

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 **oitava semana**, com os componentes curriculares: **Matemática, Geografia, Ciências, Arte, Inglês, Educação Física e História**. 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.

Está preparado para continuar conhecendo um pouco sobre a vida de **Anísio Teixeira**? Agora, você já sabe que ele era do sertão baiano de Caetité. Foi um grande jurista, intelectual, educador e escritor brasileiro.

Anísio Teixeira foi o primeiro a implantar as escolas públicas de todos os níveis, no Brasil, cujo objetivo era oferecer educação gratuita para todos, sendo o principal idealizador das grandes mudanças que marcaram a educação brasileira no século 20.

Agora, vamos a mais uma “pílula anisiana” para você refletir um pouco:

“Como a medicina, a educação é uma arte. E arte é algo de muito mais complexo e de muito mais completo que uma ciência.” (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: VIII****Componente Curricular: Educação Física****Tema:** Lutas do Brasil e do Mundo (Parte 02)**Objetivo(s):** Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos demais.**Autores:** Mariolinda Servilho e Neila Márcia Silveira

I. VAMOS AO MOMENTO DA LEITURA!

TEXTO

As brincadeiras de luta representam uma necessidade infantil manifestada principalmente entre os meninos, sendo na maioria das vezes reprimidas e punidas. A proposta é fazer uso de jogos de lutas, nos quais essa necessidade de contato corporal seja suprida de **forma organizada** e a criança possa expressar seu ímpeto em **condições seguras**, possibilitando a liberação da agressividade sem deixar de lado o reconhecimento do outro. Afinal, lutar com o outro é, antes de tudo, encontrá-lo fisicamente.

É importante lembrar que o contato físico com o outro provoca uma grande carga emocional. Os jogos de combate implicam agarrar, dominar, imobilizar, arrastar, empurrar. É preciso aceitar ser jogado no chão, ser imobilizado sob o corpo do outro e ser capaz de controlar todas as emoções que decorrem de tais experiências. Para tanto, os alunos devem contar com a ajuda do professor na conquista do autocontrole sobre impulsos e emoções e no trabalho da solidariedade e da tolerância à frustração.

Todos devem passar pelos papéis de defensor e atacante e observar os colegas. O professor socializa as conquistas individuais dos alunos, enfatizando as melhores estratégias para cada situação, estimulando a reflexão sobre as experiências vividas e ressaltando as diferenças entre os alunos como fonte de riqueza.

Jogo de Luta. Disponível em: <https://www.aberta.org.br/educarede/2013/05/23/jogos-de-luta/>. Acesso em: 03 out. 2020. (Adaptado).

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

Explorando o texto!

- (EMITec/SEC/BA - 2020) Após a leitura crítica do texto escreva no seu caderno, ou um bloco de notas, ou mesmo no computador, dois fatores relevantes para criança em fase escolar experimentar jogos de luta. Justifique.
- (EMITec/SEC/BA - 2020) É importante lembrar que o contato físico com o outro provoca uma grande carga emocional. Escreva sobre 3 ações ou movimentos corporais, que realizados durante um jogo de luta ou jogo de combate aciona carga emocional e explique como o professor de Educação Física pode ajudar nessa situação o aluno (a) na conquista do autocontrole.

Vamos continuar praticando!

- Os jogos são muito parecidos com as brincadeiras de crianças, mas têm regras próprias que devem ser seguidas para o seu bom andamento. Durante o jogo, podemos cooperar ou competir com nossos

companheiros.

Marque a alternativa em que o professor utiliza as características necessárias para elaboração de um jogo considerado cooperativo.

- a) Estimular o trabalho em conjunto para o objetivo comum e a ajuda de outra pessoa deve ocorrer com pouca frequência.
- b) Os jogadores devem aprender a ter senso de unidade, a compartilhar o sucesso e a pensar no jogo para todos.
- c) Deve-se desenvolver a autoconfiança e menor produção coletiva
- d) A organização de uma equipe deve superar a organização dos outros e poucos se tornam bem sucedidos nos jogos.
- e) Não se esperar pela solidariedade entre os jogadores e se esperar pelo erro do colega.

Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/6453273/avaliando-o-aprendizado-de-cont-met-e-prat-do-ensino-da-ed-fisica/7>. Acesso em: 06 out. 2020.

04. (CS/UFG - 2018) Para Kunz (1994), o esporte não precisa estar voltado apenas para o alto rendimento, mas ter em conta que o sujeito precisa desenvolver determinadas competências que lhe dê formação emancipatória e livre. Marque a alternativa que na perspectiva do autor, as competências que vão além dos esportes.

- a) Autonomia, competência técnica e especialização.
- b) Heteronímia, individualismo e competência instrumental.
- c) Individualização, especialização e domínio técnico.
- d) Objetiva, social e comunicativa.
- e) autonomia, individualismo e heteronímia.

III. ONDE POSSO ENCONTRAR O CONTEÚDO?

- **Sugestão de 02 vídeos sobre o conteúdo trabalhado:**

Vídeo aula de Educação Física: Lutas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LjVb9Y3Rlg4>. Acesso em: 06 out. 2020.

Terra de lutas: as origens da luta no Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=76l7MiXw9PU>. Acesso em: 06 out. 2020.

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

A importância dos jogos de luta na aprendizagem do Karatê-dô. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/monografia/SOUZA_Carlos.pdf. Acesso em: 06 out. 2020.

IV. GABARITO COMENTADO

GABARITO COMENTADO

Questão 01. Fazer uso de jogos de lutas nas aulas de Educação Física para crianças oportuniza o contato corporal entre as crianças - olho no olho diminui a timidez; possibilita a liberação da agressividade sem deixar de lado o reconhecimento do outro, em condições seguras.

Questão 02. Os jogos de luta e/ou de combate implicam em agarrar, dominar, imobilizar, arrastar, empurrar, dentre outras ações. Cabe ao professor ajudar na conquista do autocontrole sobre impulsos e emoções e no trabalho da solidariedade e da tolerância à frustração, dessa forma ele socializa as conquistas individuais dos alunos, enfatizando as melhores estratégias para cada situação, estimulando a reflexão sobre as experiências vividas e ressaltando as diferenças entre os alunos como fonte de riqueza.

Questão 03. Alternativa: b. O que distingue os jogos cooperativos de jogos competitivos é, principalmente, o fato de não possuírem caráter competitivo ou eliminatório. Nos jogos cooperativos, não há vencedores, perdedores, eliminações ou exclusões, ao contrário, busca-se estimular a colaboração e a compreensão das diferenças, visando a superação de adversidades, limitações, inseguranças e medos entre os participantes. Assim, por meio desses jogos, os jogadores são incitados a identificar características singulares e próprias dos demais indivíduos ou grupos envolvidos na dinâmica.

Questão 04. Alternativa: d. Conforme vimos, as competências são: objetiva - o aluno precisa treinar destrezas e técnicas racionais e eficientes, estratégias para o agir prático de maneira competente, social - relacionada com a compreensão do aluno sobre as relações socioculturais do contexto no qual está inserido - agir solidário e cooperativo e comunicativa - considerada fundamental pelo autor, envolve os processos de ler, interpretar e criticar o fenômeno sociocultural do esporte.