou outra **Corpo, saúde e beleza** – Fatores de risco à saúde: sedentarismo, alimentação, dietas e suplementos alimentares, fumo, álcool, drogas, *doping* e anabolizantes, estresse e repouso – Doenças hipocinéticas e relação com a atividade física e o exercício físico: obesidade, hipertensão e outras **Mídias** – A transformação do esporte em espetáculo televisivo	**Situação de Aprendizagem 1: O *tchoukball* se parece com alguma coisa?** Habilidades: 1. Transferir informações de outras atividades e/ou esportes para a prática do *tchoukball*. 2. Compreender a dinâmica básica do *tchoukball*. **Situação de Aprendizagem 2: Para jogar tem de passar e se deslocar** Habilidades: 1. Identificar e aplicar em situações-problema os princípios técnico-táticos do *tchoukball*. 2. Analisar as diferentes possibilidades de espaço e número de participantes na organização do *tchoukball*. 3. Valorizar as diversas possibilidades dos sistemas de jogo e táticas como fator importante para a prática do *tchoukball*. **Situação de Aprendizagem 3: Avaliando riscos** Habilidades: 1. Identificar e reconhecer em seus próprios hábitos de vida os fatores de risco para as doenças hipocinéticas. 2. Identificar a relação entre baixos níveis de atividade física e doenças hipocinéticas. 3. Identificar os riscos à saúde relacionados a dietas, consumo de suplementos alimentares, uso de esteroides anabolizantes e outras formas de *doping*, em associação à prática de exercícios físicos. 4. Construir argumentação consistente e coerente na autoavaliação dos próprios hábitos de vida. **Situação de Aprendizagem 4: Qual é a diferença?** Habilidade: 1. Identificar e reconhecer as diferenças na percepção e na apreciação de um evento esportivo assistido presencialmente e pela televisão. **Situação de Aprendizagem 5: Do que se fala?** Habilidades: 1. Identificar e discriminar os significados/sentidos no discurso das mídias sobre o esporte. 2. Relacionar os significados/sentidos propostos pelas mídias com suas próprias experiências do Se-Movimentar no esporte. 3. Analisar criticamente matérias jornalísticas que tratem do esporte.	• Identificar informações de outras atividades e/ou esportes para a prática do *tchoukball*. • Relacionar, através de imagens das situações-problema, os princípios técnico-táticos da modalidade esportiva *tchoukball* (eu–bola, eu-bola-colega, eu-bola-alvo, eu-bola-colega-alvo, eu-bola-colega-adversário, eu-bola-colega-adversário-alvo). • Relacionar os baixos níveis de atividade física e doenças hipocinéticas (diabetes, obesidade, hipertensão entre outras). • Identificar os riscos à saúde relacionados a dietas, consumo de suplementos alimentares, uso de esteroides anabolizantes e outras formas de *doping*, associados à prática de exercícios físicos. • Reconhecer os sentidos produzidos no discurso das mídias sobre o esporte. • Relacionar os sentidos propostos pelas mídias com suas próprias experiências do Se-Movimentar no esporte.

