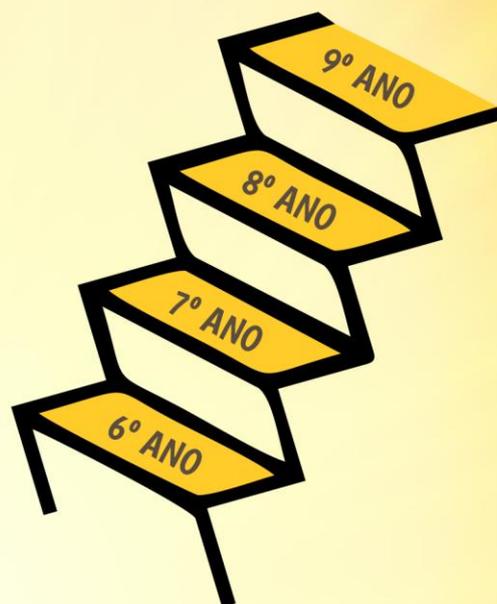


# Plano de Curso

## Educação Física



**ALINHADO À BNCC, AO DCRB E AO DCRM**



SECRETARIA DE  
EDUCAÇÃO





## APRESENTAÇÃO

Este caderno contém o Plano de Curso do Componente Curricular **Educação Física**, 6º ao 9º Ano, construído durante o Ano Letivo de 2022, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB) e o Documento Curricular Referencial Municipal (DCRM).

Como desafio, propõe um planejamento de aula favorável à prática de um processo de aprendizagem construído com a partir de habilidades alinhadas a objetos do conhecimento, dentro do proposto nos documentos norteadores supracitados.

Trata-se de um norte para a prática pedagógica nas Unidades Escolares da Rede Municipal que atende aos Anos Finais do Ensino Fundamental: Centro Educacional Professor Áureo de Oliveira Filho (Sede), Escola Municipal Leôncio Horácio de Almeida (Povoado de Guaribas) e Escola Municipal Maria Rita Alves de Jesus (Povoado de Areia).

Sabe-se que todo planejamento pedagógico deve ser ajustado às necessidades reais, nesse caso dos alunos e das turmas, mediante acompanhamento e diagnósticos. Portanto, torna-se possível a inserção de interferências pedagógicas necessárias. Essa condução deve se consolidar no cotidiano escolar, mediante a interação entre professores e coordenação pedagógica.



# Educação Física

O Documento Curricular Referencial Municipal de Anguera (DCRM), em consonância com o pensamento de Gonzáles e Fraga (2012, p. 37) compreende que o componente, Educação Física, “[...] insere-se na área de linguagens. De um modo geral, se justifica pelo uso da linguagem corporal, sem dúvida um elemento central no processo de interação dos alunos com a cultura corporal de movimento”. Dessa forma, faz-se necessário pensar um currículo que seja coerente com o avanço teórico-metodológico que obedeça à área supracitada.

Sendo assim, pensar o currículo da Educação Física Escolar (EFE) constitui-se, pedagogicamente, como possibilidade de construção da cidadania com pensamentos de caráter científico, crítico, criativo, ético e moral, por meio dos conhecimentos historicamente construídos e fundamentados legalmente neste componente curricular obrigatório da Educação Básica, integrado à proposta pedagógica da escola. Adicionalmente, compreende-se que este componente deverá ser ofertado em todos os níveis e modalidades de ensino, ministrado por docentes licenciados em Educação Física.

Como tal, a EFE, no contexto da Área das Linguagens, configura-se como relevante no processo de formação e desenvolvimento integral dos estudantes, durante o Ensino Fundamental, oferecendo possibilidades enriquecedoras de ampliação cultural do potencial dos escolares de intervirem de maneira crítica, autônoma e criativa na realidade social, por meio da pluralidade das práticas corporais sistematizadas e das representações sociais.

Assim, a ampliação cultural aqui referendada compreende saberes e práticas corporais, experiências estéticas, emotivas e lúdicas, que se inscrevem, mas não se restringem à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orientam as práticas pedagógicas na escola. Além disso, as experiências irrestritas com as práticas corporais e a segurança que esse conhecimento pode oferecer a cada estudante lhe oportunizarão experiências de autonomia e segurança em contextos de saúde e lazer, que na vida do ser humano moderno, tomam contornos ainda mais relevantes e fundamentais.

Diante do compromisso com a formação estética, sensível e ética, a Educação Física, aliada aos demais componentes curriculares, assume, nessa composição curricular, o papel com a qualificação para a leitura, a produção e a vivência das práticas corporais. Para tanto, entende-se que os professores devem buscar formas de trabalho pedagógico pautadas no

diálogo, considerando a impossibilidade de ações uniformes ou lineares, que possam atender às demandas específicas de grupos naturalmente não incluídos.

