



APRESENTAÇÃO

Olá, Estudante!

Como você está? Esperamos que você esteja bem! Lembre-se que, mesmo diante dos impactos da COVID-19, preparamos mais um material, bem especial, para auxiliá-lo neste momento de distanciamento social e assim mantermos a rotina de seus estudos em casa.

Então, aceite as **“Pílulas de Aprendizagem”**, um material especialmente preparado para você! Tome em doses diárias, pois, sem dúvida, elas irão contribuir para seu fortalecimento, adquirindo e produzindo novos saberes.

Aqui você encontrará atividades elaboradas com base na seleção de conteúdos prioritários e indispensáveis para sua formação. Assim, serão aqui apresentados novos textos de apoio, relação de exercícios com gabaritos comentados, bem como dicas de videoaulas, sites, jogos, documentários, dentre outros recursos pedagógicos, visando, cada vez mais, à ampliação do seu conhecimento.

As **“Pílulas de Aprendizagem”** estão organizadas, nesta **primeira semana**, com os componentes curriculares: **Matemática, Física, Língua Portuguesa, Filosofia, Sociologia, História, Projeto de Vida e Educação Física**. Vamos lá!?

Como neste ano estamos comemorando o **Aniversário de 120 anos de Anísio Teixeira**, você também conhecerá um pouco da grande contribuição que este baiano deu à educação brasileira. A cada semana apresentaremos um pouco de sua história de vida e legado educacional, evidenciando frases emblemáticas deste grande educador.

Anísio Spínola Teixeira (1900-1971) nasceu em Caetité, no sertão baiano, no dia 12 de julho de 1900. Estudou no colégio jesuíta São Luís Gonzaga em sua cidade natal, e em seguida, no colégio Antônio Vieira, em Salvador.

Que tal conhecer um pouco desse grande educador baiano, através de suas frases sobre Vida e Educação? Convido você a refletir um pouco com a seguinte **“Pílula Anisiana”**:

“Educar é crescer. E crescer é viver. Educação é, assim, vida no sentido mais autêntico da palavra.”
(ANÍSIO TEIXEIRA).

Você curtiu conhecer um pouco da vida de Anísio Teixeira? Semana que vem, traremos outras curiosidades.

Agora, procure um espaço sossegado para realizar suas atividades. Embarque neste novo desafio e bons estudos!

Modalidade/oferta: Regular	Semana: I
Componente Curricular: Ed. Física	
Tema: Jogos Eletrônicos, Jogos da Cultura Popular e Cotidiano - Parte I	
Objetivo(s): Refletir sobre a importância dos jogos no processo de desenvolvimento da criança.	
Autores: Claudete Souza e Neila Marcia Silveira	

I. VAMOS AO MOMENTO DA LEITURA!

TEXTO

Brincadeiras Populares no Brasil para as Crianças

Embora os tablets, os smartphones, os videogames e as tecnologias vêm roubando o melhor da infância das crianças, algumas brincadeiras infantis conseguem sobreviver com o passar do tempo. As brincadeiras e os jogos são universais. Brincando se aprende em qualquer lugar ou idioma. As brincadeiras infantis são ferramentas ideais não somente para despertar a imaginação e a fantasia, mas também para estimular a capacidade e as habilidades das crianças e melhorar sua comunicação com os demais.

Jogos infantis do folclore brasileiro

O Brasil é cenário de uma série de brincadeiras tradicionais para crianças, tanto dentro dos lares como ao ar livre. Como a maioria dos países do mundo, as brincadeiras mais conhecidas das crianças são bastante simples e não requerem nenhum tipo de equipamento ou treinamento especial para a participação, e podem coincidir com brincadeiras realizadas em outros países como o esconde-esconde, o pega-pega, a amarelinha, cinco marias, cabra-cega e a peteca, dentre outras.

No Brasil, as crianças podem brincar dos mesmos jogos que crianças de outros países podem realizar, com a diferença de algumas brincadeiras que vêm da tradição folclórica e cultura do país. Alguns brinquedos feitos artesanalmente já não se veem nas ruas como o carrinho de rolimã, tão comuns até a década de 80. Jogar pião, empinar pipa, papagaio ainda podem ser observados em diversas cidades do interior.

Como o Brasil é um país muito grande, algumas brincadeiras são bem típicas de cada região ou podem ter nomes diferentes.

Amarelinha. Jogo e brincadeira de criança. Como brincar de Amarelinha. Jogo e brincadeira de criança. Como e quando a criança pode brincar de amarelinha. Quais são as vantagens e os benefícios de brincar de amarelinha.

