



Apostilas de
Educação

Formação Geral Básica

EDUCAÇÃO

FÍSICA

2º Ano - Ensino Médio
3º Trimestre



Apresentação

Esta apostila organiza o terceiro trimestre em torno da cultura corporal, da diversidade e dos direitos. Os planos de aula convidam os estudantes a reconhecer jogos e brincadeiras como patrimônio cultural, conhecer lutas de diferentes povos e compreender gestos corporais como expressão e conhecimento. Também abordam práticas de aventura na natureza e esportes de invasão, precisão e técnico-combinatórios, articulando vivências e reflexão.

O percurso amplia o olhar sobre a linguagem das práticas esportivas e as desigualdades no acesso ao esporte, ao lazer e à saúde. A análise dos espaços públicos e das políticas de esporte e lazer permite discutir condições de participação. As aulas sobre tecnologias e autoria na cultura corporal examinam como movimentos são ensinados, registrados e compartilhados.

Para apoiar o trabalho docente, cada plano reúne texto informativo, questões abertas acompanhadas de respostas, exercícios de fixação com gabarito e atividade prática organizada em etapas. As propostas combinam pesquisa, experimentação, observação, criação e debate, com adaptação de materiais, regras e espaços. O professor pode desenvolver experiências corporais e promover discussões sobre respeito às diferenças, participação e direito às práticas corporais.

apostilasdeeducacao.com

Conteúdo

3º Trimestre: Cultura Corporal, Diversidade e Direitos

- Jogos e brincadeiras como patrimônio cultural
- Lutas de diferentes povos e culturas
- Gestos corporais, expressão e conhecimento do movimento
- Práticas corporais de aventura na natureza
- Esportes de invasão, precisão e técnico-combinatórios
- Linguagem e sentidos nas práticas esportivas
- Desigualdades no acesso ao esporte, ao lazer e à saúde
- Espaços públicos e políticas de esporte e lazer
- Tecnologias e autoria na cultura corporal
- Corpo, mídia e padrões estéticos nas práticas corporais

Habilidades

(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).

(EM13LGG304) Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.

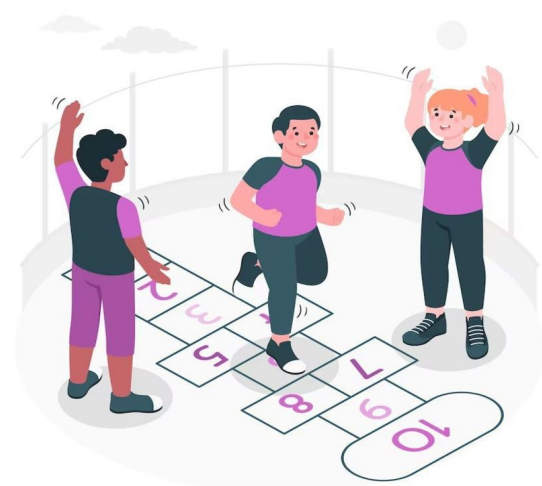
(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.

(EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.

(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.

EDUCAÇÃO FÍSICA	
2º ANO - ENSINO MÉDIO	
3º TRIMESTRE	
TEMA	AULA
Cultura Corporal, Diversidade e Direitos	Jogos e brincadeiras como patrimônio cultural
Nome:	Turma:

Muitos jogos e brincadeiras atravessam gerações porque as pessoas os ensinam, experimentam e transformam. Amarelinha, jogos de roda e desafios com corda podem apresentar nomes e regras distintos conforme a região, o grupo e o período histórico. Ao brincar, ninguém repete apenas movimentos: aprende maneiras de combinar regras, ocupar espaços e conviver. Por isso, essas práticas integram a **cultura corporal** e podem ser entendidas como patrimônio cultural compartilhado.



Um patrimônio cultural não precisa permanecer idêntico para ser preservado. Uma brincadeira pode trocar pedras por tampinhas, mudar o tamanho do campo ou incluir novos gestos sem perder suas referências. Contudo, adaptar não significa apagar sua história: é importante conhecer quem ensinou a prática, em que contexto ela circulava e quais sentidos possuía. Reconhecer contribuições indígenas, africanas, de comunidades tradicionais e de grupos migrantes exige cuidado para evitar generalizações e atribuições de origem sem evidências.

