

**DOCUMENTO CURRICULAR**

**DA REDE MUNICIPAL DE**

**ENSINO DE JAHU**

**EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**ENSINO FUNDAMENTAL I**



Prefeitura do Município de Jahu

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

## **PREFEITURA DO MUNICÍPIO DE JAHU**

**Ivan Cassaro**

Prefeito Municipal

**Elenira Aparecida Cassola**

Secretária Municipal de Educação

**Supervisores de Ensino**

Alessandra Priscila Schiavon Cipola

Ana Paula Castello Buoro

Célio Luiz Cardoso

Juliana Thais Beltrame

Mônica Menin Martins

Orivaldo Candarolla

Terezinha de Jesus Ximenes Pereira

**Gerente de Projetos**

Ana Camila Dadamos

**Colaboração**

Ana Keila Zanin de Oliveira

Marcela Cristina Lopes Perez

Antonio Mussi Junior

Marcelo Augusto Miguel Cardoso

Carlos Eduardo C. Verdiani

Marcelo Marolla Garcia

Claudia Carneiro Matos

Marcos Paulo Richieri Borges

Deivide Telles de Lima

Milena Correa Fuzinellii

Ednéia Ap. Tura Rodrigues

Rafael Stripari Schujmmann

Eduardo Felício

Renato Gomes do Amaral

Fuad Antonio Junior

Richele Juliana F. Jordão

Guilherme Augusto Mendes

Rodrigo Ferragini Fabrício

Guilherme Mussi Pazian

Silvana Aparecida Sampaio

Guilherme Polonio Modenese

Silvia Regina Cassan Bonome

Leandro Fernandes Garcia

Silvio Ricardo Maciel

Luiz Marcelino de Souza Junior

Willian Fernando Boletti

**JAHU**  
**2023**



## SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO .....	3
2. A EDUCAÇÃO FÍSICA ENQUANTO COMPONENTE CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	4
3. UNIDADES TEMÁTICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA.....	5
3.1 Brincadeiras e jogos.....	6
3.2 Esportes.....	7
3.3 Ginásticas .....	9
3.4 Danças.....	10
3.5 Lutas .....	11
3.6 Práticas corporais de aventura.....	11
4. RESPEITO À INCLUSÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	12
5. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE .....	14
6. PECULIARIDADES DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO MUNICÍPIO DE JAHU .....	14
6.1 Semana Municipal do Profissional de Educação Física.....	15
6.2 Jogos da Primavera .....	16
6.3 Polibol .....	16
6.4 Jogos Escolares Interclasses.....	16
7. DIMENSÕES DO CONHECIMENTO .....	17
7.1 Aprender sobre .....	17
7.2 Aprender a fazer .....	17
7.3 Aprender a ser e conviver .....	18
8. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL .....	18
9. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES ESSENCIAIS .....	19
10. AVALIAÇÃO .....	25
11. ENCAMINHAMENTOS.....	26
12. REFERÊNCIAS.....	27



## 1. APRESENTAÇÃO

Em virtude das transformações ocorridas ao longo dos anos, de caráter social, cultural e econômico e que impactaram diretamente no campo educacional - em especial a homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018, reconheceu-se a necessidade da construção do presente Documento Curricular da Rede Municipal de Ensino de Jahu – Ensino Fundamental – Anos Iniciais, com a intencionalidade de atender de modo integral às necessidades de desenvolvimento das crianças e contribuir para a construção da aprendizagem, com eficiência, respeitando as infâncias, suas múltiplas linguagens e diferenças.

Os documentos de organização curricular da Educação Física do município de Jahu apresentam as normatizações referentes a este componente curricular em todas as esferas da educação municipal: Educação Infantil, Ensino Fundamental – Anos Iniciais e Ensino Fundamental – Anos Finais. Dispostos de forma sequencial, eles demonstram o encadeamento dos procedimentos educacionais da Educação Física escolar ao longo dos anos e evidenciam a importância da transição entre os níveis de ensino, de modo a garantir a continuidade nos processos de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Em um processo de cooperação entre as esferas federal, estadual e municipal, documentos de organização curricular são elaborados em todo o país, em prol da equidade nos processos educacionais, tendo como normativas de referência a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018). Somando-se a normatização da BNCC e o Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), em nível estadual. Em colaboração a essas esferas, apresentamos a organização curricular municipal de Educação Física, ratificando as particularidades do nosso contexto comunitário e regional nesse processo de elaboração curricular.

Neste documento apresentam-se as indicações relevantes ao ensino da Educação Física no Ensino Fundamental – Anos Iniciais. De acordo com a BNCC a Educação Física está estabelecida enquanto componente curricular,



compondo a área de linguagens e sendo organizada em seis diferentes unidades temáticas (Brincadeiras e Jogos, Danças, Lutas, Ginásticas, Esportes e Práticas Corporais de Aventura). Tais unidades temáticas são provenientes das práticas corporais presentes na cultura corporal do Brasil e do Mundo e se dividem, pedagogicamente, em objetos do conhecimento.

No cerne do ensino da Educação Física no Ensino Fundamental está à contribuição no desenvolvimento competências e habilidades específicas de cada unidade temática que, por sua vez, cooperam com o desenvolvimento de competências gerais do componente curricular. Cumpre ressaltar que a presente organização curricular não induz a opções por quaisquer abordagens ou metodologias específicas, de forma a favorecer a autonomia intelectual na elaboração de currículos no âmbito das unidades escolares bem como quanto à prática pedagógica.

Neste contexto, este documento visa estabelecer parâmetros para a elaboração de currículos da Educação Física escolar do Ensino Fundamental – Anos Iniciais nas unidades escolares do município de Jahu – SP. Desta forma, afirma o compromisso da Secretaria de Educação na promoção de uma educação de qualidade aos estudantes jauenses bem como reitera a relevância atribuída à Educação Física enquanto componente curricular desta etapa educacional.

## **2. A EDUCAÇÃO FÍSICA ENQUANTO COMPONENTE CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL**

A BNCC (BRASIL, 2018), enquanto documento normativo apresenta as características e atribuições da Educação Física,

A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos e patrimônio cultural da humanidade. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo. Logo, as práticas corporais são textos culturais passíveis de leitura e produção.

