MUNICÍPIO DE CASCAVEL · SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Currículo da Rede Pública Municipal de Ensino

5º ANO · 2º TRIMESTRE

Educação Física

7 objetivos em 2 conteúdos · 7 começam neste trimestre

Como ler

☐ Marque o objetivo quando ele for trabalhado com a turma.

1 2 **3** Os trimestres em que o objetivo é trabalhado. Quadradinho cheio: trabalhado no trimestre (no exemplo, no 1º e no 3º).

NOVO O objetivo começa neste trimestre. Sem a marca, ele vem de um trimestre anterior e é retomado.

Distribuição de 2026, atualizada em 15/10/2026
A versão atual está na internet: aponte a câmera do celular para o código ou acesse:
www.cascavel.app/curriculo-e-diretrizes/distribuicao-trimestral/5-ano/educacao-fisica

EIXO GINÁSTICA

Ginástica geral Pré-acrobáticos: · Rolamento lateral · Rolamento para frente · Rolamento para trás · Vela · Avião · Estrela ou roda · Ponte · Parada de cabeça (3 apoios) com auxílio · Parada de mão (com auxílio) · Rodante · Figuras acrobáticas ou pirâmides · Com aparelhos: · Bola · Arco · Corda · Fita · Maças

☐ **EF35EF07** — 1 **2** 3 NOVO
Experimentar e fruir de forma coletiva, combinações de diferentes elementos da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, pontes, estrelas, acrobacias, com e sem materiais), compreendendo e propondo coreografias com diferentes temas do cotidiano.

☐ **EF35EF08** — 1 **2** 3 NOVO
Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, reconhecendo e respeitando as potencialidades e os limites do próprio corpo e do outro, adotando, assim, procedimentos de segurança.

☐ **PR.EF05EF.n.5.16** — 1 **2** 3 NOVO
Conhecer e compreender o próprio corpo, as habilidades, estruturas e coordenação motoras, orientação e estruturação espaço temporais, esquema e percepção corporais.

EIXO PRÁTICAS CORPORAIS DE AVENTURA

Jogos de Aventura Corrida de orientação · Trecking · Caminhada orientada · Parkour · Slackline

☐ **PR.EF05EF.n.5.17** — 1 **2** 3 NOVO
Experimentar e fruir diferentes jogos de aventura, baseados em práticas corporais de aventura urbanas e da natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, reconhecendo e respeitando a pluralidade de ideias e a diversidade cultural humana.

☐ **PR.EF05EF.n.5.18** — 1 **2** 3 NOVO
Identificar e compreender os riscos durante a realização dos jogos de aventura e planejar estratégias para sua superação, reconhecendo os protocolos básicos de segurança das práticas corporais propostas como conteúdo específico.

☐ **PR.EF05EF.n.5.19** — 1 **2** 3 NOVO
Identificar o meio em que as práticas ocorrem: terra, água ou ar e quais os equipamentos necessários para minimizar os riscos, respeitando os próprios limites e os dos demais.

☐ **PR.EF05EF.n.5.20** — 1 **2** 3 NOVO
Experimentar e fruir os jogos de aventura, respeitando o patrimônio público, privado e o meio ambiente, utilizando alternativas para a prática segura e consciente em diversos tempos/espaços.

> **IN nº 1/2026, art. 4º, VI:** no Plano de Aula, “trabalhar o conteúdo pertinente ao trimestre, atendendo às especificidades dos alunos e da turma, retomando conteúdos do ano e/ou trimestre anterior sempre que necessário”.