



PREFEITURA DE GOIÂNIA

Secretaria Municipal de Educação
Superintendência Pedagógica



EBEF

EXAME BIMESTRAL DO
ENSINO FUNDAMENTAL

Matriz de habilidades
essenciais para o
Ensino Fundamental

Educação Física

ANOS FINAIS
2024 / 1º BIMESTRE



PREFEITURA DE GOIÂNIA

Secretaria Municipal de Educação
Superintendência Pedagógica

Prefeito de Goiânia

Rogério Oliveira da Cruz

Secretário Municipal de Educação

Rodrigo Gonzaga Caldas

Superintendente Pedagógico

Marcelo Ferreira de Oliveira

Diretor Pedagógico

Richard de Souza Costa

**Gerente de Educação Fundamental da Infância
e da Adolescência**

Dercy Cordeiro Pereira Júnior

Coordenadoras da Equipe de Elaboração da Matriz

Carolina do Carmo Castro

Luciana Kuchenbecker Araújo

Equipe de Elaboração

Wanessa Gomes Chagas Guimarães

Arte e Diagramação

André Gustavo Fernandes Neves

Gustavo Henrique dos Santos Vale

2024 / 1º BIMESTRE

Matriz de habilidades essenciais para o Ensino Fundamental – 2024

A Secretaria Municipal de Educação de Goiânia (SME), por meio da Superintendência Pedagógica (SUPPED), apresenta a Matriz de Referência do Exame Bimestral do Ensino Fundamental (EBEF) para o 1º bimestre do ano letivo de 2024¹. Este é um instrumento cujo objetivo é estabelecer referenciais para o EBEF, garantindo a transparência do processo avaliativo, e contribuir com o trabalho pedagógico realizado em sala de aula visando à efetivação do Currículo para o Ensino Fundamental na Rede Municipal de Educação de Goiânia (RME).

Elaborada pela Equipe de Elaboração de Materiais da SUPPED, em parceria com as Gerências de Educação Fundamental da Infância e da Adolescência (GEREFU) e de Formação dos Profissionais da SME (GERFOR), a Matriz de Referência do EBEF foi construída a partir do DCGO-Ampliado e constitui-se como um recorte do Currículo, elencando as habilidades essenciais esperadas dos estudantes. A convite da SUPPED, esta Matriz será apreciada pelos professores da RME para que possam realizar suas contribuições considerando a qualificação deste instrumento.

Para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental (3º, 4º, 5º anos), a Matriz de Referência do EBEF abrange os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática. Para os Anos Finais do Ensino Fundamental (6º, 7º, 8º e 9º anos), a Matriz de Referência do EBEF abrange os componentes curriculares de Língua Portuguesa, História, Geografia, Língua Inglesa, Matemática, Ciências da Natureza, Educação Física, Arte (Artes Visuais, Música, Teatro, Dança).

Destaca-se que a Matriz de Referência do EBEF não substitui o Currículo e, portanto, não deve ser utilizada como instrumento delimitador das habilidades desenvolvidas em sala de aula. É relevante ressaltar que algumas das habilidades do DCGO-Ampliado não constam na Matriz de Referência do EBEF porque não são possíveis de serem aferidas por meio de questões objetivas. Nesse caso, cabe ao professor, por meio de outros instrumentos, avaliar os estudantes em relação ao desenvolvimento dessas habilidades.

¹ As Matrizes de Referência do EBEF para os demais bimestres serão encaminhadas posteriormente.

EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º BIMESTRE
6º ANO

DCGO – AMPLIADO (1º corte)	MATRIZ DE HABILIDADES ESSENCIAIS
(EF06EF18) Vivenciar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbana e na natureza, valorizando a segurança e integridade física individual e coletiva, respeitando o patrimônio natural e cultural, minimizando os impactos da degradação ambiental.	Identificar diferentes práticas corporais de aventura urbanas e na natureza. Identificar o valor do patrimônio urbano e natural nas vivências das práticas corporais de aventura urbana e na natureza.
(EF67EF19) Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbanas e planejar estratégias para sua superação.	Identificar os elementos constitutivos e as características das práticas corporais de aventura.
(GO-EF06EF01) Vivenciar e refletir sobre os jogos eletrônicos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.	Identificar os diferentes tipos de jogos eletrônicos.
(EF67EF02) Identificar as transformações das características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e das respectivas exigências corporais apresentadas por esses diferentes tipos de jogos.	Identificar a origem e a evolução dos jogos eletrônicos. Reconhecer as características dos diferentes jogos eletrônicos.
(GO-EF06EF20) Vivenciar diferentes modalidades das ginásticas (ginástica artística, rítmica, natural, etc.), identificando e refletindo sobre as desportivas.	Reconhecer as características e modalidades dos diferentes tipos de ginástica. Identificar os diferentes tipos de ginástica: competitivas e não competitivas.
(EF06EF21) Experimentar a ginástica de condicionamento físico, identificando, apropriando e analisando características histórico-culturais, valores, normas, objetivos e técnicas presentes nessa modalidade.	Identificar as diferentes capacidades físicas necessárias à realização de práticas corporais.

**EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º BIMESTRE
7º ANO**

DCGO – AMPLIADO (1º corte)	MATRIZ DE HABILIDADES ESSENCIAIS
(GO-EF07EF20) Praticar diferentes práticas corporais de aventura urbanas e na natureza, respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.	Identificar o valor do patrimônio urbano e natural nas vivências das práticas corporais de aventura urbana e na natureza.
(GO-EF07EF21) Identificar as transformações históricas, a origem das práticas corporais de aventura, e as possibilidades de recriá-la, reconhecendo as características (instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária, organização) e seus tipos de práticas.	Identificar a origem e as transformações históricas das práticas corporais de aventura.
	Identificar os diferentes espaços para vivência das práticas corporais de aventura: no ar, na água e na terra.
	Identificar instrumentos, equipamentos de segurança, indumentária e organização das diversas práticas de aventura.
(GO-EF07EF22) Vivenciar diversos jogos eletrônicos, compreendendo as transformações socioculturais presentes nessas práticas, identificando as influências, impactos e possibilidades no lazer, alto rendimento e saúde.	Reconhecer os diferentes tipos de jogos eletrônicos.
	Classificar os tipos de jogos eletrônicos. (ritmo, puzzle, arcade, battle royale, sandbox, etc).
	Identificar as influências, impactos e possibilidades dos jogos eletrônicos no lazer, alto rendimento e saúde.

**EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º BIMESTRE
8º ANO**

DCGO – AMPLIADO (1º corte)	MATRIZ DE HABILIDADES ESSENCIAIS
(GO-EF08EF12) Vivenciar e fruir as diversas danças, priorizando as danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.	Identificar as origens dos diferentes tipos de danças de salão.
	Identificar os benefícios da prática da dança de salão.
(GO-EF08EF20) Identificar, apropriar-se e analisar características estéticas, histórico-culturais, valores, objetivos e técnicas presentes nas danças, com ênfase nas danças de salão.	Relacionar as tradições culturais com as diversas danças de salão do Brasil.
	Analisar os aspectos estéticos e histórico-culturais das danças de salão.
	Identificar os elementos constitutivos das danças de salão: ritmo, espaço, gestos.
	Identificar os objetivos e valores das diferentes danças de salão.
Diferenciar as danças de salão, seus elementos constitutivos e seu valor cultural nas demais manifestações da dança.	
(GO-EF08EF14) Identificar estereótipos e preconceitos relativos às danças e propor alternativas para superação.	Relacionar estereótipos e preconceitos com a prática da dança.

EDUCAÇÃO FÍSICA - 1º BIMESTRE
9º ANO

DCGO – AMPLIADO (1º corte)	MATRIZ DE HABILIDADES ESSENCIAIS
(GO-EF09EF12) Praticar, fruir e recriar as diversas danças, priorizando as danças de salão, valorizando a diversidade cultural e respeitando a tradição dessas culturas.	Reconhecer os diferentes tipos de dança como manifestações culturais de um grupo social.
(GO-EF09EF22) Identificar, apropriar-se e analisar características estéticas, histórico-culturais, valores, objetivos e técnicas presentes nas danças, com ênfase nas danças de salão.	Reconhecer as diversas danças de salão do Brasil.
	Identificar as características e técnicas das danças de salão.
	Analisar os aspectos estéticos, histórico-culturais, valores e objetivos das danças de salão.
(EF89EF14) Discutir estereótipos e preconceitos relativos às danças e demais práticas corporais e propor alternativas para sua superação.	Diferenciar as danças de salão, seus elementos constitutivos e seu valor cultural nas demais manifestações da dança.
(GO-EF09EF15) Analisar as características (ritmos, gestos, coreografias e músicas) das diversas danças vivenciadas, bem como suas transformações históricas e os grupos de origem.	Relacionar estereótipos e preconceitos de gênero e raça com a prática da dança e demais práticas corporais.
	Identificar as diferentes modalidades/estilos de dança.
	Identificar as diferentes capacidades físicas necessárias à realização de práticas corporais de dança.
	Reconhecer os elementos constitutivos em diversas danças: ritmo, espaço, gestos, técnicas e musicalidades.