



BCM - 6^o ao 9^o Anos

EDUCAÇÃO FÍSICA

11





Firmo Camurça
Prefeito Municipal

José Marcelo Farias Lima
Secretário de Educação

Antonio Nilson Gomes Moreira
Secretário Executivo da Secretaria de Educação

Maria Eliana Almeida
Diretora Geral da Secretaria de Educação

Ivaneide Antunes da Silva
Diretora da Diretoria de Educação

Maria Apolinário dos Santos Chagas
Diretora da Diretoria de Avaliação e Monitoramento

André Batista de Albuquerque
Diretor da Diretoria de Suporte Operacional

Antonete Gomes de Oliveira
Presidente do Conselho Municipal de Educação

Marigel de Sousa Braga
Ilustração da capa



Prefeitura Municipal de Maracanaú
Secretaria de Educação

Base Curricular de Maracanaú

Educação Física **6º ao 9º Anos**

Maracanaú | Ceará | 2019



[...] A escola é lugar onde se educa e nos educamos; lugar de transmissão, mas, sobretudo, lugar de construção de valores e saberes. É lugar cultural, isto é, lugar onde se elabora cultura pessoal e coletiva, que influencia o contexto de valor social e político e é influenciado por ele, em uma relação de profunda e autêntica reciprocidade (RINALDI, 2014, p. 42).



APRESENTAÇÃO | 9

1 O ENSINO FUNDAMENTAL | 11

1.1 Competências específicas das áreas e dos componentes curriculares | 16

1.1.1 Competências específicas da área de linguagens (Língua Portuguesa, Arte e Educação Física) | 16

1.1.1.1 Competências específicas de Educação Física | 18

1.2 Os anos finais do Ensino Fundamental | 20

2 O COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA | 27

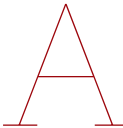
3 MAPA CURRICULAR | 35

4 AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM NO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA | 42

Sumário



APRESENTAÇÃO

 Base Curricular de Maracanaú (BCM) consiste em um conjunto de normas e diretrizes aprovadas pelo Conselho Municipal de Educação, voltadas para garantir o direito à aprendizagem de todos os alunos.

A sua versão impressa é composta por um total de dezesseis volumes, organizados visando da apropriação pelo público alvo a que se destinam, em especial os professores, considerando a etapa, o ano ou componente curricular em que atuam.

O primeiro volume, destinado a todos os profissionais da educação, independentemente da função que exercem e do ano escolar em que atuam, apresenta os elementos conceituais utilizados, merecendo atenção especial ali a nova estrutura do currículo e a avaliação das aprendizagens na perspectiva do ensino por competências.

O segundo volume é voltado aos professores da educação infantil. Contextualiza essa etapa da educação básica ao tempo em que apresenta sua estrutura curricular e objetivos de aprendizagem a serem atingi-

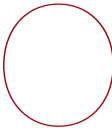
dos, tecendo considerações especiais sobre os processos de transição vivenciados pela criança pequena.

Do terceiro ao sexto volumes, contempla-se os anos iniciais do Ensino Fundamental e do sétimo ao décimo sexto, os componentes curriculares dos anos finais. Em cada um desses documentos, há considerações sobre a etapa de ensino, as características psicossociais do público-alvo, as competências a serem desenvolvidas em cada área do ensino, além de competências e habilidades a serem alcançadas pelo estudante, em cada componente curricular.

Este volume foi elaborado especialmente para você, professora ou professor de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental! Esperamos que faça uso do mesmo na perspectiva de garantir o direito da aprendizagem dos estudantes maracanaenses, a principal missão deste sistema educacional.