2ª série – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Ginástica – Ginástica alternativa: alongamento, relaxamento ou outra **Corpo, saúde e beleza** – Atividade física/exercício físico e prática esportiva em níveis e condições adequados **Contemporaneidade** – Corpo, cultura de movimento, diferença e preconceito	**Situação de Aprendizagem 6: Ginástica alternativa: processo histórico e princípios** Habilidades: 1. Identificar manifestações da ginástica alternativa. 2. Comparar suas manifestações com outros métodos de ginástica, percebendo semelhanças e diferenças entre elas. **Situação de Aprendizagem 7: Vivências** Habilidades: 1. Apreciar e valorizar manifestações da ginástica alternativa em função das necessidades individuais e coletivas. 2. Perceber, analisar e diferenciar a movimentação própria da ginástica alternativa. 3. Identificar e analisar as questões de intensidade, globalidade e humor que permeiam a ginástica alternativa. **Situação de Aprendizagem 8: "Eu me machuquei" - Lesões na prática de esportes e exercícios físicos** Habilidades: 1. Identificar os tipos de lesões musculoesqueléticas mais comuns no meio esportivo, suas causas e características. 2. Relacionar possíveis influências do meio ambiente sobre a predisposição ao surgimento ou agravamento de lesões musculoesqueléticas entre atletas e não atletas. **Situação de Aprendizagem 9: Preparação adequada à prática de exercícios/esportes** Habilidades: 1. Identificar como a capacidade funcional, o aquecimento prévio, a alimentação balanceada e o uso de vestuário adequado e equipamentos de proteção exercem influência sobre a prática segura de exercícios/esportes. 2. Relacionar aspectos da infraestrutura disponível com níveis e condições adequadas à prática de exercícios/esportes. **Situação de Aprendizagem 10: Compreendendo e vivenciando o *goalball*** Habilidades: 1. Identificar a dinâmica do *goalball* e suas regras básicas. 2. Identificar e perceber diferentes sensações corporais, provenientes de limitações sensoriais e motoras. 3. Compreender e valorizar as características pessoais e interpessoais na prática de modalidades esportivas e jogos adaptados para pessoas com deficiência.	• Identificar manifestações da ginástica alternativa. • Relacionar manifestações da ginástica alternativa, com outros métodos de ginástica, identificando semelhanças e diferenças entre elas. • Identificar os tipos de lesões musculoesqueléticas mais comuns no meio esportivo, suas causas e características (contusões, entorses, luxações, distensões, bursite, tendinite e fraturas). • Reconhecer como a capacidade funcional, o aquecimento prévio, a alimentação balanceada e o uso de vestuário adequado e equipamentos de proteção exercem influência sobre a prática segura de exercícios/esportes. • Relacionar aspectos da infraestrutura disponível com níveis e condições adequadas à prática de exercícios/esportes. • Identificar a dinâmica do *goalball* e suas regras básicas. • Relacionar as características pessoais e interpessoais na prática de modalidades esportivas e jogos adaptados para pessoas com deficiência.

3ª série – 1º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Luta – Modalidade de luta já conhecida dos alunos: capoeira, caratê, judô, *tae kwon do*, boxe ou outra **Corpo, saúde e beleza** – Princípios do treinamento físico • Individualidade biológica, sobrecarga e reversibilidade **Contemporaneidade** – Corpo, Cultura do Movimento, diferença e preconceito	**Situação de Aprendizagem 1: Conhecendo e vivenciando o boxe** Habilidades: 1. Identificar e nomear golpes, técnicas e táticas inerentes ao boxe. 2. Reconhecer e valorizar o conhecimento das técnicas e táticas do boxe como fator importante na apreciação do espetáculo esportivo. 3. Analisar do ponto de vista técnico e tático uma luta de boxe, assistida presencialmente ou pela televisão. 4. Simular a realização de algumas técnicas dos golpes e preceitos táticos inerentes ao boxe. **Situação de Aprendizagem 2: Gênero e sexo: diferenças, preconceitos e expectativas de desempenho** Habilidades: 1. Respeitar as diferenças de habilidade, características físicas, etnia, gênero e sexo etc. nas experiências do Se-Movimentar, especificamente na luta e na atividade rítmica. 2. Identificar qualquer tipo de preconceito e evitar qualquer tipo de discriminação na prática da luta e da atividade rítmica. 3. Perceber como os papéis ou condicionantes sexuais culturalmente construídos influenciam as expectativas de desempenho físico dos jovens. 4. Analisar o corpo a partir das diferenças de gênero, compreendendo a diferença não como falta ou falha individual. **Situação de Aprendizagem 3: Elaborando um programa de treinamento** Habilidades: 1. Discriminar conceitualmente os princípios do treinamento. 2. Estabelecer a zona-alvo de exercitação a partir da medida da FC. 3. Identificar como os princípios do treinamento se aplicam ao desenvolvimento das capacidades físicas. 4. Selecionar, interpretar e utilizar informações e conhecimentos sobre os princípios do treinamento na elaboração de um programa pessoal de condicionamento físico voltado ao desenvolvimento de uma ou mais capacidades físicas.	• Relacionar imagens à denominação de golpes, técnicas e táticas do boxe (*jab*, direto, cruzado, *upper*, *hook* e *swing*). • Identificar preconceito e discriminação na prática da luta e da atividade rítmica (diferenças de gênero). • Reconhecer as diferenças de habilidade nas experiências do Se-Movimentar na luta e na atividade rítmica (características físicas, de etnia, gênero). • Discriminar conceitualmente os princípios do treinamento (individualidade, sobrecarga e reversibilidade). • Reconhecer, a partir de textos, imagens ou infográficos, a zona-alvo de exercitação a partir da medida da frequência cardíaca. • Relacionar a aplicação dos princípios do treinamento ao desenvolvimento das capacidades físicas (agilidade, flexibilidade, força, resistência e velocidade).