Nas aulas, as práticas devem ser abordadas como fenômeno cultural dinâmico, diversificado, pluridimensional, singular e contraditório. Desse modo, é possível assegurar aos alunos 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 e desenvolver autonomia para apropriação e utilização da cultura corporal de movimento em diversas finalidades humanas, favorecendo sua participação de forma confiante e autoral na sociedade.

É fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidades para enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo cultural. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, emotivas, lúdicas e agonistas<sup>1</sup>, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orienta as práticas pedagógicas na escola. Experimentar e analisar as diferentes formas de expressão que não se alicerçam apenas nessa racionalidade é uma das potencialidades desse componente na Educação Básica.

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.213)

### 3. UNIDADES TEMÁTICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Conforme é apresentado na BNCC, cada uma das práticas corporais compõe uma das seis unidades temáticas da Educação Física, as quais representam um agrupamento de manifestações da cultura corporal com atributos de organização interna semelhantes.

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.

As Unidades Temáticas previstas em nossa organização curricular, em consonância com o Currículo Paulista e a BNCC, são: Brincadeiras e jogos, Danças, Lutas, Ginásticas, Esportes, Práticas corporais de aventura e Corpo, Movimento e Saúde. Vale lembrar que essa é uma forma de organização

---

<sup>1</sup> Agonistas são os músculos principais que ativam um movimento específico do corpo, eles se contraem ativamente para produzir um movimento desejado.



possível dentre outras. A seguir, de forma a contribuir a caracterização de cada uma dessas unidades, estas são apresentadas de acordo com a BNCC.

### 3.1 Brincadeiras e jogos

#### A unidade temática **Brincadeiras e jogos**

[...] explora aquelas 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 de 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. (BRASIL, 2018, p.214)

As **Brincadeiras e Jogos** englobam manifestações da cultura corporal que de potencial tanto como conteúdo em si como também se apresentando enquanto estratégia para a tematização de outras manifestações. O componente lúdico é valorizado pela nossa proposta, mas é importante a ressalva de que, a bem de planejamentos equilibrados, de que este não monopolize os conteúdos sequer as estratégias.

No **1º e 2º anos** do Ensino Fundamental, a Unidade Temática Brincadeiras e Jogos têm como objeto de conhecimento as brincadeiras e os jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional. Inicia-se identificando as brincadeiras e os jogos do contexto familiar, reconhecendo a origem e tradição dessas práticas, as transformações e adaptações que sofreram de acordo com as características do ambiente físico e social em que se deram.

Nesse contexto, além de propor atividades que proporcionem aos estudantes o conhecimento sobre o corpo e a vivência de variadas habilidades motoras, é importante que reconheçam semelhanças e diferenças entre as brincadeiras e os jogos dos contextos familiares. É necessário valorizar a diversidade e, na medida do possível, agregar ao planejamento as brincadeiras e jogos praticados pelos estudantes.

Já no **3º, 4º e 5º anos** amplia-se o contexto da unidade temática Brincadeiras e Jogos do Brasil e do Mundo incluindo-se os de matriz indígena e africana. A proposta é que os estudantes experimentem e recriem as brincadeiras e jogos dessas matrizes. A inserção das matrizes indígena e africana no currículo contempla o compromisso de promover a discussão, valorização e apropriação de culturas que foram historicamente silenciadas nas construções curriculares. No 5º ano, são abordadas as brincadeiras e jogos do mundo. (SÃO PAULO, 2019, pp 256-257)



Podemos citar como exemplos associados a essa unidade temática: as **brincadeiras de roda, jogos cooperativos, pega-pega, esconde-esconde, pular corda, amarelinha, pião, jogo de damas, estafetas, jogos de lutas** e etc. Por se tratar de um tema tão abrangente, esta unidade compõe uma série de denominações e estratégias diversificadas, caracterizando-se como um importante elemento de composição da Educação Física no ambiente escolar.

Outro objeto de conhecimento incorporado à unidade temática Brincadeiras e jogos, em conformidade com o proposto pelo Currículo Paulista e em consonância com o contexto comunitário e regional, “[...] foram os jogos de tabuleiro que se iniciam a partir do 3º ano, por meio da experimentação de diferentes jogos de tabuleiro e progressivamente, com atenção às táticas previstas para esses jogos, até o 7º ano” (SÃO PAULO, 2019, p. 263).

### 3.2 Esportes

A unidade temática **Esportes**:

[...] reúne tanto as manifestações mais formais dessa prática quanto às 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. (BRASIL, 2018, p. 215)

Elemento importante à adequação desta manifestação cultural ao ambiente escolar, as práticas derivadas dos esportes são descritas pela BNCC como aquelas que:

[...] 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. (BRASIL, 2018, p.173)

Em Esportes, a abordagem recai sobre a sua tipologia (modelo de classificação). Para o ordenamento desta unidade temática será utilizado o

mesmo critério de classificação adotado pela BNCC, o qual se baseia 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. (BRASIL, 2018, p.215)

Abaixo apresentamos as categorias de esportes:

- **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, 2018, pp. 216-217)

Com relação ao trato pedagógico desta unidade temática,

[...] propõe-se para o 1º e 2º anos do Ensino Fundamental o objeto de conhecimento Práticas Lúdicas Esportivas, que se caracterizam por atividades adaptadas que levam os estudantes a terem contato, de forma lúdica, com regras e gestos esportivos.

Quanto à prevenção da esportivização precoce, para o 3º e 4º anos do Ensino Fundamental, incluiu-se o objeto de conhecimento jogos pré-desportivos, que se configuram como adaptações dos esportes de maneira geral, com flexibilidade de objetivos, regras, duração, número de jogadores, entre outras características. A partir do 5º ano, o objeto de conhecimento será denominado esporte. (SÃO PAULO, 2019, p. 261)

No que se refere ao esporte de combate, vale ressaltar que há pouca distinção no texto da BNCC entre este e as Lutas. Dessa maneira, apesar das habilidades serem oferecidas em Unidades Temáticas distintas, é possível, de acordo com o planejamento, trabalhar as habilidades de esporte de combate na Unidade Temática Lutas, desde que se estabeleça a comparação com as outras classificações das categorias da Unidade Temática Esporte.

Além disso, alguns esportes não pertencem a nenhuma das categorias oferecidas tal qual o polibol, esporte educacional que envolve uma integração dos esportes futsal/futebol, handebol, basquetebol e voleibol, associado ao tradicional jogo de queimada e aos princípios morais da arte marcial judô. Isso não deve ser um impeditivo para a escolha das modalidades privilegiadas no planejamento.

