



Apostilas de
Educação

Formação Geral Básica

EDUCAÇÃO FÍSICA

3º Ano - Ensino Médio
3º Trimestre



Apresentação

Esta apostila apresenta planos de aula destinados ao 3º trimestre, organizados pelo tema Corpo, Cultura e Participação Social. O material articula conhecimentos, vivências e reflexões sobre jogos e brincadeiras como patrimônio cultural, lutas de diferentes povos, esportes de marca, modalidades técnico-combinatórias e esportes de campo e taco, valorizando diversidade, cooperação, estratégia e criação corporal.

As propostas também abordam práticas corporais de aventura, autonomia, segurança e direito ao lazer, relacionando experiências individuais às condições coletivas de acesso ao esporte. A análise dos espaços públicos e das políticas esportivas favorece a compreensão das desigualdades, das responsabilidades institucionais e das possibilidades de participação social. Tecnologias aplicadas à saúde e autoria digital completam o percurso, incentivando leitura crítica de dados, mídias e representações da cultura corporal.

Cada plano reúne texto informativo, questões abertas com respostas, exercícios de fixação acompanhados de gabarito e uma atividade prática detalhada. A organização permite combinar estudo conceitual, análise de situações, experimentação de movimentos, produção coletiva e intervenção na realidade. Assim, a apostila oferece ao professor recursos diversificados para conduzir aprendizagens significativas, promover a participação dos estudantes e desenvolver autonomia, responsabilidade, respeito cultural e posicionamento crítico diante das práticas corporais contemporâneas.

apostilasdeeducacao.com

Conteúdo

3º Trimestre: Corpo, Cultura e Participação Social

- Jogos e brincadeiras como patrimônio cultural
- Lutas esportivas de diferentes povos e culturas
- Esportes de marca, desempenho e participação
- Esportes técnico-combinatórios e criação corporal
- Esportes de campo e taco: estratégias e adaptações
- Práticas corporais de aventura, autonomia e segurança
- Espaços públicos, esporte e direito ao lazer
- Políticas públicas de esporte e participação social
- Tecnologias aplicadas à saúde e ao exercício físico
- Autoria digital e cultura corporal

Habilidades

(EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

(EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.

(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.

(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.

EDUCAÇÃO FÍSICA	
3º ANO - ENSINO MÉDIO	
3º TRIMESTRE	
TEMA	AULA
Corpo, Cultura e Participação Social	Jogos e brincadeiras como patrimônio cultural
Nome:	Turma:

Jogos e brincadeiras são manifestações da cultura corporal criadas e transformadas ao longo do tempo. Suas regras, seus gestos, seus materiais e os espaços onde acontecem expressam modos de viver, conviver e interpretar o mundo. Quando uma comunidade ensina uma brincadeira às novas gerações, transmite também memórias, valores, conhecimentos e formas de organização social. Por isso, essas práticas podem ser compreendidas como patrimônio cultural, mesmo quando não estão registradas em documentos oficiais.

Esse patrimônio não permanece imóvel. Uma mesma brincadeira pode receber nomes diferentes, empregar outros objetos ou apresentar novas regras conforme circula entre regiões, povos e gerações. Tais mudanças não significam necessariamente perda de autenticidade: muitas vezes, revelam a capacidade de adaptação das culturas. Entretanto, é importante conhecer a origem e o significado das práticas para evitar apropriações desrespeitosas, estereótipos ou o apagamento dos grupos que contribuíram para sua criação e preservação.



Brincadeiras indígenas, africanas, asiáticas, europeias e latino-americanas evidenciam maneiras diversas de desenvolver cooperação, estratégia, ritmo, equilíbrio, força e imaginação. Algumas privilegiam desafios coletivos; outras envolvem disputas, cantos, narrativas ou objetos construídos artesanalmente. Ao vivenciá-las, não se aprende apenas a executar movimentos: ampliam-se as referências culturais e a compreensão de que nenhuma prática corporal é neutra ou universal, pois todas carregam sentidos produzidos socialmente.

Valorizar esse patrimônio exige garantir participação ampla e respeitosa. Adaptar materiais, espaços, tempos e regras pode incluir pessoas com diferentes condições

físicas sem eliminar os elementos culturais essenciais da prática. Para isso, é necessário distinguir características que podem ser modificadas daquelas que sustentam sua identidade. Preservação e inovação, portanto, não são ações opostas: quando realizadas com pesquisa, diálogo e reconhecimento das origens, podem manter jogos e brincadeiras vivos, acessíveis e significativos.

Questões

1. Explique por que jogos e brincadeiras podem ser considerados patrimônio cultural, mesmo quando não foram oficialmente registrados por instituições de preservação.

2. De que maneira as transformações sofridas por uma brincadeira ao circular entre regiões e gerações podem demonstrar continuidade cultural, em vez de simples perda de autenticidade?

3. Analise dois cuidados necessários ao apresentar uma brincadeira vinculada a determinado povo ou comunidade, evitando estereótipos e apagamentos culturais.

4. Como uma vivência corporal pode contribuir para conhecer outra cultura sem reduzir essa cultura somente aos movimentos executados durante o jogo?

5. Proponha um critério para diferenciar uma adaptação inclusiva de uma modificação que descaracteriza uma brincadeira tradicional. Justifique sua escolha.

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. Assinale a alternativa que apresenta a interpretação mais adequada sobre a preservação de jogos tradicionais.

- A) A preservação depende principalmente da manutenção das regras e dos materiais empregados, pois alterações nesses elementos comprometem a autenticidade da prática.
- B) O reconhecimento de um jogo por instituições culturais assegura sua continuidade, mesmo quando ele deixa de ser praticado pela comunidade de origem.
- C) Mudanças em regras, materiais ou formas de participação podem contribuir para a continuidade do jogo, desde que considerem a memória, os significados e as referências culturais dos grupos envolvidos.
- D) A padronização das diferentes versões de um jogo favorece sua preservação, pois evita que variações locais modifiquem suas características culturais.

2. Analise as afirmações e indique V para as verdadeiras e F para as falsas.

- () Os materiais utilizados em uma brincadeira podem variar conforme os recursos disponíveis em cada comunidade.
- () A origem cultural de um jogo deixa de ser relevante quando ele se torna conhecido em diferentes países.
- () A transmissão oral pode contribuir para a preservação de uma prática corporal.
- () Conhecer diferentes brincadeiras pode ampliar as referências sobre a diversidade cultural.
- () Toda alteração de regra representa necessariamente desrespeito à tradição.

3. Organize as ações a seguir em uma sequência coerente para apresentar uma brincadeira de outra cultura.

- () Avaliar se a vivência respeitou a prática e possibilitou participação ampla.
- () Investigar a origem, os significados e as possíveis variações.
- () Vivenciar a brincadeira e observar seus desafios corporais e coletivos.
- () Selecionar fontes confiáveis e comparar as informações encontradas.
- () Planejar adaptações justificadas para o grupo participante.

4. Relacione cada elemento da primeira coluna à interpretação mais coerente da segunda coluna.

Elemento	Interpretação
1. Transmissão geracional	() Mudança planejada para ampliar a participação sem apagar sentidos centrais.
2. Variação regional	() Reconhecimento dos grupos ligados à criação e à preservação da prática.
3. Contextualização cultural	() Continuidade de saberes por meio do ensino entre pessoas de diferentes idades.
4. Adaptação inclusiva	() Alteração de nome, material ou regra conforme o lugar onde se pratica.
5. Reconhecimento de autoria coletiva	() Compreensão das relações históricas e sociais associadas à manifestação.

5. Complete as lacunas utilizando os termos: **identidade – acessibilidade – memória – estereótipo – ressignificação**.

A transmissão de uma brincadeira ajuda a preservar o(a) _____ coletiva.

Quando a prática recebe novos sentidos em outro contexto, ocorre um processo de _____.

Alterações destinadas a ampliar a participação relacionam-se ao(à) _____.

Uma representação simplificada e generalizante de determinado povo constitui um(a) _____.

Os elementos pelos quais uma comunidade reconhece a prática contribuem para _____ cultural.

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: Circuito intercultural de jogos e brincadeiras

Objetivo: Pesquisar, compreender e vivenciar jogos e brincadeiras associados a diferentes povos e comunidades, reconhecendo suas origens, seus significados e suas formas de transmissão. A atividade também busca desenvolver cooperação, autonomia, comunicação e capacidade de adaptar práticas corporais para incluir participantes com diferentes condições físicas, sem apagar seus elementos culturais essenciais.

Materiais: fichas informativas, cartolinas, folhas, canetas, cones, cordas, bolas, tecidos, giz, materiais recicláveis, aparelho para registro de imagens — quando autorizado — e outros objetos necessários às práticas selecionadas.

Aula 1 – Pesquisa e compreensão cultural

A turma será dividida em grupos. Cada equipe receberá informações iniciais sobre um jogo ou uma brincadeira relacionado a povos indígenas, comunidades afrodescendentes, culturas asiáticas, europeias ou latino-americanas. Para evitar generalizações, cada grupo pesquisará uma prática específica e identificará a comunidade, a região ou o contexto ao qual ela está vinculada.

A pesquisa deverá contemplar:

- origem e contexto histórico da prática;
- regras e formas de participação;
- materiais tradicionalmente utilizados;
- movimentos e habilidades corporais mobilizados;
- significados culturais e possíveis variações;
- formas pelas quais a brincadeira foi transmitida.

Os estudantes compararão pelo menos duas fontes e registrarão eventuais divergências. Ao final, cada grupo indicará quais características considera essenciais para a identidade da prática e quais aspectos podem ser modificados sem descaracterizá-la.

Aula 2 – Experimentação e análise da prática

Os grupos realizarão uma primeira experimentação da brincadeira escolhida. Nesse momento, somente os integrantes da própria equipe participarão, permitindo que compreendam as regras antes de ensiná-las aos colegas.

Durante a vivência, os estudantes alternarão quatro funções: participante, explicador, observador da segurança e registrador. O grupo deverá analisar:

- se as regras estão suficientemente claras;
- quais movimentos exigem maior atenção;
- quais materiais podem ser utilizados com segurança;
- quanto espaço e tempo são necessários;
- quais barreiras podem dificultar a participação;
- como evitar uma apresentação estereotipada da cultura estudada.

Depois da experimentação, a equipe produzirá uma ficha cultural contendo o nome da prática, sua origem, regras, materiais, sentidos culturais, variações conhecidas e fontes consultadas. Também fará os primeiros ajustes na organização, sem modificar ainda os elementos considerados essenciais.

Aula 3 – Preparação das estações de vivência

Cada grupo planejará uma estação para ensinar sua prática aos colegas. A estação deverá apresentar três momentos: contextualização cultural, demonstração e vivência orientada. A explicação inicial será breve, mas deverá reconhecer adequadamente o povo ou a comunidade relacionada à brincadeira.

Os estudantes distribuirão entre si as seguintes responsabilidades:

- recepcionar e contextualizar a prática;
- demonstrar movimentos e explicar regras;
- organizar materiais e observar a segurança;
- acompanhar a participação dos visitantes;
- registrar dúvidas e dificuldades percebidas.

A equipe também preparará um cartaz ou ficha visual com informações essenciais. Antes do circuito, os grupos realizarão uma simulação, avaliando se as orientações estão compreensíveis e se todos os integrantes conseguem exercer suas funções.

Aula 4 – Realização do circuito intercultural

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

Aula 5 – Adaptação inclusiva e socialização

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

Para esta apostila completa (109 páginas), acesse:
<https://apostilasdeeducacao.com/educacao-fisica-3o-ano-3o-trimestre-ensino-medio-apostila-com-planos-de-aula/>