3ª série – 2º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Atividade rítmica – Manifestações rítmicas ligadas à cultura jovem: *hip-hop*, *street dance* e/ou outras **Lazer e trabalho** – Saúde e trabalho **Contemporaneidade** – Esporte e cultura de movimento na contemporaneidade	**Situação de Aprendizagem 4: O movimento *hip-hop*** Habilidades: 1. Apreciar e analisar movimentos característicos do *hip-hop*. 2. Compreender e analisar o movimento *hip-hop* como expressão sociocultural. **Situação de Aprendizagem 5: *Street dance*** Habilidades: 1. Compreender os diferentes estilos de *street dance*. 2. Perceber e nomear passos e movimentos característicos. 3. Criar e nomear movimentos. 4. Perceber e compreender o ritmo individual e coletivo na construção dos movimentos de *street dance*. **Situação de Aprendizagem 6: Saúde e trabalho** Habilidades: 1. Perceber as reações do próprio corpo diante das demandas ocupacionais. 2. Valorizar a ginástica laboral para a prevenção de doenças relativas ao seu trabalho. 3. Conhecer as possibilidades de atividades na ginástica laboral. **Situação de Aprendizagem 7: A invenção da roda e a criatividade sobre rodas** Habilidades: 1. Identificar características específicas dos esportes radicais. 2. Relacionar experiências do Se-Movimentar para elaborar conhecimentos sobre o "estilo de vida" dos praticantes de esportes radicais.	• Identificar os diferentes elementos do *hip-hop* (MC, DJ, grafiteiro e *breakdancer*). • Identificar os diferentes estilos de *street dance* (*breaking*, *popping*, *freestyle* e *locking*). • Identificar, em textos ou imagens, características específicas dos esportes radicais (experiência corporal de risco, aventura e liberdade). • Reconhecer a ginástica laboral como ação preventiva de doenças relativas ao seu trabalho. • Identificar, em textos ou imagens, características específicas dos esportes radicais (skate, *rafting*, *le parkour*, *rappel*, *bicicross*, *downhill*, BMX e *freestyle*). • Relacionar experiências do Se-Movimentar com o "estilo de vida" dos praticantes de esportes radicais.