Com base na BNCC (2018), as aulas, as práticas corporais poderão ser compreendidas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos estudantes a (re)construção de um conjunto de conhecimentos que permitam ampliar sua consciência a respeito de seus movimentos e dos recursos para o cuidado de si e dos outros, além de desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal em diversas finalidades humanas, favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade.

Sendo assim, considera-se que haverá ampliação do acervo cultural corporal dos estudantes do Ensino Fundamental, se todos os conhecimentos tematizados contemplarem a inclusão como princípio de suas ações pedagógicas, de modo que tanto o público excluído, quanto aqueles que não demandam tratamento específico desfrutem das aprendizagens desejadas para essa etapa educacional.

No panorama da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a Educação Física Escolar é compreendida como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório, tematizada por meio das práticas corporais em suas diversas formas de “codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história”. (BRASIL, 2018, p. 217). Nesse documento, compreende-se que há três elementos fundamentais comuns às práticas corporais: “movimento corporal como elemento essencial; organização interna (de maior ou menor grau), pautada por uma lógica específica; e produto cultural vinculado com o lazer/entretenimento e/ou o cuidado com o corpo e a saúde”. (BRASIL, 2018, p. 211).

A Educação Física no Ensino Fundamental oferece, por meio das práticas corporais sistematizadas e das possibilidades de se movimentar, acesso a uma dimensão de conhecimentos e de experiências complementadas dentro e fora do ambiente escolar. A experimentação da prática é uma forma de gerar um tipo de saber muito particular e insubstituível e, para que ele seja significativo é preciso problematizar, desnaturalizar e evidenciar a multiplicidade de sentidos e significados que os grupos sociais conferem às diferentes manifestações da cultura corporal de movimento. Logo, as práticas corporais são textos culturais passíveis de leitura e produção.

A proposta curricular deste documento sugere que os conhecimentos da EFE, delimitados pela BNCC em habilidades e competências que privilegiem oito dimensões do conhecimento, nas quais utilizaremos os exemplos que envolvam casos de inclusão e busquem facilitar o entendimento do docente:

**Experimentação:** refere-se à dimensão do conhecimento que se origina pela vivência das práticas corporais, pelo envolvimento corporal na realização dessas práticas. São conhecimentos que não podem ser acessados sem passar pela vivência corporal, sem que sejam efetivamente experimentados. Trata-se de uma possibilidade de apreender as manifestações culturais tematizadas pela Educação Física e de se perceber como sujeito “de carne e osso”. Faz parte dessa dimensão, além do imprescindível acesso à experiência, cuidar para que as sensações geradas no momento da realização de uma determinada vivência sejam positivas ou, pelo menos, não sejam desagradáveis a ponto de gerar rejeição à prática em si.

**Uso e apropriação:** refere-se ao conhecimento que possibilita ao estudante ter condições de realizar de forma autônoma uma determinada prática corporal. Trata-se do mesmo tipo de conhecimento gerado pela experimentação (saber fazer), mas dele se diferencia por possibilitar ao estudante a competência necessária para potencializar o seu envolvimento com práticas corporais no lazer ou para a saúde. Diz respeito ainda ao rol de conhecimentos que viabilizam a prática efetiva das manifestações da cultura corporal de movimento não só durante as aulas, como também para além delas. A partir da experimentação, o estudante poderá e deverá desenvolver melhor, a utilização de seus sentidos táteis e auditivos.

**Fruição:** implica a apreciação estética das experiências sensíveis geradas pelas vivências corporais, bem como das diferentes práticas corporais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos. Essa dimensão está vinculada à apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar e ser competente em uma prática corporal, de poder dar conta das exigências colocadas no momento de sua realização no contexto da sala de aula.

Trata-se de um grau de domínio da prática que permite ao sujeito uma atuação que lhe produz satisfação. Ao incorporar em sua vida conhecimentos que podem lhe ser úteis no dia a dia, o estudante também apresentará a condição de fruição acerca desse conhecimento, na medida em que se enxergará competente e mais seguro.

**Reflexão sobre a ação:** refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias vivências corporais e daquelas realizadas por outros. Vai além da reflexão espontânea gerada em toda experiência corporal. Trata-se de um ato intencional, orientado a formular e empregar estratégias de observação e análise para: (a) resolver desafios peculiares à prática realizada; (b) apreender novas modalidades; e (c) adequar as práticas aos interesses dos educandos, na medida do possível.

O contato com esses conhecimentos permitirá aos educandos refletir sobre as condições sociais que envolvem sua vida cotidiana, tornando-os, um agente efetivo na luta por condições melhores de vida.