Queimada. As crianças podem brincar de Queimada num quintal grande, numa quadra de esportes, dentro do condomínio e até mesmo na praia. O ideal é no mínimo 8 crianças a partir dos seis anos de idade. A queimada estimula a agilidade, velocidade, mira, atenção e cooperação.

Cabo de guerra. As brincadeiras da nossa infância estimulam o ritmo, o trabalho em equipe e outros benefícios. O Cabo de Guerra estimula a agilidade, o condicionamento físico, a força, a resistência, cooperação, resistência e melhora a socialização entre as crianças.

Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/jogosbrincadeiras-mais-populares-no-brasil-para-as-criancas/>. Acesso em: 26 ago. 2020.

II. AGORA, VAMOS AO MOMENTO DA RETOMADA DAS ATIVIDADES?

Explorando o texto!

01. (EMITec/SEC/BA - 2020) Os jogos populares, aqueles que praticamos geralmente na rua e são passados de geração em geração, fazem parte da cultura popular, com elas aprendemos de forma lúdica como interagir com outras crianças e se tornam parte da nossa memória afetiva. Cite 02 (duas) brincadeiras populares e descreva como elas aconteciam.

02. (EMITec/SEC/BA - 2020) As brincadeiras infantis são ferramentas ideais não somente para despertar a imaginação e a fantasia, mas também para estimular a capacidade e as habilidades das crianças e melhorar sua comunicação com os demais. Ao recordar as brincadeiras que mais gostava quando criança, cite 03 (três) aprendizagens adquiridas com sua prática.

Vamos continuar praticando!

03. (EMITec/SEC/BA - 2020) Os primeiros jogos de tabuleiro representavam uma batalha entre dois exércitos, e a maioria dos jogos de tabuleiro modernos ainda são baseados em derrotar os jogadores adversários em termos de objetivos, posições e com o acúmulo de pontos. Baralho, banco imobiliário, damas, ludo, pega varetas, xadrez e totó são classificados como jogos:

- a) cooperativos
- b) populares
- c) esportivos
- d) de salão
- e) de cobertura

04. (EMITec/SEC/BA - 2020) Jogos cooperativos são dinâmicas de grupos que têm por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover efetivamente a ajuda entre as pessoas. A assertiva que tem todos os princípios básicos do jogo cooperativo é:

- a) Coletividade, aceitação, envolvimento e competição;
- b) Cooperação, velocidade, imersão e diversão;
- c) Coletividade, velocidade, diversão e competição;
- d) Competição, cooperação, individualidade e diversão;
- e) Cooperação, aceitação, envolvimento e diversão.

III. ONDE POSSO ENCONTRAR O CONTEÚDO?

- **Sugestão de vídeos sobre o conteúdo trabalhado:**

Jogo como Instrumento de Aprendizagem. Disponível em:

<http://pat.educacao.ba.gov.br/emitec/conteudo/exibir/5785>. Acesso em: 26 ago. 2020.

Jogos Virtuais, Jogos Cooperativos e Jogos Competitivos Disponível em:

<http://pat.educacao.ba.gov.br/emitec/conteudo/exibir/7491>. Acesso em: 26 ago. 2020.

- **Para saber mais acesse o link:**

Vídeo Jogos de Locais, Regionais, Nacionais e Internacionais. Disponível em:

<http://pat.educacao.ba.gov.br/emitec/conteudo/exibir/7420>. Acesso em: 26 ago. 2020.

IV. GABARITO COMENTADO

GABARITO COMENTADO

Questão 01. Algumas brincadeiras pertencentes a cultura popular nordestina: Pega-pega, amarelinha, jogos cantados, baleado, pular corda, cabra cega. Os nomes e a forma de brincar, por vezes, sofrem

Questão 02. Resposta pessoal. Porém poderão ser citados os seguintes aprendizados: raciocínio lógico, trabalho em equipe, atenção, respeito, dentre outros.

Questão 03. Alternativa: c. São aqueles conhecidos também como jogos de mesa, em que o jogador desprende menos energia por parte da movimentação corporal, realizados em pequenos espaços, geralmente em ambientes mais fechados (salas).

Questão 04. Alternativa: e. Os jogos cooperativos têm por objetivo principal a união, a inclusão bem como trabalhar as relações coletivas entre seus participantes para o bem comum, se joga com e não contra. A cooperação sem encarar o companheiro como adversário torna o jogo agregador, todos tem um único objetivo e o jogo se torna mais divertido.