

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 **sexta 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.

Nós já sabemos que foi Anísio Teixeira quem criou a escola pública em todos os níveis, desde a educação infantil até o superior. Para ele o ato de aprender não se reduzia ao simples ato de memorização de conteúdos.

Assim, a nossa “pílula anisiana” é:

“Só aprendemos quando assimilamos uma coisa de tal jeito que, chegado o momento oportuno, sabemos agir de acordo com o aprendido.” (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: VI
Componente Curricular: Educação Física	
Tema: Áreas de figuras planas	
Objetivo(s): Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas.	
Autores: Mariolinda Servilho e Neila Márcia Silveira	

I. VAMOS AO MOMENTO DA LEITURA!

TEXTO 01 Lutas- Conceitos Básicos

[...] Cada luta possui uma época e um local onde se originou, bem como uma evolução histórica própria. No entanto, o desenvolvimento de algumas modalidades cruza no tempo e espaço com outras. Em algumas a origem é difícil de ser definida.

Disponível em: <http://educacaofisicanamente.blogspot.com/2012/02/lutas-conceitos-basicos.html>. Acesso em: 04 set. 2020. (Adaptado)

TEXTO 02 Lutas – Um dos esportes mais antigos

- **Estilos de lutas:** De acordo com Federação Internacional de Lutas Associadas existem atualmente seis estilos de lutas internacionais, segue abaixo três delas:

Grapping significa “corpo a corpo” e é um estilo que tem o intuito de controlar o adversário sem utilizar golpes nele. O objetivo é, portanto, de mobilizar o oponente. Essa técnica pode ser aplicada em lutas em pé ou de solo.

Sambo surgiu na **União Soviética** no século XX e quer dizer "autodefesa sem armas". Os atletas que praticam essa modalidade com o uniforme denominado de **Kurtka** ou **Sambovka**, com calças curtas. Ela está dividida em quatro modalidades: esportivo, combate, auto-defensivo e especial (esse último é utilizado pelas Forças Especiais do Exército).

Combat grappling, traduzido para o português significa “luta de combate” e diz respeito às artes marciais misturadas (**MMA**) e podem ser feitas em pé ou no chão. Esse estilo engloba elementos de várias artes marciais e possuem técnicas como, por exemplo: estrangulamentos e chute-boxe.

- **Diferença entre a luta e as artes marciais**

Apesar de apresentar similaridades, as **artes marciais** e lutas são diferentes. Esse último diz respeito ao combate direto, ou seja, o alvo é o próprio adversário. As artes marciais, por sua vez, correspondem às técnicas de lutas utilizadas para guerras. Porém com o passar dos anos houve adesão da arma de fogo e, com isso, as artes marciais passaram a perder o uso em batalhas.

Disponível em: <https://www.guiaestudo.com.br/lutas>. Acesso em: 15 set. 2020. (Adaptado)

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

Explorando o texto!

01. (EMITec/SEC/BA - 2020) Após a leitura crítica do texto escreva no seu caderno, ou num bloco de notas, ou mesmo no computador, o conceito do estilo de luta conhecida como **Grappling**. Procure apontar seu principal objetivo e característica:

02. (EMITec/SEC/BA - 2020) Sambo é esporte reconhecido desde 1968 pela FILA (Federação Internacional de Lutas Associadas). Apareceu nas olimpíadas de Moscou como apresentação artística, mas não tem previsão de ingressar como esporte oficial.

Disponível em: <https://venum.com.br/blog/sambo-arte-marcial-mais-famosa-na-russia/>. Acesso em: 23 set.2020. (Texto Adaptado)

Enumere os quatro tipos de modalidades de Sambo. Dialogue com seus pais e/ou responsáveis sobre o assunto:

Vamos continuar praticando!

03. O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004). Assim segundo o texto, o jogo comporta a possibilidade de fruição.

Do ponto de vista das práticas corporais, essa fruição se estabelece por meio do (a):

- a) fixação de táticas, que define a padronização para maior alcance popular.
- b) competitividade, que impulsiona o interesse pelo sucesso.
- c) refinamento técnico, que gera resultados satisfatórios.
- d) caráter lúdico, que permite experiências inusitadas.
- e) uso tecnológico, que amplia as opções de lazer.

Disponível em:

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/gabaritando_enem/2017/gabarito_comentado_gabaritando_enem.pdf. Acesso em: 23 set. 2020.

04. Nas últimas décadas, a capoeira está cada vez mais presente no ambiente escolar, seja por intermédio de estudantes que a praticam nos intervalos das aulas, seja como parte das propostas curriculares de diversas instituições de ensino. A capoeira tem sua função e representação na escola.

Escolha uma alternativa que corresponda a essa representação da capoeira no contexto escola:

- a) atividade que proporciona diálogo e inclusão para os praticantes.
- b) alternativa que contraria o ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente).
- c) meio didático desvinculado da cultura popular.
- d) movimento teórico e intelectual sem práxis coletiva.
- e) prática sem vínculo indenitário e cultural

Disponível em:

http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/gabaritando_enem/2017/gabarito_comentado_gabaritando_enem.pdf. Acesso em: 23 set. 2020. (Adaptada)



III. ONDE POSSO ENCONTRAR O CONTEÚDO?

- Sugestão de vídeos sobre o conteúdo trabalhado:

Body combat: aula de ginástica com movimentos de luta. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=21y8PmvWdRA>. Acesso em: 23 set. 2020.

MMA: saiba como é a aula e conheça os benefícios. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xM3BWmK_euI. Acesso em: 23 set. 2020.

- Para saber mais acesse o link:

A história do Grappling desde o tempo de Platão. Disponível em: <https://rhinobjj.com.br/a-historia-do-grappling/>. Acesso em: 23 set. 2020.

IV. GABARITO COMENTADO

GABARITO COMENTADO

Questão 01. Conhecida como Luta “corpo a corpo” é um estilo que tem o intuito de controlar o adversário sem utilizar golpes nele. Seu objetivo é, portanto, de mobilizar o oponente. Essa técnica pode ser aplicada em lutas em pé ou de solo.

Questão 02. Embora tenha sido concebido como um sistema único existe quatro versões de Sambo: esportivo – semelhante à luta japonesa; combate - raiz do sambo inclui chutes e soco; auto-defensivo – similar a jiu-jitsu e o Aikido utilizado na defesa contra agressão armada ou desarmada e especial – desenvolvido pelas Forças Especiais do Exército e Forças de Reação Rápida.

Questão 03. Alternativa: d.

O estabelecimento do jogo se dá por meio da fruição do lúdico. O lúdico pode ser entendido como parte indissociável da condição humana, com participação criadora no cotidiano, por meio da liberdade e espontaneidade. O conceito de fruição está relacionado à ação de aproveitamento ou usufruto de alguma oportunidade, principalmente de forma prazerosa. De acordo com o texto, é o caráter lúdico, quando presente nas práticas corporais, o responsável por promover a fruição destas práticas, ou seja, o ato de desfrutar com alegria, tensão e prazer do momento do jogo.

Questão 04. Alternativa: a.

Por se tratar de uma prática corporal coletiva, o processo de ensino aprendizagem da Capoeira deve possibilitar a construção coletiva de conhecimentos a partir da vivência de gestos e rituais, da partilha de situações diversas, buscando ultrapassar uma concepção de aprendizagem que se dá pela via exclusiva do intelecto, para reconhecer as aprendizagens que se inscrevem no campo da experiência e da gestualidade entre os participantes.