**Construção de valores:** vincula-se aos conhecimentos originados em discussões e vivências no contexto da tematização das práticas corporais que possibilitam a aprendizagem de valores e normas voltadas ao exercício da cidadania em prol de uma sociedade democrática. A produção e partilha de atitudes, normas e valores (positivos e negativos) são inerentes a qualquer processo de socialização. No entanto, essa dimensão está diretamente associada ao ato intencional de ensino e de aprendizagem e, portanto, demanda intervenção pedagógica orientada para tal fim. Por esse motivo, deve-se focar na construção de valores relativos ao respeito às diferenças e no combate aos preconceitos de qualquer natureza.

**Análise:** está associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais (saber sobre). Essa dimensão reúne conhecimentos como a classificação dos esportes, os sistemas táticos de uma modalidade, o efeito de determinado exercício físico no desenvolvimento de uma capacidade física, entre outros. Essa dimensão do conhecimento permitirá ao estudante adentrar o mundo olímpico, em suas regras, normas e modos de pensar o esporte e as práticas corporais, a ponto de compreender conceitos como “classificação funcional” e perceber sua relevância e interferência na prática esportiva profissional olímpica.

**Compreensão:** em linhas gerais, essa dimensão está relacionada a temas que permitem aos estudantes interpretar as manifestações da cultura corporal em relação às dimensões éticas e estéticas, à época e à sociedade que as gerou e as modificou, as razões da sua produção e transformação e a vinculação local, nacional e global, por exemplo, o estudo das condições que permitem o surgimento de uma determinada prática corporal, em uma dada região e época, ou os motivos pelos quais os esportes praticados por homens têm uma visibilidade e um tratamento midiático diferente dos esportes praticados por mulheres, ou

ainda, estudos que mostrem os estereótipos construídos acerca da inutilidade de uma pessoa com necessidades especiais podem oferecer elementos concretos que, imbricados nas dimensões anteriores, fortalecem a condição de esclarecimento acerca dos contextos socioculturais em que vivem.

**Protagonismo comunitário:** refere-se as atitudes/ações e conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral de decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas as práticas corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social. Contempla a reflexão sobre as possibilidades que eles e a comunidade tem (ou não) de acessar uma determinada prática no lugar em que moram, os recursos disponíveis (públicos e privados) para tal, os agentes envolvidos nessa configuração, bem como as iniciativas que se dirigem para ambientes além da sala de aula, orientadas a interferir no contexto em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo. De posse desse perfil de conhecimentos, certamente pode-se criar a expectativa de que o estudante com essa formação tornar-se-á um agente protagonista das ações em sua comunidade.

Vale ressaltar que não há nenhuma hierarquia entre essas dimensões, tampouco uma ordem necessária para o desenvolvimento do trabalho no âmbito didático. Cada uma delas exige diferentes abordagens e graus de complexidade para que se tornem relevantes e significativas. Porém, é fundamental que cada uma dessas dimensões sirvam referência para o trabalho pedagógico, e, por consequência, sejam o ponto de diálogo com os processos avaliativos dos docentes da Educação Física, de modo que estes tenham bem claro o que estão ensinando e, portanto, o que devem verificar na aprendizagem dos estudantes no processo avaliativo.

Na organização curricular, os eixos temáticos estão articulados, pedagogicamente, considerando as características dos conhecimentos acumulados da Educação Física, dos professores, do contexto social e cultural da escola, dos alunos atrelados às competências gerais e específicas do componente curricular e das habilidades propostas do quadro organizador. Além disso, a escola e o docente devem considerar esses pressupostos e observar a articulação com as competências gerais da BNCC e as competências específicas da Área de Linguagens, de modo que o componente curricular de Educação Física possa garantir aos estudantes o desenvolvimento de competências específicas ao final de cada ciclo.

**Jogos e Brincadeiras:** exploram atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato do brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares.

É importante fazer uma distinção entre jogo como conteúdo específico e jogo como ferramenta auxiliar de ensino. Não é raro que, no campo educacional, jogos e brincadeiras sejam inventados com o objetivo de provocar interações sociais específicas entre seus participantes ou para fixar determinados conhecimentos. O jogo, nesse sentido, é entendido como meio para se aprender outra coisa.

A BNCC (2018) concebe que as brincadeiras e os jogos têm valor em si e precisam ser organizados de acordo com as características específicas do componente em voga para ser estudados os jogos e as brincadeiras presentes na memória dos povos indígenas e das comunidades tradicionais que faz parte da realidade do Município anguerense., que trazem consigo formas de conviver, oportunizando o reconhecimento de seus valores culturais por meio de brincar.