3ª série – 3º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Atividade rítmica – Manifestações e representações da cultura rítmica nacional • O samba **Lazer e trabalho** – O lazer como direito do cidadão e dever do Estado **Contemporaneidade** – Esporte e cultura de movimento na contemporaneidade – A virtualização do corpo na contemporaneidade	**Situação de Aprendizagem 1: A dança do jongo, isso dá samba** Habilidades: 1. Relacionar informações entre diferentes manifestações rítmicas, confrontando-as e interpretando-as criticamente. 2. Compreender o processo histórico do samba. **Situação de Aprendizagem 2: A roda viva do samba** Habilidades: 1. Relacionar informações entre diferentes manifestações rítmicas, confrontando-as e interpretando-as criticamente. 2. Identificar e compreender as características do samba de roda: gestos e movimentos. 3. Conhecer, elaborar e associar os diferentes instrumentos característicos do samba de roda. 4. Compreender o processo histórico do samba de roda nas diferentes regiões brasileiras. **Situação de Aprendizagem 3: Esporte como lazer e como trabalho** Habilidades: 1. Compreender a importância do lazer. 2. Identificar possibilidades de lazer nas atividades de Cultura de Movimento. 3. Identificar diferenças e semelhanças de valores, interesses e recompensas nas situações de lazer e trabalho. 4. Identificar e reconhecer as dificuldades/facilidades para o acesso ao lazer. **Situação de Aprendizagem 4: Os jogos virtuais** Habilidades: 1. Perceber a influência das mídias (jogos virtuais) na vida cotidiana. 2. Elaborar argumentos e estratégias cooperativas e competitivas para os jogos virtuais.	• Identificar, por meio de fontes documentais, elementos centrais do processo histórico do samba. • Identificar as características do samba de roda: gestos e movimentos. • Associar os diferentes instrumentos característicos do samba de roda com a sua denominação. • Reconhecer as dificuldades/facilidades para o acesso ao lazer (locais, acesso, materiais e equipamentos). • Relacionar a influência das mídias (jogos virtuais) na vida cotidiana. • Identificar estratégias cooperativas e competitivas para os jogos virtuais.

3ª série – 4º bimestre		
Conteúdos	Situações de Aprendizagem Competência/habilidade	Avaliação Processual/Habilidades
Esporte, ginástica, luta e atividade rítmica – Organização de eventos esportivos e/ou festivais (apresentações) de ginástica, luta e/ou dança **Lazer e trabalho** – Espaços, equipamentos e políticas públicas de lazer – O lazer na comunidade escolar e em seu entorno: espaços, tempos, interesses e estratégias de intervenção **Corpo, saúde e beleza** – Estratégias de intervenção para promoção da atividade física e do exercício físico na comunidade escolar	**Situação de Aprendizagem 5: Um evento da escola é um evento de toda comunidade** Habilidades: 1. Prever e identificar as várias fases de eventos esportivos e manifestações similares na comunidade, elaborando regulamentos específicos e organizando atividades de apoio. 2. Analisar a importância da socialização das informações relativas aos eventos na comunidade, planejando diferentes formas de divulgação, tanto no interior da escola como na vizinhança. 3. Analisar formas de participar e vivenciar as várias etapas do evento de forma ativa, respeitosa, solidária e cooperativa, buscando a coordenação consensual das condutas de toda a comunidade. 4. Analisar a necessidade de avaliação dos eventos, registrando e documentando a sua realização, vinculando-a à preservação do processo histórico da unidade escolar e da comunidade. **Situação de Aprendizagem 6: As opções de lazer na comunidade** Habilidades: 1. Identificar as necessidades de lazer na comunidade. 2. Propor formas de organização do tempo disponível a partir dos interesses e conteúdos do lazer. 3. Elaborar argumentos para problematizar a ausência de espaços de lazer. **Situação de Aprendizagem 7: Formando agentes multiplicadores** Habilidades: 1. Identificar conhecimentos, interesses e necessidades da comunidade com relação à prática de atividade física e exercício físico. 2. Selecionar e organizar informações referentes aos benefícios da prática de atividades e exercícios físicos para divulgação junto à comunidade.	• Identificar as várias fases da organização de eventos esportivos e/ou festivais (apresentações) de ginástica, luta e/ou dança (regulamento, apoio, torcida, divulgação, cronograma, plano de atividades, avaliação das etapas e registro). • Relacionar as fases da organização de eventos esportivos e/ou festivais (apresentações) de ginástica, luta e/ou dança. • Relacionar as necessidades de lazer com a ausência de espaços na comunidade (esporte como lazer). • Identificar formas de organização do tempo disponível a partir dos interesses e conteúdos do lazer (tempo livre/tempo liberado/não tem tempo). • Identificar conhecimentos, interesses e necessidades da comunidade com relação à prática de atividade física e exercício físico.