1

O ENSINO FUNDAMENTAL

 detalhamento da Base Curricular de Maracanaú compõe-se de textos norteadores de cada área do conhecimento e componente curricular, acompanhados dos respectivos mapas curriculares. Para favorecer a efetivação dessa política, faz-se necessário que os educadores tenham uma visão ampla acerca das dez **competências gerais** que visam à formação humana em suas múltiplas dimensões, definidas na BNCC, em articulação com as habilidades de cada uma das áreas do conhecimento, possibilitando um trabalho interdisciplinar. São estas:

- Valorizar e **utilizar os conhecimentos historicamente construídos** sobre o mundo físico, social, cultural e digital **para entender e explicar a realidade**, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
- Exercitar a curiosidade intelectual e **recorrer à abordagem** própria das ciências, incluindo a

investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, **para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções** (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

- **Valorizar e fruir** as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, **e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.**
- **Utilizar diferentes linguagens** – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, **para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos** em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
- Compreender, **utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação** de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

- **Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais** e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para **formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável** em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.
- **Agir pessoal e coletivamente** com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, **tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.**
- Conhecer-se, **apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional**, compreendendo-se na diversidade humana e **reconhecendo suas emoções e as dos outros**, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.

- **Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação**, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, **sem preconceitos de qualquer natureza** (GRIFOS NOSSOS).

A Base Curricular de Maracanaú estabelece objetivos de ensino e aprendizagem a serem atingidos durante determinado período da escolarização. Estas precisam ser materializadas em habilidades, competências e atitudes desenvolvidas pelo educando. Para tanto, fazem-se necessárias um conjunto de ações articuladas que contemple, dentre outros, as orientações sobre a implementação do currículo, a formação inicial e continuada, o planejamento periódico e avaliação no âmbito das escolas.

As avaliações externas, em função dos instrumentos utilizados, não têm como objetivo aferir toda riqueza curricular das escolas. As matrizes de referência não podem ser tomadas como currículo, mas apenas como relacional. Desse modo, a partir da Base Nacional Comum Curricular, foram elaborados os mapas curriculares que se configuram através das seguintes

áreas do conhecimento e seus respectivos Componentes Curriculares:

- Linguagens: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Língua Inglesa;
- Matemática: Matemática;
- Ciências da Natureza: Ciências;
- Ciências Humanas: Geografia, História e Ensino Religioso;

Nesses mapas estão apresentadas: os campos de atuação e as práticas de linguagem, específicos da Língua Portuguesa; os eixos, próprios da língua inglesa; as Unidades Temáticas, presentes neste e nos demais componentes curriculares; os objetos de aprendizagem; e as habilidades.

As habilidades expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos alunos nos diferentes contextos escolares e estão relacionadas a diferentes objetos de conhecimento, entendidos como conteúdos.

É importante considerar que a transição das crianças da educação infantil para o ensino fundamental, anos iniciais, impõe novos desafios. A perspectiva é que a equipe pedagógica e os professores planejem o que deve ser ensinado nessa fase de escolarização, valorizando as situações lúdicas e experiências vivenciadas

na primeira etapa, visando o aprofundamento, ampliação e apropriação das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas para desafios de maior complexidade nos anos finais.

Desse modo, uma proposta para os anos iniciais deve evidenciar a interação entre o brincar e o letramento, como dimensões fundamentais do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças, por meio de práticas docentes que possibilitem o reconhecimento de suas diferentes histórias, valores e concepções, bem como de competências e habilidades importantes para o processo de alfabetização.

1.1 Competências específicas das áreas e dos componentes curriculares

Adiante estão relacionadas as competências específicas para cada área e seus respectivos componentes curriculares, quando for o caso.

1.1.1 Competências específicas da área de linguagens (Língua Portuguesa, Arte e Educação Física)

- Compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de nature-

za dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.

- Conhecer e explorar diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e linguísticas) em diferentes campos da atividade humana para continuar aprendendo, ampliar suas possibilidades de participação na vida social e colaborar para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva.
- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.
- Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo.
- Desenvolver o senso estético para reconhecer, fruir e respeitar as diversas manifestações ar-

tísticas e culturais, das locais às mundiais, inclusive aquelas pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade, bem como participar de práticas diversificadas, individuais e coletivas, da produção artístico-cultural, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

- Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

1.1.1.1 Competências específicas de Educação Física

- Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
- Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
- Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos

de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.

- Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
- Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
- Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
- Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
- Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
- Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

1.2 Os anos finais do Ensino Fundamental

No decorrer do tempo, o Ensino Fundamental vem se configurando em um grande desafio para os sistemas educacionais de ensino. A partir da Conferência Mundial sobre Educação para Todos, em Jomtien, na Tailândia, em 1990, a universalização do ensino fundamental consiste em transformar a escola em um locus privilegiado para a inclusão de todos. Importante lembrar que a Constituição de 1988 já evocava e reconhecia a educação como direito de todos e dever do Estado e da família.

Nessa perspectiva, a escola pública passa a absorver todos os estudantes pertencentes às camadas populares, que trazem consigo as mazelas sociais impostas pelos elevados índices de vulnerabilidade e desigualdade social.

De acordo com a BNCC, os estudantes dos **Anos Finais do Ensino Fundamental** se deparam, especificamente, “com desafios de maior complexidade”, pois precisam avançar nos estudos para dar continuidade aos conhecimentos adquiridos na etapa anterior, visando a obtenção de um nível mais elevado de aprofundamento e abstração dos objetos de conhecimento. Isso implica a necessidade de os professores retomarem os saberes consolidados nos anos iniciais para

aprofundarem e ressignificarem as aprendizagens que se seguem.

Contudo, a dinâmica e o ativismo da organização dos diferentes componentes curriculares dessa etapa, protagonizados pelos professores, impossibilitam a sistematização dos saberes da etapa anterior e os fazem avançar na “matéria” sem propiciar o nivelamento dos estudantes. Essa ação provoca desinteresse nas aulas advindas da não compreensão do que está sendo exposto, além de desencadear ausência de sentido aos conteúdos ensinados. Isso traz como consequência sensação de incapacidade frente ao conhecimento, baixa autoestima e a construção de um grande fosso na transição entre o ensino fundamental e médio, acarretando significativos percalços para o estudante, marcando sua trajetória escolar com um histórico de repetência, distorção idade – série e abandono, indicadores educacionais extremamente visíveis no bojo das políticas públicas e da sociedade, especificamente nos anos finais do ensino fundamental, que servem para balizar a qualidade do ensino no país.

Nesse contexto, a escola torna-se totalmente ineficiente no desempenho do seu compromisso: a promoção de uma educação que visa à formação e o desenvolvimento humano, voltada “ao acolhimento, reconhecimento e desenvolvimento pleno” dos estudantes nas suas singularidades e diversidades.

Nos anos finais, atender bem significa considerar todas as dimensões do ser, com vistas a usufruir de uma educação integral. Toda uma geração de meninos e meninas na faixa etária entre 11 e 15 anos, está na fase de transição entre a infância e a adolescência e traz em seu arcabouço emocional diferentes experiências, o que requer uma preparação do professor para lidar com os desafios que esta fase da vida impõe, os quais não têm sido tão bem compreendidos pelos professores. Por si só a adolescência é um caldeirão pulsante de transformações, sejam físicas, biológicas, psicológicas, emocionais, sexuais e sociais. É a fase marcada por uma busca identitária de afirmação do Eu, da consolidação dos laços afetivos, do sentimento de grupo e da ampliação do intelecto, com possibilidades de raciocínios mais elaborados, em nível mais profundo de abstração. Ao mesmo tempo, esse estudante é fruto de uma geração digital que opera com o mundo de forma mais ampla e imediata, contrapondo-se com a lógica do professor que ainda faz referência ao seu tempo de escola para exemplificar parâmetro de “bom” aluno. É o estudante adolescente quem melhor encarna os desafios da cultura digital. Protagoniza novas formas de relação com as mídias e novos processos de comunicação em rede, realizados de forma imediata e efêmera, contrapondo-se aos padrões estabelecidos pela cultura escolar.

A ausência de políticas públicas direcionadas de forma mais específica a esta etapa de ensino corrobora para a ruptura nos processos de aprendizagem entre os anos iniciais e os anos finais e entre esses e o ensino médio. Para superar os desafios citados, a escola, principalmente nesta etapa, precisa atuar de forma que possa cumprir seu papel de formadora das novas gerações, conectadas com esse novo tempo onde a profusão e agilidade de informações impulsionam análises superficiais.

Portanto, a instituição escolar precisa encontrar formas para incorporar em suas práticas pedagógicas decisões curriculares que busquem a equidade, tendo como princípio o reconhecimento que as necessidades dos estudantes são diferentes, pois os mesmos são seres singulares e plurais simultaneamente que precisam de tratamentos de forma diferenciada, mas com igualdade de direitos. Para isso, a homogeneização não facilita o diálogo da escola com seu público alvo.

A escola deve incorporar ao seu *modus operandi* novas abordagens metodológicas e outras linguagens que promovam uma comunicação entre os estudantes desta etapa de ensino. Valorizar o potencial de comunicação advindo do universo digital dos adolescentes, conceber novas formas de aprender, ressignificar os sentidos da escola e, conseqüentemente, a importância

de uma boa relação entre professor – aluno reverberará em aprendizagens significativas.

A percepção do estudante como sujeito de direito, portador de histórias e saberes construídos na relação com o outro e com o seu entorno social produz uma cultura juvenil, com linguagem, simbologia e comunicação próprias. A compreensão por parte do professor desses elementos é indispensável para potencializar o trabalho no espaço escolar e dar voz ao estudante adolescente para que possa construir uma cidadania crítica, participativa e consciente do seu papel na sociedade.

Nessa perspectiva, a escola pode atender as inquietudes dos adolescentes que frequentam os anos finais propondo a construção do projeto de vida, para que, através desse fio condutor, se estabeleça uma articulação que fortaleça a visão de futuro do educando, ao mesmo tempo em que promove o gosto pela continuidade nos estudos. É uma forma de a escola modernizar sua prática e ir além de conteúdos fechados em si mesmos, construindo uma ponte para a vida que deve ser refletida por eles mesmos, tendo como referência suas experiências individuais, contribuindo desta forma para o pleno desenvolvimento humano e formação integral.

O Ensino Fundamental – Anos Finais – está organizado em cinco áreas do conhecimento, são elas:

Linguagens, Ciências Humanas, Matemática, Ciências da Natureza e Ensino Religioso, como bem aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/2010 “favorecem a comunicação entre os conhecimentos e saberes dos diferentes **componentes curriculares**” (BRASIL, 2010).

Cada área de conhecimento estabelece **competências específicas de** área. Quando estas abrigam mais de um componente curricular (Linguagens e Ciências Humanas), também são definidas **competências específicas do componente** (Língua Portuguesa, Arte, Educação Física, Língua Inglesa, Geografia e História) a serem desenvolvidas pelos alunos ao longo dessa etapa de escolarização.

Para garantir o desenvolvimento das competências específicas, cada componente curricular apresenta um conjunto de **habilidades**. Estas estão diretamente relacionadas aos diferentes **objetos de conhecimento** entendidos como conteúdos, conceitos e processos que, por sua vez, são organizados em **unidades temáticas**.

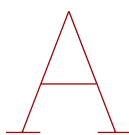
As unidades temáticas, por sua vez, definem um arranjo dos objetos de conhecimento adequando às especificidades dos diferentes componentes curriculares.

A BCM é um ponto de partida das aprendizagens consideradas essenciais para o desenvolvimento integral do educando, respeitando a história local e a realidade, com vistas a garantir o direito de aprendizagem

dos educandos de forma significativa. A escola deve ser um ambiente de curiosidade científica e de participação, ou seja, precisa ser reinventada para inspirar e encantar sua comunidade educativa, principalmente a etapa final do Ensino Fundamental, por todas as razões expostas neste texto.

2

O COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA



Educação Física apresenta-se como um componente curricular que tematiza as práticas corporais nas mais diversas formas de codificação e significação social. Esta afirmação está embasada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento de âmbito nacional que orienta as práticas pedagógicas de todos os componentes curriculares da Educação Básica. De acordo com a BNCC, o movimento humano está incorporado no campo de ação da cultura que, por sua vez, permite que sejam feitas leituras e produções de textos a partir de práticas corporais (BRASIL, 2017).

Na perspectiva do fenômeno cultural diversificado, pluridimensional, singular e contraditório, as práticas corporais têm por objetivo propiciar aos estudantes uma nova estruturação no conjunto de conhecimentos para que venham ampliar sua consciência acerca dos seus movimentos e da capacidade de cuidar de si e dos outros, viabilizando a autonomia para o uso e desfrute

dessa cultura corporal com outros propósitos, ajudando a promover sua efetiva atuação de forma dinâmica e responsável na sociedade (BRASIL, 2107).