**Esportes:** reúne tanto as manifestações mais formais dessa prática quanto as derivadas. O esporte como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição. No entanto, essas características não possuem um único sentido ou somente um significado entre aqueles que o praticam, especialmente quando o esporte é realizado no contexto do lazer, da educação e da saúde. Como toda prática social, o esporte é passível de recriação por quem se envolve com ele.

As práticas derivadas dos esportes mantêm, essencialmente, suas características formais de regulação das ações, mas adaptam as demais normas institucionais aos interesses dos participantes, às características do espaço, ao número de jogadores, ao material disponível etc. Isso permite afirmar, por exemplo, que, em um jogo de dois contra dois em uma cesta de basquetebol, os participantes estão jogando basquetebol, mesmo não obedecendo o regulamento oficial da modalidade.

Para a estruturação dessa unidade temática, é utilizado um modelo de classificação baseado na lógica interna, tendo como referência os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação. Esse modelo possibilita a distribuição das modalidades esportivas em categorias, privilegiando as ações motoras intrínsecas, reunindo esportes que apresentam exigências motrizes semelhantes no desenvolvimento de suas práticas. Assim, o DCRM de Anguera elencará abaixo sete categorias de esportes (observe que, as modalidades citadas na descrição das categorias servem apenas para facilitar a compreensão das características de cada uma das categorias).

**Marca:** conjunto de modalidades que se caracterizam por comparar os resultados registrados em segundos, metros ou quilos (todas as provas do atletismo, corrida, natação, 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:** 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.

**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, futebol, futsal, futebol, 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, tae kwon do, etc.).

**Ginásticas:** são propostas práticas com formas de organização e significados muito diferentes, o que leva à necessidade de explicitar a classificação adotada:

(a) **Ginástica Geral:** também conhecida como ginástica para todos, reúne as práticas corporais que têm como elemento organizador a exploração das possibilidades acrobáticas e expressivas do corpo, a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a não competitividade. Combinam um conjunto bem variado de piruetas, rolamentos, paradas de mão, pontes, pirâmides humanas, etc. Integram também essa prática os denominados jogos de malabar ou malabarismo.

(b) **Ginástica de Condicionamento Físico:** se caracteriza pela exercitação corporal orientada à melhoria do rendimento, à aquisição e à manutenção da condição física individual ou à modificação da composição corporal. Geralmente, são organizadas em sessões planejadas de movimentos repetidos, com frequência e intensidade definidas. Podem ser orientadas, como a ginástica para gestantes a ginástica laboral.

(c) **Ginástica de Conscientização Corporal:** reúne práticas que empregam movimentos suaves e lentos, tal como a recorrência a posturas ou à conscientização de exercícios respiratórios, voltados para a obtenção de uma melhor percepção sobre o próprio corpo. Por sua vez, a unidade temática

**Danças:** explora o conjunto das práticas corporais caracterizadas por movimentos rítmicos, organizados em passos e evoluções específicas, muitas vezes também integradas a coreografias. As danças podem ser realizadas de forma individual, em duplas ou em grupos, sendo essas duas últimas as formas mais comuns. Diferentes de outras práticas corporais rítmico-expressivas, elas se desenvolvem em codificações particulares, historicamente constituídas, que permitem identificar movimentos e ritmos musicais peculiares associados a cada uma delas.

**Lutas:** focaliza as disputas corporais, nas quais os participantes empregam técnicas, táticas e estratégias específicas para imobilizar, desequilibrar, atingir ou excluir o oponente de um determinado espaço, combinando ações de ataque e defesa dirigidas ao corpo do adversário, a exemplo da capoeira, do judô, jiu-jítsu, boxe, etc.

Por fim, na unidade temática, **Práticas Corporais de Aventura:** exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas proezas provocadas pelas situações de imprevisibilidade que se apresentam quando o praticante interage com um ambiente desafiador. Algumas dessas práticas costumam receber outras denominações, como esportes de risco, esportes alternativos e esportes extremos. As práticas de aventura na natureza são, por exemplo, corrida orientada, corrida de aventura, corridas de mountain bike, rapel, tirolesa, arborismo, etc. Já as práticas de aventura urbanas exploram a “paisagem de cimento” durante a prática de parkour, skate, patins, bike etc.

Em princípio, todas as práticas corporais podem ser objeto do trabalho pedagógico em qualquer etapa e modalidade de ensino. Ainda assim, alguns critérios de progressão do conhecimento devem ser atendidos, tais como os elementos específicos das diferentes práticas corporais, as características dos sujeitos e os contextos de atuação, sinalizando tendências de organização dos conhecimentos.

Na BNCC, as unidades temáticas de Jogos e brincadeiras, Danças e Lutas estão organizadas em objetos de conhecimento conforme a ocorrência social dessas práticas corporais, das esferas sociais mais familiares (localidade e região) às menos familiares (esferas nacional e mundial).