CONCEPÇÃO E COORDENAÇÃO GERAL

COORDENADORIA DE GESTÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA – CGEB

Coordenadora
Ghisleine Trigo Silveira

Diretora do Departamento de Desenvolvimento Curricular e de Gestão da Educação Básica
Regina Aparecida Resek Santiago

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS FINAIS, DO ENSINO MÉDIO E DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL – CEFAF

Diretora: Valéria Tarantello de Georgel

Área de Linguagens

Arte: Ana Cristina dos Santos Siqueira, Carlos Eduardo Povinha e Roseli Ventrella.

Educação Física: Maria Elisa Kobs Zacarias, Mirna Léia Violin Brandt, Rosângela Aparecida de Paiva e Sergio Roberto Silveira.

Língua Estrangeira Moderna (Inglês e Espanhol): Ana Beatriz Pereira Franco, Ana Paula de Oliveira Lopes Vieira, Jucimeire de Souza Bispo e Marina Tsunokawa Shimabukuro.

Língua Portuguesa: Angela Maria Baltieri Souza, Claricia Akemi Eguti, Idê Moraes dos Santos, Katia Regina Pessoa, Mara Lucia David, Marcos Rodrigues Ferreira, Roseli Cordeiro Cardoso e Rozeli Frasca Bueno Alves.

Área de Matemática

Matemática: Djalma de Oliveira Bispo Filho, João dos Santos Vitalino, Otávio Yoshio Yamanaka, Sandra Maira Zen Zacarias e Vanderley Aparecido Cornatione.

Área de Ciências da Natureza

Biologia: Hélen Akemi de Queiróz Nomura e Juliana Pavani de Paula Bueno.

Ciências: Eleuza Vania Maria Lagos Guazzelli, Gisele Nanini Mathias e Herbert Gomes da Silva.

Física: Carolina dos Santos Batista Murauskas e Renata Cristina de Andrade Oliveira.

Química: Ana Joaquina S. S. M. Carvalho, Natalina de Fátima Mateus e Roseli Gomes de Araujo da Silva.

Área de Ciências Humanas

Filosofia: Emerson Costa, Tânia Gonçalves e Teônia de Abreu Ferreira.

Geografia: Andréia Cristina Barroso Cardoso, Débora Regina Aversan e Sergio Luiz Damiati.

História: Cynthia Moreira Marcucci, Maria Margarete dos Santos Benedicto e Walter Nicolas Otheguy Fernandez.

Sociologia: Carlos Fernando de Almeida, Thais Maria Souto Vieira e Tony Shigueki Nakatani.

CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS INICIAIS – CEFAI

Diretora: Sonia de Gouveia Jorge

Andréa Fernandes de Freitas, Edimilson de Moraes Ribeiro, Fabiana Cristine Porto dos Santos, Luciana Aparecida Fakri, Luciana Souza Santos, Nilza Casagrande, Renata Rossi Fiorim Siqueira e Vanda Alves dos Santos.

Revisão ortográfica
Rozeli Frasca Bueno Alves.

Produção editorial e revisão ortográfica
Marina Murphy.

IMPRENSA OFICIAL DO ESTADO DE SÃO PAULO

Projeto gráfico
Ricardo Ferreira

Diagramação
Marli Santos de Jesus

Impressão e acabamento sob a responsabilidade da Imprensa Oficial do Estado de São Paulo

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO