CURRÍCULO DO ESPÍRITO SANTO

Progressão das Habilidades do Componente de Educação Física

Olá, Professor(a)!

Na perspectiva do Currículo do Espírito Santo, à luz da Base Nacional Comum Curricular-BNCC, entende-se que o processo de ensino-aprendizagem é orientado pelas Habilidades que devem ser desenvolvidas ao longo de toda a etapa do Ensino Fundamental. Tanto nos Anos Iniciais, quanto nos Anos Finais, as aprendizagens essenciais aprofundam-se ao longo dos anos, ou seja, o estudante irá deparar-se com desafios cada vez mais complexos no percurso de sua formação. Este aprofundamento é compreendido como Progressão de Habilidades.

Sendo assim, neste documento, as Habilidades serão apresentadas – considerando as Unidades Temáticas e os Objetos de Conhecimento – de modo a ressaltar o progredimento durante esta etapa. No componente de Educação Física, tal como aparece no documento oficial do Currículo, o Ensino Fundamental possui seis Unidades Temáticas: *Brincadeiras e Jogos*, *Esportes*, *Ginásticas*, *Danças*, *Lutas* e *Práticas Corporais de Aventura*.

Vale destacar que, no que tange à Educação Física, a Progressão de Habilidades possui algumas especificidades. Ao observarmos o Currículo e o presente documento, podemos perceber que algumas delas são desenvolvidas em blocos. Desse modo, determinadas Habilidades do mesmo bloco se repetem e a progressão é feita com o aprofundamento nos Objetos de Conhecimento.

Esta característica do Componente de Educação Física integra quatro blocos de Habilidades no Ensino Fundamental, sendo eles: *Bloco 1* – 1º Ano e 2º Ano; *Bloco 2* – 3º Ano ao 5º Ano (Anos Iniciais); *Bloco 3* – 6º Ano e 7º Ano, e, por fim, *Bloco 4* – 8º Ano e 9º Ano (Anos Finais).

No Currículo do Espírito Santo cada Habilidade é identificada por um código alfanumérico como mostra o esquema abaixo:

EF67EF02

EF: Ensino Fundamental	67: Sexto e sétimo ano	EF: Componente de Educação Física	02: Posição da Habilidade

Destacamos, ainda, que no componente Educação Física,algumas Unidades Temáticas não estão presentes em todos os Anos. São elas: *Brincadeiras e Jogos*, que não aparece no 8º Ano e no 9º Ano. *Lutas*, que ocorre apenas a partir do 3º Ano e segue até o último Ano do Ensino Fundamental. E *Práticas Corporais de Aventura*, que está presente apenas nos Anos Finais (6º ao 9º ano).

Obs.: As Habilidades da BNCC que no Currículo do Espírito Santo foram complementadas aparecem com a sigla/ES no final – Ex.: EF35EF05-05/ES.As Habilidades complementadas, são grifadas por cada Ano do Ensino Fundamental.

Na tabela abaixo, podemos observar o processo de aprofundamento de uma Unidade Temática. Apresentamos por meio dela, o exemplo da Progressão das Habilidades na Unidade Temática Esportes.

UNIDADE TEMÁTICA: Esportes		
ANO	**OBJETO DE CONHECIMENTO**	**HABILIDADES QUE O ESTUDANTE DEVE DESENVOLVER**
1º	Esportes de Marca e Esportes de Precisão.	Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes e seus fundamentos, explorando capacidades físicas e motoras por meio de atividades lúdicas e criativas.
2º	Esportes de Marca e Esportes de Precisão.	Além da experimentação e fruição, o estudante do segundo ano começa a discutir de maneira mais elaborada, a importância das regras e da integridade física individual e coletiva.
3º	Esportes de Campo e Taco; Esportes de Rede/Parede e Esportes de Invasão.	Experimentar e fruir diversos tipos de esportes de campo e taco, rede/parede e invasão, identificando seus elementos comuns e criando estratégias individuais e coletivas básicas para sua execução, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo. Com ênfase na participação e não no resultado.
4º	Esportes de Campo e Taco; Esportes de Rede/Parede e Esportes de Invasão.	No quarto ano, o estudante também por meio de atividades lúdicas, iniciará a experimentação dos esportes evidenciando as capacidades físicas, como a força muscular, a flexibilidade, o equilíbrio e a coordenação motora, e permitem discussões sobre a importância do seu desenvolvimento tanto para a aptidão física relacionada ao desempenho esportivo como para a saúde e qualidade de vida.
5º	Esportes de Campo e Taco; Esportes de Rede/Parede e Esportes de Invasão.	No último ano dos anos finais, o aprofundamento da complexidade se dá com a proposição da prática de esportes que não sejam conhecidos pelos estudantes.
6º	Esportes de Marca; Esportes de Precisão; Esportes de Invasão e Esportes técnico-combinatórios.	Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.
7º	Esportes de Marca; Esportes de Precisão; Esportes de Invasão e Esportes técnico-combinatórios.	Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.
8º	Esportes de rede/parede; Esportes de Campo e Taco; Esportes de Invasão e Esportes de Combate.	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. A experimentação de diferentes papéis nos esportes possibilita explorar situações de aprendizagem nas quais os estudantes exercitem o senso de justiça, o diálogo e a alteridade.
9º	Esportes de rede/parede; Esportes de Campo e Taco; Esportes de Invasão e Esportes de Combate.	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.

Para facilitar a leitura e compreensão de como as Habilidades se aprofundam ao longo da Etapa do Ensino Fundamental, criamos *Hyperlinks* que orientam o percurso do leitor entre os códigos e descrições pertinentes à cada um deles.