As regras também revelam escolhas sociais. Em algumas versões, vencer depende de velocidade; em outras, de estratégia, cooperação ou atenção ao ritmo coletivo. Se uma regra dificulta a participação de alguém, o grupo pode negociá-la, testar alternativas e observar seus efeitos. Isso não torna a experiência menos legítima: permite discutir a relação entre tradição e inclusão. Comparar versões mostra que nenhum jogo possui uma única forma obrigatória de existir em todos os lugares.

Preservar brincadeiras envolve mais que registrá-las em uma lista. É preciso ouvir diferentes pessoas, anotar variações, vivenciar os movimentos e explicar as mudanças feitas pelo grupo. Um relato pode indicar materiais usados, espaço disponível, modo de transmissão e lembranças associadas à prática. Quando essas informações acompanham

a experiência, a brincadeira permite compreender memórias, relações entre gerações, diversidade cultural e possibilidades de participação.

Questões

1. Por que uma brincadeira pode ser considerada patrimônio cultural mesmo quando suas regras variam entre regiões ou gerações?

2. Uma turma adapta um jogo tradicional para permitir a participação de mais pessoas. Que informações deveria registrar para distinguir a versão recebida da versão criada?

3. Como o depoimento de uma pessoa que ensinou uma brincadeira pode ampliar a compreensão da prática além da descrição de suas regras?



4. Em que situação uma mudança de material preserva a brincadeira e em que situação pode modificar de maneira significativa sua dinâmica? Explique com um exemplo.

5. Por que é necessário ter cautela antes de atribuir uma brincadeira a um único povo ou a uma única região?

Respostas

1. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

2. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

3. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

4. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

5. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

Exercícios de Fixação

1. Analise as afirmações e indique V para verdadeira ou F para falsa.

- () Registrar uma brincadeira inclui identificar a pessoa ou a fonte que apresentou suas regras.
- () A mudança de regras prova que uma prática perdeu seu valor cultural.
- () Duas versões com o mesmo nome podem exigir estratégias diferentes.
- () Toda lembrança individual representa igualmente a experiência de uma comunidade inteira.

2. Relacione cada decisão ao efeito que ela procura produzir. Uma mesma decisão deve corresponder a apenas um efeito.

Coluna A	Coluna B
1. Reduzir a área de jogo após observar que alguns participantes percorrem distâncias excessivas.	A) Diferenciar a versão transmitida das mudanças produzidas pelo grupo.
2. Registrar a regra ensinada por uma pessoa antes de testar alterações.	B) Ajustar as exigências de deslocamento e ampliar as condições de participação.
3. Substituir um objeto difícil de encontrar por material disponível, avaliando sua segurança.	C) Viabilizar a prática sem pressupor que materiais diferentes produzem o mesmo resultado.

Relação correta: _____

3. Um grupo recolheu três relatos de uma brincadeira: dois incluem eliminação de participantes, e um prevê retorno ao jogo após uma rodada. Para organizar a vivência sem apresentar a adaptação como regra original, qual procedimento é mais adequado?

- A) Escolher a versão mais frequente, dispensando o registro das demais e mantendo suas regras sem alterações.
- B) Combinar as três versões em uma só e atribuir a regra resultante a todos os entrevistados.
- C) Registrar as três versões, experimentar uma delas e identificar separadamente os

ajustes feitos para ampliar a participação.

D) Eliminar a regra de retorno, pois uma mudança posterior não pode ter valor cultural.

4. Ordene as etapas de uma investigação responsável, do primeiro contato com a prática à apresentação da versão criada.

A) Comparar os efeitos das regras recebidas e das adaptações realizadas.

B) Ouvir uma pessoa e registrar sua versão com indicação da fonte.

C) Apresentar a nova versão, indicando o que foi preservado e o que mudou.

D) Vivenciar a versão relatada, observando materiais, espaço e participação.