Na organização curricular, as unidades temáticas estão articuladas, pedagogicamente, considerando as características dos conhecimentos acumulados da Educação Física, dos professores, do contexto social e cultural das escolas pertencentes ao Município de Anguera, dos alunos e alunas atreladas às competências gerais e específicas do componente curricular e das habilidades propostas do quadro organizador. Além disso, a escola e o docente devem considerar esses pressupostos e observar a articulação com as competências gerais da BNCC e as competências específicas da Área de Linguagens, de modo que, o componente curricular, Educação Física, possa garantir aos estudantes o desenvolvimento das aprendizagens específicas ao final do ciclo do Ensino Fundamental.

A BNCC apresenta 10 competências específicas para o componente, Educação Física, ao final do Ensino Fundamental, será definida pela orientação a partir dos Eixos Temáticos nos quais estarão elencadas diversas habilidades a serem desenvolvidas pelos docentes. As proposições temáticas poderão ser ampliadas a partir das experiências dos professores, das características da realidade local, dos avanços da produção científica da área, das tecnologias disponíveis, bem como, através da articulação com outras áreas do conhecimento, considerando a identidade étnico-racial, religiosa, de gênero, sexualidade e os interesses dos estudantes, público-alvo do Ensino Fundamental.

# COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

- 1 Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
- 2 Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
- 3 Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
- 4 Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
- 5 Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
- 6 Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
- 7 Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
- 8 Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
- 9 Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
- 10 Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas, práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

6º ANO					
COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA			ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS		
I ETAPA LETIVA					
EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Ginásticas	2, 10	Ginástica Geral; Ginástica Circense; 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.	Aulas teórico-práticas com ênfase na compreensão dos conteúdos e práticas corporais da cultura corporal entendidos enquanto patrimônio histórico socialmente construídos. As metodologias empregadas podem ser exposição oral com utilização de apontamentos/slides ou vídeos/filmes. Os espaços utilizados podem ser quadra de aula, espaço alternativos da escola ou a própria sala de aula convencional adaptada. Sugestão de filme: The Croods	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. A diagnóstica será feita afim de verificar o nível de conhecimento que os estudantes já possuem. A formativa, por sua vez, para verificar se os objetivos de aprendizagem estão sendo alcançados, revisar o planejamento e traçar novas rotas. A somativa utiliza se de notas/ conceitos como parâmetros para aprovação/progressão.
			(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.		
			(EF67EF06BA) Realizar movimentos ginásticos e reconhecer as sensações afetivas e/ou sinestésicas, como prazer, medo, tensão, desagrado, enrijecimento, relaxamento, no processo de autoconhecimento da corporalidade.		
Saúde, Lazer e Práticas Corporais	3, 4, 5, 8	Saúde, doença, lazer ativo, práticas corporais, atividade física, sedentarismo.	(EF67EF10BA) Diferenciar atividade física/sedentarismo, saúde / doença, lazer/trabalho, inatividade física/sedentarismo e propor formas de reversão desses comportamentos.		
			(EF67EF11BA) Experimentar e fruir diversas práticas corporais que solicitem diferentes capacidades físicas relacionadas à saúde, identificando seus tipos (força e resistência muscular, flexibilidade, resistência aeróbica e composição corporal) e as sensações corporais provocadas pela sua prática.		
			(EF67EF12BA) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos nas práticas corporais/atividades físicas, com o objetivo de promover a saúde e o lazer ativo.		
			(EF67EF13BA) Compreender os diversos paradigmas contemporâneos do ser humano e sua corporeidade, a partir das discussões sobre as questões da saúde, do lazer ativo e atividade física, oportunizando a formação de hábitos e estilos de vida saudáveis.		

## 6º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## II ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
PCAs	2, 10	Práticas Corporais de Aventura.	(EF67EF18) Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbanas, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.	Além de aproximações teóricas, devem ser feitas também aproximações no âmbito da prática, mesmo que estes conteúdos não sejam dos mais fáceis de serem trabalhados na escola.  Propor aulas ao ar livre para experimentação desses conteúdos, buscando apoio de outros profissionais e entidades para minimizar os riscos advindos dessas práticas.  Realizar um passeio de ciclismo com a turma.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(EF67EF19) Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.		
			(EF67EF20) Executar práticas corporais de aventura urbanas, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.		
			(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.		
			(EF06EF02AN) Conhecer os grupos locais que realizam práticas corporais de aventura, evidenciando suas histórias aliadas à discussão da importância da prática regular de exercícios físicos.		
Danças	2, 7, 10	Danças do Brasil e do mundo;  Danças de matriz indígena e africana;  Danças urbanas.	(EF67EF11) Experimentar, fruir e recriar danças urbanas, identificando seus elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos).	Fazer com que as aproximações com esse conteúdo sejam fluidas e confortáveis para todas as pessoas envolvidas. Utilizar-se-á dos jogos rítmicos para isso.  Aprender teórica e praticamente as noções básicas das danças e o estilo que está no objeto do conhecimento (hip hop).	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(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.		
			(EF06EF01AN) Experimentar, fruir e recriar danças da cultura local, suas possibilidades e finalidades, fomentando o respeito ao próximo e suas crenças.		

## 6º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## III ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiação FORMA/CRITÉRIO
Esportes	2, 10	Esportes de Marca e Esportes Técnicos-Combinatório.	(EF67EF05BA) Construir o conceito de esporte, identificando e diferenciando as principais características do elemento esporte. Conhecendo e classificando os diferentes tipos de esportes.	Exposição teórica com apontamentos e vídeos acerca da história, conceito e classificações dos esportes de marca. Aprendizagem e experimentação adaptada dos esportes de marca elencados. Incursoão teórica sobre a temática e experimentação prática das provas do Atletismo. Poder-se-á realizar um mini torneio com a turma, depois de assimilado o conteúdo, com algumas das provas de saltos, corridas e arremessos.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(EF67EF03) Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.		
			(EF67EF04) Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.		
			(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.		
			(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.		

## 7º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## I ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Jogos e Brincadeiras	2, 8, 10	Jogos e brincadeiras Populares, Jogos adaptados	(EF67EF01BA) Recriar, individual e coletivamente, e experimentar, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola, adequando-as aos espaços públicos disponíveis.	Aulas teórico-práticas com ênfase na compreensão dos conteúdos e práticas corporais da cultura corporal entendidos enquanto patrimônio histórico socialmente construídos.  As metodologias empregadas podem ser exposição oral com utilização de apontamentos/slides ou vídeos/filmes. Os espaços utilizados podem ser quadra de aula, espaço alternativos da escola ou a própria sala de aula convencional adaptada.  Sugestão de evento para etapa letiva: Torneio de Jogos indígenas.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.  A diagnóstica será feita afim de verificar o nível de conhecimento que os estudantes já possuem. A formativa, por sua vez, para verificar se os objetivos de aprendizagem estão sendo alcançados, revisar o planejamento e traçar novas rotas. A somativa utiliza-se de notas/conceitos como parâmetros para aprovação/progressão.
			(EF67EF02BA) Identificar as transformações nas características dos jogos populares e indígenas devido às novas tecnologias.		
			(EF67EF03BA) Experimentar e utilizar jogos como instrumento pedagógico.		
Jogos e Brincadeiras	2, 6, 8	Jogos eletrônicos e Jogos de Tabuleiro	(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.	Alternar atividades das modalidades populares e eletrônicas dos jogos e ir problematizando o desenvolvimento e modernização das práticas corporais desse conteúdo.  Propor o levantamento comparativo, através de pesquisas na comunidade, sobre as formas de jogar/brincar em uma dada época com e as atuais.  Experimentar os diversos jogos elencados.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(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.		
			(EF67EF04BA) Problematizar a prática excessiva de jogos eletrônicos, estabelecendo os seus pontos positivos e negativos para a aprendizagem.		

## 7º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## II ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Lutas	2, 10	Lutas do Brasil e do mundo. Lutas de matriz indígena e africana	<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>	<p>Propor estudos e pesquisas sobre lutas típicas do Brasil, o que tem de comum em todas elas.</p> <p>Utilização de alguns dos vários jogos de combate entre os estudantes, a fim de aproximá-los de forma lúdica e segura das características essenciais das lutas.</p> <p>Exposição através de vídeos as diferenças entre luta e briga.</p>	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.

## 7º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## III ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Capoeira	7, 8, 10	Capoeira, história e cultura: o ritual, malícia, a dança, a teatralização, o jogo, a luta, o canto, o toque dos instrumentos, gestualidade e a ética da capoeira.	<p>(EF67EF07BA) Experimentar e fruir as musicalidades, os movimentos básicos da capoeira, dos instrumentos e dos cânticos.</p> <p>(EF67EF08BA) Compreender a capoeira como jogo e dança e seu significado como patrimônio imaterial.</p> <p>(EF89EF09BA) Identificar e compreender a relevância social dos grandes mestres da capoeira, com ênfase na Bahia.</p> <p>(EF07EF01AN) Conhecer os grupos de capoeira locais para fins de adotar uma postura não preconceituosa ou discriminatória de qualquer natureza.</p>	<p>Incursoes teóricas sobre a história, importância, a roda, os mestres e suas vertentes, o legado histórico da Capoeira para a cultura negra e cultura negra.</p> <p>Poderá ser feito convite a grupos de capoeira comunitário ou regional para realização de algumas rodas na escola.</p>	<p>A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.</p> <p>De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.</p>

## 8º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## I ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Esportes	2, 5, 8, 10	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão Esportes Técnico-combinatórios Relações culturais Eventos esportivos	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. (EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas. (EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.	Alternar-se-á entre aulas teóricas e práticas e fim de aprender e experimentar os esportes em seus aspectos históricos, técnicos, táticos, etc. Pode-se optar pelo método global (do todo para as partes) ou do método parcial (das partes para o todo) para o ensino desses esportes. Dependerá da resposta e conhecimento da turma aos conteúdos propostos.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
Esportes	2, 5, 8, 10	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão Esportes Técnico-combinatórios Relações culturais Eventos esportivos	(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. (EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas. (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 taco, invasão e combate.	Alternar-se-á entre aulas teóricas e práticas e fim de aprender e experimentar os esportes em seus aspectos históricos, técnicos, táticos, etc. Pode-se optar pelo método global (do todo para as partes) ou do método parcial (das partes para o todo) para o ensino desses esportes. Dependerá da resposta e conhecimento da turma aos conteúdos propostos. Deve-se dar preferência ao segundo método. Sugestão de Filme: Treinador Carter	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.

## 8º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## II ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AVALIAÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Esportes	2, 5, 8, 10	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão Esportes Técnico-combinatórios Relações culturais Eventos esportivos	(EF89EF01BA) Reconhecer, refletir e argumentar sobre as questões conceituais, culturais e históricas do esporte. (EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. (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.	Alternar-se-á entre aulas teóricas e práticas e fim de aprender e experimentar os esportes em seus aspectos históricos, técnicos, táticos, etc. Pode-se optar pelo método global (do todo para as partes) ou do método parcial (das partes para o todo) para o ensino desses esportes. Dependerá da resposta e conhecimento da turma aos conteúdos propostos. Deve-se dar preferência ao segundo método.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.

## 8º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## III ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Esportes	2, 5, 8, 9	Esportes de campo e taco Esportes de rede/parede Esportes de invasão Esportes Técnico-combinatórios Relações culturais Eventos esportivos	(EF89EF01BA) Reconhecer, refletir e argumentar sobre as questões conceituais, culturais e históricas do esporte.	Alternar-se-á entre aulas teóricas e práticas e fim de aprender e experimentar os esportes em seus aspectos históricos, técnicos, táticos, etc.  Propor a construção em grupo dos materiais necessários para a prática dos esportes não convencionais trabalhados, pode ou não atribuir nota por isso.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(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.		
			(EF08EF01AN) Conhecer os torneios e campeonatos locais (seus desafios, suas ligações às empresas privadas e/ou filantrópicas) e os torneios/campeonatos escolares.		
Lutas	5, 6, 9, 10	Lutas do Brasil e do mundo. Lutas de matriz indígena e africana	(EF89EF16) Experimentar e fruir a execução dos movimentos pertencentes às lutas do mundo, adotando procedimentos de segurança e respeitando o oponente.	Propor estudos e pesquisas sobre lutas do mundo, focando nas três elencadas na tabela “conteúdos”.  Utilização de alguns dos vários jogos de combate, relacionando-os as lutas trabalhadas e aprendidas na etapa letiva.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(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.		
				A partir dessa habilidade e dos conteúdos que dela surgem, propor um trabalho integrado entre grupos na modalidade seminário sobre MMA e UFC, e os desdobramentos atuais dessas práticas.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.

## 9º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## I ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
PCAs	7, 10	Práticas Corporais de Aventura	(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.	Além de aproximações teóricas, devem ser feitas também no âmbito da prática, mesmo que estes conteúdos não sejam dos mais fáceis de serem trabalhados na escola. Há sempre a possibilidade de adaptação, apesar do “distanciamento” da realidade, os ganhos são muito positivos.  Propor aulas ao ar livre para experimentação desses conteúdos, buscando apoio de outros profissionais e entidades para minimizar os riscos advindos dessas práticas.  Sugestão de Evento: realizar uma mini gincana na turma com a temática Orientação (Corrida Orientada) pela cidade.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(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.		
Capoeira	7, 8, 10	Capoeira, história e cultura: o ritual, malícia, a dança, a teatralização, o jogo, a luta, o canto, o toque dos instrumentos, gestualidade e a ética da capoeira.	(EF89EF04BA) Identificar e compreender a relevância social dos grandes mestres da capoeira, com ênfase na Bahia.	Algumas vivências podem ser realizadas no intuito de assimilação da teoria trabalhada e aproximação dos estudantes com as práticas corporais da capoeira, além das exposições/discursões teóricas.  Poder-se-á visitar grupos de capoeira ou trazê-los à escola.  Sugestão de Filme:  Besouro	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(EF89EF02BA) Experimentar e compreender as musicalidades e os movimentos da capoeira, dos instrumentos e dos cânticos.		
			(EF89EF03BA) Compreender e refletir a capoeira como patrimônio imaterial, que constitui a cultura e a história afro-brasileira.		