Esta proposta se constituiu a partir das referências da BNCC. Toma-se por base os elementos fundamentais comuns à prática corporal: o **movimento corporal** como elemento essencial, a **organização interna** (de maior ou menor grau) e o **produto cultural** associado ao lazer/entretenimento e/ou o cuidado com o corpo e a saúde (BRASIL, 2017).

As práticas corporais são abordadas como na BNCC, em seis unidades temáticas que deverão ser desenvolvidas ao longo de todo o Ensino Fundamental, sendo elas: Brincadeiras e jogos, Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas e Práticas Corporais de Aventura.

A primeira unidade temática, **Brincadeiras e jogos**, está relacionada às atividades caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência dos participantes ao que foi acordado no coletivo como também pelo proveito do ato de brincar em si. Vale ressaltar que, segundo esse documento, “as brincadeiras e jogos tem valor em si e precisam ser organizados para serem estudados” (BRASIL, 2017, p. 172 – 173).

A unidade temática **Esportes** utiliza um modelo de classificação baseado na lógica interna levando em consideração os critérios de cooperação, interação com

o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação. Esta classificação permite distribuir as modalidades em categorias que privilegiam ações motoras intrínsecas aproximando esportes que apresentam exigências motrizes parecidas na sua execução prática. Desta forma subdivide-se em sete categorias:

- **Marca:** conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (patinação de velocidade, todas as provas do atletismo, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.).
- **Precisão:** conjunto de modalidades que se caracterizam por arremessar/lançar um objeto, procurando acertar um alvo específico, estático ou em movimento, comparando-se o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar), como nos seguintes casos: bocha, *curling*, golfe, tiro com arco, tiro esportivo etc.).
- **Técnico-combinatório:** reúne modalidades nas quais o resultado da ação motora comparado é a qualidade do movimento segundo padrões

técnico-combinatórios (ginástica artística, ginástica rítmica, nado sincronizado, patinação artística, saltos ornamentais etc.).

- **Rede/quadra dividida ou parede de rebote:** reúne modalidades que se caracterizam por arremessar, lançar ou rebater a bola em direção a setores da quadra adversária nos quais o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma ou que leve o adversário a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento. Alguns exemplos de esportes de rede são voleibol, vôlei de praia, tênis de campo, tênis de mesa, *badminton* e peteca. Já os esportes de parede podem ser pelota basca, raquetebol, *squash* etc.).
- **Campo e taco:** categoria que reúne as modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível, para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos (beisebol, críquete, *softbol* etc.).
- **Invasão ou territorial:** conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma

bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/ campo defendida pelos adversários (gol, cesta, *touchdown* etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, *frisbee*, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, polo aquático, rúgbi etc.).

- **Combate:** reúne modalidades caracterizadas como disputas nas quais o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, por meio de combinações de ações de ataque e defesa (judô, boxe, esgrima, *tae kwon do* etc.) (BRASIL, 2017).

Na terceira unidade temática, **Ginástica**, aborda-se a ginástica geral, ginástica de condicionamento e ginástica de conscientização corporal. Na ginástica geral explora-se as atividades acrobáticas e expressivas do corpo, a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a não competitividade. Fazem parte os exercícios no solo, no ar (saltos), em aparelhos (trapézio, corda, fita elástica), de maneira individual ou coletiva, e combinam um conjunto bem variado de piruetas, rolamentos, paradas de mão, pontes, pirâmides humanas etc. Os jogos de malabar ou malabarismo compõem também essa prática (BRASIL, 2017).

A Ginástica de condicionamento está relacionada à melhoria do rendimento, aquisição e manutenção da condição física e se organiza em sessões planejadas de movimentos repetidos. A ginástica para gestante, e a ginástica laboral são algumas dessas práticas. A ginástica de conscientização corporal diz respeito a movimentos suaves e lentos, posturas e/ou exercícios respiratórios, práticas corporais de origem milenar da cultura oriental são exemplos desta classificação.