### 3.3 Ginásticas

Na unidade temática **Ginásticas**, assim como ocorre nas demais unidades, aderimos a mesma classificação apresentada pela BNCC. Em Ginásticas, a organização dos objetos de conhecimento se dá com base na diversidade dessas práticas e nas suas características. Dessa forma são apresentadas: **(a)** ginástica geral; **(b)** ginásticas de condicionamento físico; e **(c)** ginásticas de conscientização corporal.

A **ginástica geral**<sup>2</sup>, também conhecida como ginástica para todos, reúne as práticas corporais que têm como elemento organizador a

---

<sup>2</sup> Essa manifestação da ginástica pode receber outras tantas denominações, como ginástica básica, de demonstração, acrobacias, entre outras.



exploração das possibilidades acrobáticas e expressivas do corpo, a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a não competitividade. Podem ser constituídas de 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. Integram também essa prática os denominados jogos de malabar ou malabarismo.

As **ginásticas de condicionamento físico** se caracterizam pela exercitação corporal orientada à melhoria do rendimento, aquisição e manutenção da condição física individual ou modificação da composição corporal. Geralmente, são organizadas em sessões planejadas de movimentos repetidos com frequência e intensidade definidas. Podem ser orientadas de acordo com uma população específica, como a ginástica para gestantes, ou atrelada a situações ambientais determinadas, como a ginástica laboral.

As **ginásticas de conscientização corporal**<sup>3</sup> reúnem 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. Algumas dessas práticas que constituem esse grupo têm origem em práticas corporais milenares da cultura oriental. (BRASIL, 2018, pp. 217-218)

Na Unidade Temática Ginástica, do 1º ao 5º ano, propõe-se a abordagem da Ginástica Geral (também conhecida como Ginástica para Todos (GPT)), uma ginástica inclusiva, sem caráter competitivo, que pode ser constituída por elementos gímnicos de todas as demais modalidades. No 1º e 2º anos, prevê-se a experimentação de diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos, associada ao conhecimento sobre o corpo.

No 3º, 4º e 5º anos é importante proporcionar aos estudantes a vivência de diferentes tipos de equilíbrio, saltos, giros, rotações, incluindo ou não materiais, além da elaboração de coreografias em grupos, destacando a importância de compartilhar objetivos, responsabilidades e respeitar as diferenças. (SÃO PAULO, 2019, p. 258)

### 3.4 Danças

Em conformidade com aquilo que é apresentado na BNCC, a unidade temática:

[...] 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

---

<sup>3</sup> Essas práticas podem ser denominadas de diferentes formas, como: alternativas, introjetivas, introspectivas, suaves. Alguns exemplos são a biodança, a bioenergética, a eutonia, a antiginástica, o Método Feldenkrais, a ioga, o tai chi chuan, a ginástica chinesa, entre outros.



movimentos e ritmos musicais peculiares associados a cada uma delas. (BRASIL, 2018, p.218)

No 1º e 2º anos, a Unidade Temática Danças segue a mesma abordagem da Unidade Temática Brincadeiras e Jogos, partindo do contexto comunitário e regional dos estudantes, priorizando as rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas. Neste ciclo, valoriza-se a discussão acerca das diferentes manifestações culturais nas Danças, enfatizando o respeito às diferentes culturas.

Para o 3º e 4º anos propõem-se as danças do Brasil, incluindo as de matriz indígena e africana e, para o 5º ano, as danças do mundo. (SÃO PAULO, 2019, p. 257)

### 3.5 Lutas

Por sua vez a unidade temática **Lutas**<sup>4</sup>:

[...] 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. Dessa forma, além das lutas presentes no contexto comunitário e regional, podem ser tratadas lutas brasileiras (capoeira, huka-huka, luta marajoara etc.), bem como lutas de diversos países do mundo (judô, aikido, jiu-jítsu, muay thai, boxe, chinês boxing, esgrima, kendo etc.). (BRASIL, 2018, p. 218)

A Unidade Temática Lutas é contemplada a partir do 3º ano. O início do trabalho deve explorar o contexto comunitário e regional, incluindo as matrizes indígena e africana. Nessa fase, por meio de jogos contextualizados de lutas, os estudantes poderão identificar os conceitos e os elementos comuns das lutas; os tipos de lutas presentes na sua região e em outras, além das de matriz indígena e africana. (SÃO PAULO, 2019, PP. 257-258)

### 3.6 Práticas corporais de aventura

Concluindo a caracterização das seis unidades temáticas, apresentamos a unidade temática das **Práticas corporais de aventura**, na qual:

[...] exploram-se expressões e formas de experimentação corporal centradas nas perícias e 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. Assim como as demais práticas, elas são objeto também de diferentes classificações, conforme o critério que se utilize. Neste documento, optou-se por diferenciá-las com base no ambiente de que necessitam para ser realizadas: na natureza e urbanas. As práticas de aventura na natureza se caracterizam por explorar as

---

<sup>4</sup> As lutas esportivas também são tratadas na unidade temática Esporte, especificamente no objeto de conhecimento denominado como categoria de esportes de combate.

incertezas que o ambiente físico cria para o praticante na geração da vertigem e do risco controlado, como em corrida orientada, corrida de aventura, corridas de mountain bike, rapel, tirolesa, arborismo etc. Já as práticas de aventura urbanas exploram a “paisagem de cimento” para produzir essas condições (vertigem e risco controlado) durante a prática de parkour, skate, patins, bike etc.(BRASIL, 2018, p.219)

Esta unidade temática encontra-se estruturada nas vertentes urbana e na natureza.

#### **4. RESPEITO À INCLUSÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

O tema da necessidade de adequação dos planejamentos da Educação Física escolar é recorrente nos horários de trabalho pedagógico coletivo e reflete a necessidade de abordar o tema de forma sistemática e articulada dentro da rede municipal. O objetivo é promover reflexões sobre o tema que contribuam com processos de ensino e de aprendizagem da Educação Física na escola que sejam adequados a PCD.

Na perspectiva da educação inclusiva, a educação especial passa a integrar a proposta pedagógica da escola regular, promovendo o atendimento aos estudantes com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação. Nestes casos e em outros, como os transtornos funcionais específicos, a educação especial atua de forma articulada com o ensino comum, orientando para o atendimento desses estudantes.