Ordem correta: _____

5. Complete o quadro com uma consequência provável para cada escolha e uma pergunta que ajudaria a verificá-la. Evite respostas que tratem qualquer adaptação como melhoria automática.

Escolha	Consequência provável	Pergunta para verificar
Trocar a bola original por uma mais leve		
Permitir retorno de quem sai da rodada		
Reduzir o espaço disponível para jogar		

Respostas

1. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

2. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

3. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

4. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

5. Esta é a amostra da apostila. Saiba mais: apostilasdeeducacao.com

Atividade Prática

Título: Memórias em movimento: investigação e recriação de brincadeiras

Objetivo: Investigar brincadeiras transmitidas por familiares ou pessoas da comunidade, vivenciar as versões relatadas e criar adaptações para os materiais e espaços disponíveis. Ao final, cada grupo deverá explicar quais elementos preservou, o que modificou e por quê.

Materiais: Fichas de registro, lápis, cartolina ou folhas para apresentação e materiais simples escolhidos conforme as brincadeiras pesquisadas, como cordas, bolas, tampinhas ou giz. Gravações podem ser usadas somente com autorização da pessoa entrevistada.

Aula 1: Preparação da pesquisa

Organize grupos de quatro ou cinco estudantes. Cada grupo escolhe alguém disposto a contar como brincava em outra época ou a apresentar uma brincadeira de sua tradição cultural. Antes da conversa, os estudantes elaboram uma ficha com perguntas que ajudem a reconstruir a prática:

- Qual era o nome da brincadeira e onde ela costumava acontecer?
- Quem participava, quais materiais eram usados e como se decidia o início e o fim de cada rodada?
- As regras mudavam conforme o número de pessoas ou o espaço disponível?
- Quem ensinou essa brincadeira à pessoa entrevistada?

Oriente os grupos a registrar as palavras da pessoa consultada sem completar lacunas por conta própria. Se um estudante não puder fazer uma entrevista, poderá pesquisar uma descrição publicada, identificando a fonte. Explique que cada relato apresenta **uma versão** da brincadeira, não necessariamente sua origem ou a forma praticada por toda uma comunidade.

Aula 2: Organização dos relatos e preparação da vivência

Cada grupo transforma suas anotações em uma ficha que contenha fonte, regras, materiais, espaço necessário e dúvidas ainda não esclarecidas. Depois, demonstra os movimentos principais sem iniciar imediatamente uma partida completa. Com a turma, selecione brincadeiras que possam ser experimentadas com segurança e planeje um rodízio: enquanto parte dos estudantes joga, outra parte observa a dinâmica e registra o que acontece. Se faltar algum material, anote a substituição proposta antes da vivência.

Combine também como agir quando uma regra exigir contato brusco, criar obstáculos no espaço ou deixar participantes muito tempo sem jogar.

Aula 3: Experimentação das versões pesquisadas

Organize estações para que os grupos vivenciem as brincadeiras relatadas. Antes de cada rodada, o grupo responsável explica as regras recebidas e identifica qualquer ajuste necessário para realizá-las naquele espaço. Os observadores anotam exemplos concretos: quantas pessoas participaram ao mesmo tempo, quem ficou esperando, quais movimentos foram mais frequentes e como os materiais influenciaram o jogo. Ao final de cada estação, reserve alguns minutos para ouvir quem jogou. Pergunte quais regras ficaram claras, quais geraram dificuldades e se uma mudança ampliaria a participação sem apagar elementos importantes da versão apresentada. Registre separadamente os ajustes feitos por segurança durante a aula.

Aula 4: Criação e teste das novas versões

... **Esta é a amostra da apostila. Saiba mais:** apostilasdeeducacao.com

Aula 5: Mostra e registro final

.... **Esta é a amostra da apostila. Saiba mais:** apostilasdeeducacao.com

Para esta apostila completa (106 páginas), acesse:

<https://apostilasdeeducacao.com/educacao-fisica-2o-ano-3o-trimestre-ensino-medio-apostila-com-planos-de-aula/>