## 9º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## II ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Saúde, Lazer e Práticas Corporais	3, 4, 5, 8	Saúde, doença, lazer ativo, práticas corporais, atividade física, sedentarismo	(EF89EF05BA) Diferenciar saúde, lazer e qualidade vida, e como esses constructos estão relacionados.	Trabalhar com debates, seminários, pesquisas, peças teatrais, textos e questões de grandes seleções externas que versem sobre o tema. Propor a confecção de textos curtos sobre a temática. Experimentar e se apropriar de parâmetros e valências atuais sobre essas discussões de corpo: IMC, bioimpedância, adipômetro, etc. Realizar aulas práticas com a temática da saúde e lazer através das práticas corporais (funcional, dança, atividades aeróbicas outras, etc.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(EF89EF06BA) Refletir sobre os baixos níveis de atividades físicas, lazer e a exposição a comportamentos sedentários como potenciais riscos à saúde.		
			(EF89EF07BA) Compreender adaptações fisiológicas relacionadas à saúde em detrimento das atividades físicas.		
			(EF89EF08BA) Compreender a relevância e o papel do lazer e das práticas corporais nas ocorrências diárias de conflitos interpessoais, escolares e sociais.		
			(EF89EF09BA) Refletir sobre a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.		
			(EF89EF10BA) Identificar as características do corpo humano e os comportamentos nas diferentes fases da vida e nos diferentes gêneros, aproximando-se da noção de ciclo vital do ser humano.		
			(EF89EF11BA) Experimentar e compreender a importância das práticas corporais/atividades físicas de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos diversos, ampliando as redes de sociabilidade e a promoção da saúde mental e física e exercícios físicos.		
			(EF89EF12BA) Experimentar e compreender a organização alimentar nos processos de gasto calórico e suas relações antes, durante e depois das atividades físicas.		
(EF89EF13BA) Identificar quais as primeiras providências a serem tomadas em situações de emergência e urgência.					

## 9º ANO

COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA

ÁREA DO CONHECIMENTO: LINGUAGENS

## III ETAPA LETIVA

EIXOS TEMÁTICOS	COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES	METODOLOGIAS	AValiaÇÃO FORMA/CRITÉRIO
Ginásticas	6, 8, 10	Ginástica Geral Ginástica Circense Ginástica de Condicionamento Físico	(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.	Discussões teóricas a fim de aproximar os estudantes das temáticas e fazer-lhes entender as nomenclaturas, conceitos e classificações das ginásticas elencadas.  Realização de circuitos e vivências que propiciem a experimentação dos objetos de conhecimento elencados nesse plano. Poder-se-á propor apresentações em grupos quando os elementos da ginástica circense forem trabalhados.	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória. De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(EF89EF08) Discutir as transformações históricas dos padrões de desempenho, saúde e beleza, considerando a forma como são apresentados nos diferentes meios (científico, midiático, etc).		
			(EF89EF09) Problematizar a prática excessiva de exercícios físicos e o uso de medicamentos para ampliação do rendimento ou potencialização das transformações corporais.		
			(EF89EF10) Experimentar e fruir um ou mais tipos de ginástica de conscientização corporal, identificando as exigências corporais dos mesmos.		
			(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.		
			(EF09EF01AN) Discutir hábitos e comportamentos da sociedade local no tocante a atividade física/exercício físico, e a importância dos espaços para a prática das mais distintas ginásticas.		
Danças	2, 5, 6	Danças do Brasil e do mundo Danças de matriz indígena e africana Danças urbanas	(EF89EF12) Experimentar, fruir e recriar danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.	Tralhar de forma sistêmica a aproximação de estudantes com a temática. Utilizando-se de exposição oral e/ou de vídeos; oficinas de expressão corporal, gestos e movimentos; grupos de dança; entre outros.  Sugestão de Filme: Vem Dançar	A avaliação passará por três métodos distintos, mas complementares: diagnóstica, formativa e somatória.  De forma que se possa avaliar todo o processo e os agentes envolvidos.
			(EF89EF13) Planejar e utilizar estratégias para se apropriar dos elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças de salão.		
			(EF89EF14) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças de salão e demais práticas corporais e propor alternativas para sua superação.		
			(EF89EF15) Analisar as características (ritmos, gestos, coreografias e músicas) das danças de salão, bem como suas transformações históricas e os grupos de origem.		