A educação especial direciona suas ações para o atendimento às especificidades desses estudantes no processo educacional e, no âmbito de uma atuação mais ampla na escola, orienta a organização de redes de apoio, a formação continuada, a identificação de recursos, serviços e o desenvolvimento de práticas colaborativas.

Os estudos mais recentes no campo da educação especial enfatizam que as definições e uso de classificações devem ser contextualizados, não se esgotando na mera especificação ou categorização atribuída a um quadro de deficiência, transtorno, distúrbio, síndrome ou aptidão. Considera-se que as pessoas se modificam continuamente, transformando o contexto no qual se inserem. Esse dinamismo exige uma atuação pedagógica voltada para alterar a

situação de exclusão, reforçando a importância dos ambientes heterogêneos para a promoção da aprendizagem de todos os estudantes.

De acordo com o Artigo 2º do Estatuto da Pessoa com Deficiência,

Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas. (BRASIL, 2015)

Conforme a Política Nacional da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva,

Os alunos com transtornos globais do desenvolvimento são aqueles que apresentam alterações qualitativas das interações sociais recíprocas e na comunicação, um repertório de interesses e atividades restrito, estereotipado e repetitivo. Incluem-se nesse grupo alunos com autismo, síndromes do espectro do autismo e psicose infantil. Alunos com altas habilidades/superdotação demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes, além de apresentar grande criatividade, envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse. (BRASIL, 2022)

Em um âmbito mais abrangente, o atendimento educacional especializado é realizado mediante a atuação de profissionais com conhecimentos específicos no ensino da Língua Brasileira de Sinais, da Língua Portuguesa na modalidade escrita como segunda língua, do sistema Braille, do Soroban, da orientação e mobilidade, das atividades de vida autônoma, da comunicação alternativa, do desenvolvimento dos processos mentais superiores, dos programas de enriquecimento curricular, da adequação e produção de materiais didáticos e pedagógicos, da utilização de recursos ópticos e não ópticos, da tecnologia assistiva e outros.

O Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), em consonância com a formação integral, que prevê o desenvolvimento pleno, a equidade e a igualdade para todos os estudantes, agregou novos objetos de conhecimento às Unidades Temáticas.

[...] no que diz respeito à inclusão nas aulas de Educação Física, constatou-se que as práticas corporais são vetores de desenvolvimento humano, tanto pela inclusão dos estudantes com deficiência nas aulas regulares quanto pela vivência de práticas corporais adaptadas, permitindo aos estudantes sem deficiência reconhecer os desafios cotidianos desse público.

Assim sendo, foram incorporados novos objetos de conhecimento, com vistas a contemplar não só a participação de todos os estudantes, como também a discussão acerca da inclusão no ambiente escolar. São eles: as brincadeiras e os jogos inclusivos e os esportes

paralímpicos, tematizados a partir das vivências compartilhadas entre estudantes deficientes (se houver) e não deficientes [...] (SÃO PAULO, 2019, p. 263).

Por todo o exposto, na perspectiva do respeito a educação inclusiva nas aulas de Educação Física, é que se tem como objetivo abordar temas de diversidade de características singulares, culturas, práticas e políticas mais inclusivas em nossa organização curricular.

## 5. CORPO, MOVIMENTO E SAÚDE

Em concordância com o proposto no Currículo Paulista,

incluiu-se, ainda, a unidade temática Corpo, Movimento e Saúde, que trata das sensações, alterações e benefícios que ocorrem quando se vivencia alguma prática corporal. Embora as habilidades previstas pela BNCC contemplem, de maneira generalizada, estes aspectos, algumas habilidades foram criadas, a fim de atender a essa especificidade.

O Currículo Paulista ressalta que esta Unidade Temática é transversal às outras, logo, não se prevê tratamento pedagógico isolado, pois o corpo que brinca, dança, luta etc... é o mesmo corpo no qual ocorrem as sensações, alterações, apropriações e produção de sentidos e significados nos diferentes tipos de prática.

Essa Unidade contempla objetos de conhecimento como, por exemplo, o conhecimento sobre o corpo para o 1º e 2º ano, prevendo-se o trabalho com o esquema corporal, a lateralidade; a direção; a noção espaço temporal; o equilíbrio e a coordenação, bem como as estruturas corporais envolvidas nas práticas. No 3º e 4º anos, os estudantes experimentam e identificam as habilidades motoras básicas de locomoção, estabilização e manipulação, mobilizadas nas diferentes práticas. No 5º ano, iniciam-se os estudos sobre o esquema corporal; a lateralidade; a direção; a noção espaço temporal; o equilíbrio e a coordenação, bem como as estruturas corporais envolvidas nas práticas. (SÃO PAULO, 2019, pp. 263-264)

## 6. PECULIARIDADES DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO MUNICÍPIO DE JAHU

A valorização dos contextos comunitário e regional são aspectos marcantes nos documentos normativos da educação (BRASIL, 2018; SÃO PAULO, 2019) aos quais nos colocamos em conformidade, de forma que se torna essencial a boas práticas de organização curricular colaborar no esclarecimento desse âmbito em seus processos educacionais.



Para Garcia (2020, p. 88) “[...] o diálogo, a valorização das identidades locais e a atenção à diversidade se constituem como uma significativa dinâmica pedagógica de ampliação das possibilidades de ensino para as aulas de Educação Física”. Essa perspectiva ressalta a relevância das produções culturais provenientes da própria comunidade aos processos de ensino e de aprendizagem. Proposição semelhante aparece anunciada na BNCC (BRASIL, 2018) ao indicar que o ensino dos jogos transite desde o cenário comunitário, regional, nacional até o mundial, dando relevo aos aspectos culturais dessa construção.

Nessa perspectiva, apresentamos alguns aspectos relacionados ao componente curricular em sua conexão com o contexto comunitário e regional no município de Jahu. Tais aspectos são elementos da composição da identidade das aulas de Educação Física na escola e contribuem para esta organização curricular.

## 6.1 Semana Municipal do Profissional de Educação Física

Instituída pela **Lei nº 5.033**, de 25 de novembro de 2015 (JAHU, 2015), a Semana Municipal do Profissional de Educação Física consta no calendário oficial de eventos do município e deve ser comemorada, anualmente, no período de 1 a 7 de setembro. Evento importante à identidade da Educação Física nos âmbitos municipal e regional, constitui-se como oportunidade para a realização de eventos, palestras, encontros, formações e trabalho colaborativos, em especial nas esferas da educação, saúde, cultura e esportes do trabalho dos profissionais de Educação Física, com potencial de relevantes avanços para a área.