A **Dança** se constitui na quarta unidade temática. Explora os movimentos rítmicos, organizados em passos e evoluções específicas, muitas vezes também integradas a coreografias.

A unidade temática **Lutas** consiste em disputas corporais em que sejam empregadas técnicas, táticas e estratégias específicas para imobilizar, desequilibrar, atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço, utilizando ora ações de ataque ora de defesa. São divididas em lutas presentes no contexto comunitário e regional, lutas brasileiras e lutas dos diversos países do mundo.

A última unidade temática **Práticas Corporais de Aventura** refere-se a vivências corporais centradas nas perícias e proezas ocasionada pela imprevisibilidade do ambiente desafiador. Estão classificadas para efeito de trato pedagógico em urbana e na natureza.



EDUCAÇÃO FÍSICA
6º ao 9º Anos
BCM

Mapas Curriculares



3

MAPA CURRICULAR

3.1 6º E 7º ANOS

EDUCAÇÃO	
OBJETOS DE CO- NHECIMENTO	HABILIDADES
	Brincadeiras e jogos
Jogos eletrônicos	(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários. (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.
	Esportes
Esportes de marca	(EF67EF03) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.
Esportes de precisão	(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.
Esportes de invasão	(EF67EF05) Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.
Esportes técnico-combinatórios	(EF67EF06) Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).
	(EF67EF07) Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

Ginásticas	
Ginástica de condicionamento físico	(EF67EF08) Experimentar e fruir exercícios físicos que solicitem diferentes capacidades físicas, identificando seus tipos (força, velocidade, resistência, flexibilidade) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.
	(EF67EF09) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.
	(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.
Danças	
Danças urbanas	(EF67EF11) Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos).
	(EF67EF12) Planejar e utilizar estratégias para aprender elementos constitutivos das danças urbanas.
	(EF67EF13) Diferenciar as danças urbanas das demais manifestações da dança, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais.

Lutas	
Lutas do Brasil	<p>(EF67EF14) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.</p> <p>(EF67EF15) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do Brasil, respeitando o colega como oponente.</p> <p>(EF67EF16) Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.</p> <p>(EF67EF17) Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los, com base na solidariedade, na justiça, na equidade e no respeito.</p>
Práticas corporais de aventura	
Práticas corporais de aventura urbanas	<p>(EF67EF18) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.</p> <p>(EF67EF19) Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.</p> <p>(EF67EF20) Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.</p> <p>(EF67EF21) Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recriá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.</p>

OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Práticas corporais de aventura urbanas	<p style="text-align: center;">Práticas corporais de aventura</p> <p>(EF67EF18) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.</p> <p>(EF67EF19) Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.</p> <p>(EF67EF20) Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.</p> <p>(EF67EF21) Identificar a origem das práticas corporais de aventura e as possibilidades de recreá-las, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.</p>

3.2.8º E 9º ANOS

EDUCAÇÃO FÍSICA	
OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
	Esportes
Esportes de rede/parede e taca	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taca, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.
Esportes de campo e taca	(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taca, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.
Esportes de invasão	(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taca, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.
Esportes de combate	(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taca, invasão e combate.
	(EF89EF05) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.
	(EF89EF06) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los no tempo livre.

Ginásticas	
Ginástica de condicionamento físico Ginástica de conscientização corporal	<p>(EF89EF07) Experimentar e fruir um ou mais programas de exercícios físicos, identificando as exigências corporais desses diferentes programas e reconhecendo a importância de uma prática individualizada, adequada às características e necessidades de cada sujeito.</p> <p>(EF89EF08) Discutir as transformações históricas dos padrões de desempenho, saúde e beleza, considerando a forma como são apresentados nos diferentes meios (científico, midiático etc.).</p> <p>(EF89EF09) Problematicar a prática excessiva de exercícios físicos e o uso de medicamentos para a ampliação do rendimento ou potencialização das transformações corporais.</p> <p>(EF89EF10) Experimentar e fruir um ou mais tipos de ginástica de conscientização corporal, identificando as exigências corporais dos mesmos.</p> <p>(EF89EF11) Identificar as diferenças e semelhanças entre a ginástica de conscientização corporal e as de condicionamento físico e discutir como a prática de cada uma dessas manifestações pode contribuir para a melhoria das condições de vida, saúde, bem-estar e cuidado consigo mesmo.</p>
Danças	
Danças de salão	<p>(EF89EF12) Experimentar, fruir e recriar danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.</p> <p>(EF89EF13) Planejar e utilizar estratégias para se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças de salão.</p> <p>(EF89EF14) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão e demais práticas corporais e propor alternativas para sua superação.</p> <p>(EF89EF15) Analisar as características (ritmos, gestos, coreografias e músicas) das danças de salão, bem como suas transformações históricas e os grupos de origem.</p>