Associada a ela temos a **Lei nº 5.214**, de 30 de agosto de 2018 (JAHU, 2018), que a altera e propõe o Dia do Profissional de Educação Física, estreitando relações com o Conselho Regional de Educação Física do Estado de São Paulo (CREF 4 – SP) e oportunizando a condecoração de Profissionais de Educação Física com a medalha de honra, oferecida aqueles que se destacaram em diversas áreas da atuação profissional.



## 6.2 Jogos da Primavera

A **Lei nº 5.261**, de 06 de novembro de 2019 (JAHU, 2019), institui os Jogos da Primavera no calendário oficial de datas e eventos do município de Jahu. O texto determina que os jogos tenham início na 3ª (terceira) sexta-feira de setembro e o encerramento na 3ª (terceira) sexta-feira de novembro.

Os Jogos da Primavera integram toda a rede municipal de ensino em competições esportivas e jogos tradicionais, como por exemplo: futsal, basquetebol, atletismo, polibol e queimada. Tal competição tem como objetivo promover um espaço para a vivência dos objetos de ensino da unidade temática Esportes, os quais são propostos nas aulas de Educação Física escolar com o intuito de promover a participação de todos em competições leais e justas.

## 6.3 Polibol

O Polibol foi criado na cidade de Jaú/SP pelo professor de Educação Física Fernão Toledo de Castro no ano de 1980 e envolve uma integração dos esportes futsal/futebol, handebol, basquetebol e voleibol, associado ao tradicional jogo de queimada e aos princípios morais da arte marcial judô.

Constituindo-se ao longo dos anos como importante produção cultural local e sendo ele muito identificado pedagogicamente com a Educação Física escolar, o Polibol foi considerado como patrimônio cultural do município de Jahu, de natureza imaterial, por meio da **Lei nº 5.262**, de 06 de novembro de 2019 (JAHU, 2019).

## 6.4 Jogos Escolares Interclasses

Os Jogos Escolares Interclasses (JEI) são um evento esportivo da Educação Física escolar realizado tradicionalmente todos os anos no CAIC – Centro de Atenção Integral à Criança 15 de Agosto “Professor Adônis Pirágine”, desde o ano de 2000 (dois mil).



Por se tratar de um evento esportivo integrado a rotina e ao calendário da unidade escolar, este desempenha um importante papel pedagógico dentro do contexto comunitário e regional, tendo inclusive sido a inspiração para a idealização e concretização dos Jogos da Primavera.

Dessa forma, por apresentar um formato já consolidado historicamente ele apresenta potencial para ser replicado em toda a rede municipal de ensino, podendo ser adequado ao projeto pedagógico de unidade escolar.

## 7. DIMENSÕES DO CONHECIMENTO

Do ponto de vista da organização das aprendizagens no componente Educação Física, a construção das habilidades está vinculada a oito dimensões do conhecimento: reflexão sobre a ação, análise, compreensão, experimentação, uso e apropriação, fruição, construção de valores e protagonismo comunitário.

Essas dimensões não devem ser tomadas como eixos temáticos ou categorias, mas linhas maleáveis que se interpenetram, constituindo a especificidade da construção do conhecimento em Educação Física escolar. Não há nenhuma hierarquia entre elas, tampouco uma sequência a ser adotada no trabalho pedagógico: trata-se apenas de oferecer um aporte para a compreensão da construção das habilidades previstas.

No Currículo Paulista optou-se por agrupar essas dimensões em três categorias

**Aprender sobre:** compreende as dimensões:

**Reflexão sobre a ação** - refere-se aos conhecimentos originados na observação e na análise das próprias vivências corporais e daquelas realizadas por outros. 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) aprender novas modalidades; e (c) adequar as práticas aos interesses e às possibilidades individuais e das pessoas com quem compartilha a sua realização;

**Análise** - está associada aos conceitos necessários para entender as características e o funcionamento das práticas corporais. Nesta dimensão, abordam-se conhecimentos sobre os sistemas táticos, o efeito de um exercício numa capacidade física etc.;

**Compreensão** - refere-se ao esclarecimento do processo de inserção das práticas corporais no contexto sociocultural, reunindo saberes que possibilitam compreender o lugar das práticas corporais no mundo. Refere-se, ainda, à interpretação das manifestações da cultura corporal de movimento em relação às dimensões éticas e estéticas, à época e ao contexto social que as gerou e/ou modificou.

**Aprender a fazer:** compreende as dimensões:

**Experimentação** - refere-se aos conhecimentos que não podem ser acessados sem que sejam efetivamente experimentados e à oportunidade de atribuir sentido à experiência;

**Uso e apropriação** - amplia a dimensão da experimentação por viabilizar ao estudante a realização autônoma de uma prática corporal. Diz respeito aos conhecimentos que viabilizam a prática efetiva das

manifestações da cultura corporal de movimento não só durante as aulas, como também para além delas;

**Fruição** - implica a apreciação estética das experiências sensíveis geradas pelas vivências corporais próprias ou de outras pessoas e de práticas corporais oriundas das mais diversas épocas, lugares e grupos. Refere-se à apropriação de um conjunto de conhecimentos que permita ao estudante desfrutar da realização de uma determinada prática corporal e/ou apreciá-la quando realizada por outros.

**Aprender a ser e conviver:** compreende as dimensões:

**Construção de valores** - refere-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;

**Protagonismo comunitário** - refere-se às atitudes/ações e aos conhecimentos necessários para os estudantes participarem de forma confiante e autoral em decisões e ações orientadas a democratizar o acesso das pessoas às práticas corporais, tomando como referência valores favoráveis à convivência social. Nessa dimensão, as iniciativas são orientadas à intervenção no contexto, em busca da materialização dos direitos sociais vinculados a esse universo. (SÃO PAULO, 2019, pp. 250-252)

## 8. COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

De acordo com a BNCC, em sua página 223, a Educação Física deve garantir o desenvolvimento de competências e habilidades específicas ao componente no Ensino Fundamental, as quais são reproduzidas a seguir:





## COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

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 e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

## 9. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES ESSENCIAIS

A estrutura dos códigos de referência das habilidades da BNCC foi mantida, para que, em caso de necessidade, seja possível observar sua correlação com aquelas do Currículo Paulista. A fim de permitir a identificação de cada uma das habilidades do Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), a numeração que antes indicava a etapa de ensino, passou a indicar o ano à qual pertence. Por exemplo, código de referência da BNCC é (EF35EF01), em que a dezena indica o ciclo de ensino do 3º ao 5º ano; o código de referência da



habilidade que consta no Currículo Paulista é (EF03EF01), sendo que a dezena alterada indica que a habilidade se refere ao 3º ano.

Respeitando os critérios de progressão, algumas habilidades foram apresentadas em alguns anos e em outros não, embora tenha se garantido aos estudantes o contato com todos os objetos de conhecimento. O planejamento, de acordo com o calendário escolar, deve determinar as prioridades e possibilidades de contemplar as habilidades previstas, desde que observados os princípios e a oportunidade de apropriação dos diversos objetos da cultura corporal de movimento. Portanto, em conformidade com a proposição do Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), a seguir nós apresentamos o quadro de habilidades:

UNIDADES TEMÁTICAS	ANO	HABILIDADES	OBJETOS DO CONHECIMENTO
<b>Brincadeiras e jogos</b>	1º	(EF01EF01A) Identificar brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, valorizando elementos da cultura popular presente nestes contextos. (EF01EF01B) experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, respeitando as diferenças individuais e de desempenho. (EF01EF01C) Criar regras e utilizá-las durante a experimentação de brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, compreendendo a importância das regras para as relações humanas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
<b>Brincadeiras e jogos</b>	1º	(EF01EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), as brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário, valorizando sua importância nas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
<b>Brincadeiras e jogos</b>	1º	(EF01EF03) Identificar os desafios das brincadeiras e jogos dos contextos familiar e comunitário e construir estratégias para resolvê-los, com base nas características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário
<b>Brincadeiras e jogos</b>	1º	(EF01EF13*) experimentar e fruir diferentes brincadeiras e jogos inclusivos respeitando as diferenças individuais.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
<b>Esportes</b>	1º	(EF01EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, prezando pelo trabalho coletivo e protagonismo.	Práticas Lúdicas esportivas de marca e precisão
<b>Esportes</b>	1º	(EF01EF06) Identificar as normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão, e discutir a importância das mesmas para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas Lúdicas esportivas de marca e precisão

<b>Ginásticas</b>	1º	(EF01EF07) Experimentar e fruir elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros e rotações, com e sem materiais), de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica geral
<b>Ginásticas</b>	1º	(EF01EF08) Utilizar estratégias para a execução de diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica geral
<b>Ginásticas</b>	1º	(EF01EF09) Participar da ginástica geral, identificando as potencialidades e os limites do corpo, respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Ginástica geral
<b>Ginásticas</b>	1º	(EF01EF10) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as características dos elementos básicos da ginástica e da ginástica geral.	Ginástica geral
<b>Danças</b>	1º	(EF01EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto comunitário (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e o desempenho corporal.	Danças do contexto comunitário
<b>Danças</b>	1º	(EF01EF12) Identificar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) de danças do contexto comunitário, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças do contexto comunitário
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	1º	(EF01EF14*) experimentar diferentes brincadeiras e jogos, e práticas lúdicas esportivas que possibilitem o conhecimento do próprio corpo e das sensações corporais que ocorrem.	Conhecimento sobre o corpo
<b>Brincadeiras e jogos</b>	2º	(EF02EF01) Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos do contexto regional, respeitando as diferenças individuais e de desempenho.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional
<b>Brincadeiras e jogos</b>	2º	(EF02EF02) Explicar, por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e escrita), brincadeiras e jogos do contexto regional valorizando sua importância nas culturas de origem.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional
<b>Brincadeiras e jogos</b>	2º	(EF02EF03) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios de brincadeiras e jogos do contexto regional, com base nas características dessas práticas.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional
<b>Brincadeiras e jogos</b>	2º	(EF02EF04) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos do contexto regional, para divulgá-las na escola e na comunidade.	Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto regional
<b>Brincadeiras e jogos</b>	2º	(EF02EF13*) experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos inclusivos, valorizando o trabalho em equipe e a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
<b>Esportes</b>	2º	(EF02EF05) Experimentar e fruir práticas lúdicas esportivas de marca e precisão, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, e identificar os elementos comuns dessas práticas.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão
<b>Esportes</b>	2º	(EF02EF06) Discutir a importância da observação das normas e regras das práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes.	Práticas lúdicas esportivas de marca e de precisão



<b>Ginásticas</b>	2º	(EF02EF07) Experimentar, fruir e identificar os diferentes elementos básicos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) de forma individual e em pequenos grupos, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral
<b>Ginásticas</b>	2º	(EF02EF08) Planejar e utilizar estratégias para a execução de combinações de elementos básicos da ginástica e da ginástica geral, de forma individual e em pequenos grupos.	Ginástica Geral
<b>Ginásticas</b>	2º	(EF02EF09) Participar da ginástica geral, identificando suas potencialidades e os limites do próprio corpo, respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Ginástica Geral
<b>Ginásticas</b>	2º	(EF02EF10) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita e audiovisual), as combinações dos elementos básicos da ginástica geral, comparando a presença desses elementos nas demais práticas corporais.	Ginástica Geral
<b>Danças</b>	2º	(EF02EF11) Experimentar, fruir e recriar diferentes danças do contexto regional (rodas cantadas, brincadeiras rítmicas e expressivas), respeitando as diferenças individuais e de desempenho corporal.	Danças do contexto regional
<b>Danças</b>	2º	(EF02EF12) Identificar e comparar os elementos constitutivos (ritmo, espaço, gestos) das danças dos contextos comunitário e regional, valorizando e respeitando as manifestações de diferentes culturas.	Danças do contexto regional
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	2º	(EF02EF14*) identificar as sensações corporais durante a experimentação das danças e das ginásticas relacionando ao conhecimento sobre o corpo.	Conhecimento sobre o corpo
<b>Brincadeiras e jogos</b>	3º	(EF03EF01) Experimentar, fruir e recriar brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
<b>Brincadeiras e jogos</b>	3º	(EF03EF02A) Utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana. (EF03EF02B) Criar estratégias para resolver conflitos durante a participação em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
<b>Brincadeiras e jogos</b>	3º	(EF03EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando suas características.	Brincadeiras e jogos do Brasil matriz indígena e africana
<b>Brincadeiras e jogos</b>	3º	(EF03EF16*) experimentar e descrever, por meio de múltiplas linguagens, as brincadeiras e jogos inclusivos, explicando a importância desses jogos para a participação de todos.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
<b>Brincadeiras e jogos</b>	3º	(EF03EF17*) experimentar e fruir jogos de tabuleiro, identificando características desses jogos.	Jogos de Tabuleiro
<b>Esportes</b>	3º	(EF03EF05) Experimentar e fruir jogos pré-desportivos de campo e taco, invasão, identificando seus elementos comuns e reconhecendo a importância do trabalho em equipe para o alcance de um objetivo comum.	Jogos Pré-Desportivos de campo e taco e de invasão

<b>Ginásticas</b>	3º	(EF03EF07A) Experimentar, fruir e criar combinações de diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais), valorizando o trabalho coletivo. (EF03EF07B) Planejar e apresentar coreografias com diferentes elementos da ginástica e da ginástica geral. (equilíbrios, saltos, giros, rotações, com e sem materiais) e com diferentes elementos da cultura regional.	Ginástica Geral
<b>Danças</b>	3º	(EF03EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana
<b>Danças</b>	3º	(EF03EF10) Identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana
<b>Danças</b>	3º	(EF03EF12) Identificar situações de conflito e/ou preconceitos geradas e/ou presentes no contexto das danças do Brasil de matrizes indígena e africana, e discutir alternativas para superá-las.	Danças do Brasil Danças de matrizes indígena e africana
<b>Lutas</b>	3º	(EF03EF13) Experimentar e fruir diferentes lutas presentes no contexto comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana
<b>Lutas</b>	3º	(EF03EF15) Identificar as características das lutas do contexto comunitário, incluindo as de matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e brigas.	Lutas do contexto comunitário Matriz Indígena e africana
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	3º	(EF03EF18*) identificar as habilidades motoras básicas envolvidas nas brincadeiras e jogos e nos jogos pré desportivos.	Habilidades motoras
<b>Brincadeiras e jogos</b>	4º	(EF04EF01) Experimentar, fruir e identificar as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
<b>Brincadeiras e jogos</b>	4º	(EF04EF02) Planejar e utilizar estratégias para possibilitar a participação segura de todos os alunos em brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
<b>Brincadeiras e jogos</b>	4º	(EF04EF03) Descrever, por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral, escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos do Brasil, incluindo os de matrizes indígena e africana, explicando a importância desse patrimônio histórico cultural na preservação das diferentes culturas.	Brincadeiras e jogos do Brasil incluindo de matriz indígena e matriz africana
<b>Brincadeiras e jogos</b>	4º	(EF04EF16*) colaborar na proposição e produção de alternativas para a prática de brincadeiras e jogos inclusivos, experimentando-as e produzindo textos audiovisuais para divulgá-las na escola.	Brincadeiras e Jogos inclusivos
<b>Brincadeiras e jogos</b>	4º	(EF04EF17*) experimentar jogos de tabuleiro, e reconhecer a importância das regras para planejar e utilizar diferentes estratégias.	Jogos de Tabuleiro

<b>Esportes</b>	4º	(EF04EF05) Experimentar jogos pré-desportivos de rede e parede, e invasão, criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo.	Jogos pré-desportivos de rede e parede de invasão
<b>Ginásticas</b>	4º	(EF04EF07) Experimentar, fruir e criar, de forma coletiva, combinações de diferentes elementos na ginástica geral (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais), propondo coreografias com diferentes elementos da cultura local.	Ginástica Geral
<b>Ginásticas</b>	4º	(EF04EF08) Planejar e utilizar estratégias para resolver os desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral reconhecendo as potencialidades e os limites do corpo.	Ginástica Geral
<b>Danças</b>	4º	(EF04EF09) Experimentar, fruir e recriar danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do Brasil - matriz indígena e africana
<b>Danças</b>	4º	(EF04EF10) Identificar e comparar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do Brasil, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Danças do Brasil - matriz indígena e africana
<b>Danças</b>	4º	(EF04EF12) Identificar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças, e discutir alternativas para superá-las.	Danças do Brasil - matriz indígena e africana
<b>Lutas</b>	4º	(EF04EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Lutas do contexto regional - matriz indígena e africana
<b>Lutas</b>	4º	(EF04EF14) Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, respeitando o colega como oponente e as normas de segurança.	Lutas do contexto regional - matriz indígena e africana
<b>Lutas</b>	4º	(EF04EF15) Identificar as características das lutas do contexto regional, incluindo as de matrizes indígena e africana, reconhecendo as diferenças entre lutas e demais práticas corporais.	Lutas do contexto regional - matriz indígena e africana
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	4º	(EF04EF18*) identificar as diferentes habilidades motoras básicas envolvidas na ginástica, nas danças e nas lutas.	Habilidades Motoras Básicas
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	4º	(EF04EF19*) experimentar diferentes formas de aquecimento na prática de danças e ginásticas, reconhecendo a importância do mesmo.	Formas de aquecimento
<b>Brincadeiras e jogos</b>	5º	(EF05EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos do mundo, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	Brincadeiras e jogos do mundo
<b>Brincadeiras e jogos</b>	5º	(EF05EF04) Experimentar e Recriar individual e coletivamente, na escola e fora dela, brincadeiras e jogos do mundo.	Brincadeiras e jogos do mundo
<b>Brincadeiras e jogos</b>	5º	(EF05EF16*) explorar e aplicar diferentes estratégias na prática de jogos de tabuleiro.	Jogos de Tabuleiro
<b>Esportes</b>	5º	(EF05EF05A) Experimentar e fruir esportes de campo taco, rede/parede comparando seus elementos comuns, criando estratégias individuais e	Esportes de campo e taco, de rede/parede.



		coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. (EF05EF05B). Identificar as características das práticas lúdicas esportivas e dos jogos pré-desportivos diferenciando-os dos esportes de campo taco, rede / parede.	
<b>Esportes</b>	5º	(EF05EF06) Diferenciar os conceitos de jogo e esporte, identificando as características que os constituem na contemporaneidade e suas manifestações (profissional e comunitária/lazer).	Esportes de campo e taco, de rede/parede.
<b>Esportes</b>	5º	(EF05EF17*) experimentar e fruir diferentes tipos de esportes Paralímpicos, respeitando as diferenças individuais.	Esportes Paralímpicos
<b>Ginásticas</b>	5º	(EF05EF07) Planejar e experimentar coletivamente novas combinações de diferentes elementos (equilíbrios, saltos, giros, rotações, acrobacias, com e sem materiais) na ginástica geral, com diferentes temas do cotidiano.	Ginástica Geral
<b>Ginásticas</b>	5º	(EF05EF08) Criar e utilizar estratégias para resolver os desafios na execução de elementos básicos de apresentações coletivas de ginástica geral, adotando procedimentos de segurança.	Ginástica Geral
<b>Danças</b>	5º	(EF05EF09) Recriar e fruir danças do mundo, valorizando e respeitando os diferentes sentidos e significados dessas danças em suas culturas de origem.	Danças do mundo
<b>Danças</b>	5º	(EF05EF10) Comparar e identificar os elementos constitutivos comuns e diferentes (ritmo, espaço, gestos) em danças do mundo.	Danças do mundo
<b>Danças</b>	5º	(EF05EF11) Formular e utilizar estratégias para a execução de elementos constitutivos das danças do mundo.	Danças do mundo
<b>Danças</b>	5º	(EF05EF12) Propor alternativas para superar situações de injustiça e preconceito geradas e/ou presentes no contexto das danças do mundo.	Danças do mundo
<b>Lutas</b>	5º	(EF05EF13) Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas presentes no contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana
<b>Lutas</b>	5º	(EF05EF15) Identificar as semelhanças e diferenças das lutas do contexto comunitário e regional, incluindo as de matrizes indígena e africana.	Lutas do contexto comunitário e regional- indígena e africana
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	5º	(EF05EF18*) identificar as capacidades físicas mobilizadas na prática das brincadeiras e jogos e da ginástica geral.	Capacidades Físicas
<b>Corpo, Movimento e Saúde</b>	5º	(EF05EF19*) reconhecer a importância do aquecimento para a prática das brincadeiras e jogos e dos esportes.	Formas de aquecimento

## 10. AVALIAÇÃO

Em relação aos processos avaliativos, estes devem ser coerentes com os objetivos formativos.

Conforme o Currículo Paulista (SÃO PAULO, 2019), a avaliação deve ser processual, acompanhar a aprendizagem e servir de referência para professores e estudantes, tanto para ajustes no percurso de aprendizagem proposto, quanto para a autoavaliação. Deve fundamentar-se nos registros advindos da observação do desenvolvimento dos estudantes, em seus aspectos cognitivos, físicos e socioemocionais, de maneira relacional e coerente com a proposta pedagógica.

Sob a perspectiva do acompanhamento dos processos de ensino e aprendizagem é que propomos que as avaliações tenham como propósito readequar constantemente métodos e técnicas de ensino na direção dos objetivos formativos propostos.

Amparado pelos pressupostos discutidos, o componente curricular de Educação Física deve garantir o desenvolvimento das competências específicas anunciadas no capítulo 8 (oito).

Como sugestões de atividades avaliativas nós podemos citar: atividades avaliativas conceituais, construção de portfólios, compartilhamento de produções corporais, rodas de conversa com intenções formativas, elaboração de projetos, pautas de observações e diários de bordo do docente. Tais sugestões apresentam um caminho entre tantos possíveis e deve estar sempre alinhadas a intencionalidade pedagógica do docente.

## **11. ENCAMINHAMENTOS**

A presente organização curricular tem por objetivo constituir-se como um referencial para a elaboração de currículos no âmbito municipal, de forma a materializar a intencionalidade da Educação Física enquanto componente curricular integrado a proposta pedagógica da unidade escolar a que se vincula.

São as organizações curriculares, em consonância com a proposta pedagógica da escola, que orientam a elaboração de planejamentos, a proposição de situações de ensino, a construção de projetos pedagógicos e quaisquer interações outras pedagógicas que impactam o processo educacional em um âmbito mais abrangente.



Em um processo perene de busca de métodos educacionais mais adequados ao enfrentamento desafios da contemporaneidade, recomendamos que sejam empreendidas, mediante o trabalho pedagógico coletivo colaborativo entre os pares, reflexões e reelaboraões acerca das concepções apresentadas neste documento, as quais nós sugerimos que ocorram regularmente. Tal propósito encontra embasamento na percepção de que, com novas perspectivas acerca do panorama educacional, possamos alcançar também uma nova compreensão acerca do trabalho docente na Educação Física escolar.

## 12. REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei 13.146 de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm)

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeducspecial.pdf> Acesso em 06 dez. 2022.

GARCIA, L. F. **O ensino das lutas nas aulas de educação física na escola: Possibilidades e desafios**. 2020. 115f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020.

JAHU. Prefeitura Municipal de Jahu. **Lei nº 5.261**, de 06 de novembro de 2019. Institui os Jogos da Primavera no calendário oficial de datas e eventos do município de Jahu. Diário Oficial: Seção 1, Jahu, SP, ano XIII, n. 921, p. 1, Semana de 08 a 14 de novembro de 2019.

JAHU. Prefeitura Municipal de Jahu. **Lei nº 5.262**, de 06 de novembro de 2019. Considera o Polibol Patrimônio Cultural do Município de Jahu. Diário Oficial: Seção 1, Jahu, SP, ano XIII, n. 921, p. 1, Semana de 08 a 14 de novembro de 2019.

JAHU. Prefeitura Municipal de Jahu. **Lei nº 5.033**, de 25 de novembro de 2015. Institui a Semana Municipal do Profissional de Educação Física, a qual passará a constar no calendário oficial de eventos do município. Diário Oficial: Seção 1, Jahu, SP, ano IX, n. 715, p. 1, Semana de 27 de novembro a 03 de dezembro de 2015.



JAHU. Prefeitura Municipal de Jahu. **Lei nº 5.214**, de 30 de agosto de 2018. Altera a Lei nº 5.033, de 25 de novembro de 2015. Diário Oficial: Seção 1, Jahu, SP, ano XII, n. 859, p. 1, Semana de 31 de agosto a 06 de setembro de 2018. (DIA DO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA)

SÃO PAULO (Estado). Secretaria da Educação. **Currículo Paulista**. São Paulo, 2019.