HABILIDADES	HABILIDADES	
Lutas		
Lutas do mundo	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	
	(EF89EF17) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	
	(EF89EF18) Discutir as transformações históricas, o processo de esportivização e a midiaticização de uma ou mais lutas, valorizando e respeitando as culturas de origem.	
Práticas corporais de aventura		
Práticas corporais de aventura na natureza (EF89EF20) Identificar riscos, formular estratégias e observar normas de segurança para superar os desafios na realização de práticas corporais de aventura na natureza. (EF89EF21) Identificar as características (equipamentos de segurança, instrumentos, indumentária, organização) das práticas corporais de aventura na natureza, bem como suas transformações históricas.	(EF89EF19) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura na natureza, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais, respeitando o patrimônio natural e minimizando os impactos de degradação ambiental.	

4

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM NO COMPONENTE CURRICULAR EDUCAÇÃO FÍSICA

De acordo com a BNCC, a Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas variadas maneiras de codificação e significação na sociedade, compreendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, manifestas por diversos grupos sociais ao longo da história.

É importante salientar que a Educação Física disponibiliza inúmeras possibilidades com vistas ao enriquecimento das experiências das crianças, jovens e adultos, permitindo o contato direto com o universo cultural que compreende: Saberes Corporais; Experiências Estéticas, Experiências Emotivas, Experiências Lúdicas e Experiências Agonísticas.

Considera-se importante subsidiar aos professores no processo avaliativo, compreendendo que todos os saberes e experiências acima citados não se restringem à racionalidade científica que orienta às práticas pedagógicas no ambiente escolar.

Dessa forma, o que é importante avaliar? Faz-se necessário observar além das vivências e experiências efetivas das práticas corporais, também a dinâmica de participação autônoma dos alunos no contexto de lazer e saúde.

Nessa perspectiva, é viável disponibilizar aspectos importantes, que compõem os grandes objetivos desse componente para serem observados na construção das avaliações organizadas pelos professores.

Há três elementos fundamentais comuns às práticas de educação física: os movimentos corporais; a organização interna (de maior ou menor grau) pautada por uma lógica específica; e o produto cultural, vinculado com o lazer/entretenimento e/ou cuidado com o corpo e a saúde.

O processo avaliativo deverá ser orientado por esses três elementos presentes nas competências específicas desse componente curricular, a partir das unidades temáticas, organizadas em objetos do conhecimento, conforme a ocorrência social e cultural dessas práticas e em observância às delimitações das habilidades reunidas em sete dimensões do conhecimento, conforme comentadas adiante.

Unidades Temáticas	Objetos de Conhecimento	Categorias	Critérios
Brincadeiras e Jogos	Brincadeiras e jogos da cultura popular presente no contexto comunitário e regional; Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo; Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana; Jogos eletrônicos.	Atividades voluntárias exercidas dentro de determinadas limites de tempo e espaço; Jogos como conteúdo específico; Jogos como ferramenta auxiliar de ensino.	Criação e alterações de regras; Obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente; Apreciação do ato de brincar.
Esportes	Esportes de marca; Esportes de precisão; Esporte de campo e taco; Esporte de rede e de parede; Esporte de invasão; Esporte de combate.	Marca; Precisão; Técnico combinatório; Rede/Quadra dividida ou Territorial; Campo e Taco; Invasão ou Territorial; Combate.	Cooperação; Integração com o adversário; Desempenho motor; Objetivos táticos da ação.
Ginástica	Ginástica Geral; Ginástica de condicionamento físico; Ginástica de conscientização corporal.	Ginástica geral; Ginástica de condicionamento físico; Ginástica de conscientização corporal.	Ginástica geral; Ginástica de condicionamento físico; Ginástica de conscientização corporal.
Danças	Dança de contexto comunitário e regional; Dança do Brasil e do mundo; Danças de matriz e origem africana; Danças urbanas; Danças de salão.	Passos; Evoluções específicas	Individual; Em dupla; Em grupo
Lutas	Lutas do contexto comunitário e regional; Lutas de Matriz indígena e urbana; Lutas do Brasil; Lutas do mundo.	Utilização de técnicas, táticas e estratégias específicas para mobilizar, desequilibrar, atingir ou excluir o oponente; Combinações de ações de ataque e defesa.	Lutas do contexto comunitário e regional; Lutas brasileiras; Lutas dos diversos países do mundo.
Práticas corporais de aventura	Práticas corporais de aventura urbanas; Práticas corporais de aventura na natureza.	Aventura na natureza; Aventura urbana.	Experimentação corporal centrada nas perícias e proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade

De acordo com a BNCC, todas as práticas corporais podem ser objeto de ações pedagógicas em qualquer etapa e modalidade da educação básica. Os critérios de progressão do conhecimento devem ser observados e considerados, assim como as especificidades dos sujeitos e os contextos de atuação pedagógica. Esses fatores sinalizam para a organização dos objetivos de ensino/aprendizagem.

As unidades temáticas estão organizadas na lógica de que o caráter lúdico está presente nas práticas corporais, de modo que ao realizar todas essas atividades os estudantes se apropriem dessas manifestações. Dessa forma, o desenvolvimento das habilidades reivindica sete dimensões do conhecimento que são fundamentais para definir os objetivos de ensino/aprendizagem que orientam o processo avaliativo, conforme anunciadas a seguir.

Experimentação

- Caracteriza-se pela vivência das práticas corporais;
- Autopercepção;
- Possibilita a apreensão das manifestações culturais tematizadas pelo componente curricular.

Uso e apropriação

- Possibilita à realização de forma autônoma uma determinada prática corporal;
- Viabiliza as práticas efetivas das manifestações da cultura corporal dentro e fora das aulas.

Fruição

- Relaciona-se com a apreciação estética das experiências corporais oriundas das mais diversas épocas e regiões.

Reflexão sobre a ação

- Origina-se das observações e das análises das próprias vivências corporais e das realizadas por outros.
- Ato intencional e orientado a formular e empregar estratégias de observação e análise para: a) resolver desafios; b) apreender novas modalidades; c) adequar as práticas aos interesses e às possibilidades próprios e aos das pessoas com quem compartilha.

Construção de Valores

- Origina-se das discussões e vivências que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania;

- Demanda orientações pedagógicas para a superação de preconceitos expressos nas práticas corporais;
- Análise;
- Está relacionada ao saber sobre;
- Reúne os conhecimentos como classificação dos esportes, as táticas de uma modalidade;
- Conhecimentos sobre os efeitos de determinadas modalidades de exercício físicos.

Compreensão

- Relaciona-se ao conhecimento conceitual;
- Refere-se ao conhecimento do processo de inserção das práticas corporais no contexto sociocultural;
- Permite interpretar as manifestações da cultura corporal em relação à ética e a estética.

Protagonismo comunitário

- Conhecimento referente à atitude e a ação;
- Principal valor é a convivência;
- Orientações para a atuação além da sala de aula.

Considerando todos esses pressupostos, articula-se as competências da área de linguagens com o componente curricular de Educação Física, garantindo

aos alunos o desenvolvimento das habilidades, contribuindo também com os processos de letramento e alfabetização ao criar oportunidades e contextos para a leitura e produção de textos que focalizem as vivências nas práticas corporais tematizadas.

No processo avaliativo faz-se necessário, observando as dez competências específicas, transformar cada objetivo de aprendizagem em indagações sobre o que se alcançou com as práticas pedagógicas aplicadas, considerando os critérios de progressão do conhecimento.