

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 **sétima semana**, com os componentes curriculares: **Língua Portuguesa, 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 Caetitê. 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: VII
Componente Curricular: Educação Física	
Tema: Lutas do Brasil e do Mundo (Parte 01)	
Objetivo(s): Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico-táticos, indumentárias, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil.	
Autores: Mariolinda Servilho e Neila Márcia Silveira	

I. VAMOS AO MOMENTO DA LEITURA!

TEXTO

Brincar de “lutinha” é excelente! Confira 9 benefícios da brincadeira:

Eu me lembro de quando pequeno, meu pai era o “inimigo” a ser combatido por mim e meu irmão, fazíamos dele saco de pancadas, éramos os “changeman” “Jaspion” e outros heróis japoneses e ele era o “Gyodai”, o “Satan Ghost” entre outros.

Esse tipo de brincadeira é mais do que normal e acontece em quase todas as famílias. Além disso, brincar de luta traz vantagens realmente boas para as crianças. São elas:

Aumenta a Resiliência - Brincar de luta requer flexibilidade. Uma hora é tentar escapar, na outra eles estão de ponta cabeça e depois estão andando de cavalinho, por exemplo. Cada situação requer uma resposta do seu filho e ele precisa se adaptar com velocidade, sem saber o que vai acontecer depois. Esse tipo de interação ajuda a criança a lidar com mudanças bruscas no seu futuro. Isso porque, segundo o autor de Wild Justice, Marc Bekoff, por ser imprevisível, brincar de luta cria ligações no cérebro entre os neurônios no córtex cerebral o que ajuda a criança a ser mais flexível no seu comportamento.

Aumenta a sua Inteligência - Esse tipo de brincadeira é como se fosse uma fertilizante para o cérebro das crianças. Brincar de luta solta um químico no cérebro chamado BDNF (Fator Neutrófico Derivado do Cérebro), que estimula o crescimento dos neurônios no córtex e no hipocampo, áreas responsáveis pela memória, aprendizado, linguagem e lógica.

Cria Sociabilidade ou Inteligência Social - As crianças que brincam de luta são mais sociáveis que crianças que não. Isso acontece porque crianças que brincam de luta sabem diferenciar entre brincadeira e agressão. Crianças que sabem essa diferença tendem a ser mais simpáticas e aceitas que as que não entendem essas diferenças. Ao aprender a diferença entre agressão e brincadeira, as crianças começam a aprender outros sinais sociais que podem demonstrar tudo como: sarcasmo, simpatia, medo e etc..

Brincar de “lutinha” é excelente! Confira 9 benefícios da brincadeira. Disponível em:

<https://paiehpai.wordpress.com/2017/06/17/brincar-de-lutinha-e-excelente-confira-9-beneficios-da-brincadeira/>. Acesso em: 03 out. 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 um bloco de notas, ou mesmo no computador, de que maneira a brincadeira de luta pode contribuir para o estímulo/desenvolvimento da inteligência.

02. (EMITec/SEC/BA - 2020) Dialogue com seus pais e/ou responsáveis sobre o assunto brincar de luta e, com base no texto, escreva sobre situações de imprevisibilidade que caracterizam o brincar de luta.

Vamos continuar praticando!

03. (EMITec/SEC/BA - 2020) As artes marciais tem seu destaque no Brasil. São muitas as lutas enquanto modalidades olímpicas na atualidade, mas há uma luta considerada a mais antiga enquanto esporte olímpico. Essa luta é:

- a) Judô.
- b) Karatê.
- c) Wrestling.
- d) Grego-romana
- e) Taekwondo

04. Sobre a classificação das lutas com relação à distância do oponente, existem as lutas de curta distância, média distância e longa distância. Marque a alternativa que corresponde à classificação de curta distância.

- a) Esgrima.
- b) Jiu-jitsu.
- c) Box.
- d) Aikido.
- e) MuayThai.

Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/65881418/metodologia-do-ensino-de-lutas-prova-ii>. Acesso em: 04 out. 2020.

III. ONDE POSSO ENCONTRAR O CONTEÚDO?

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

Lutas Brasileiras. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tcAbxugCrZQ>. Acesso em: 03 out. 2020.

História da capoeira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Glnb76LhHUO>. Acesso em: 03 out. 2020.

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

O papel das lutas na Educação Física escolar. Disponível em:

<https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/91558-jesus,-thiago-branco-de.-o-papel-das->

IV. GABARITO COMENTADO

GABARITO COMENTADO

Questão 01. A consciência corporal também está diretamente ligada à criação de mecanismos de autoproteção e autocuidado. Esse tipo de brincadeira é como se fosse um fertilizante para o cérebro das crianças. Brincar de luta solta um químico no cérebro chamado BDNF (Fator Neutrófico Derivado do Cérebro), que estimula o crescimento dos neurônios no córtex e no hipocampo, áreas responsáveis pela memória, aprendizado, linguagem e lógica.

Questão 02. Após refletir sobre o texto e dialogar com seus pais, sua resposta para essa questão deve se respaldar no fato de que Brincar de luta requer flexibilidade. Uma hora é tentar escapar, na outra eles estão de ponta cabeça e depois estão andando de cavalo, por exemplo. Cada situação requer uma resposta diferente e a criança precisa se adaptar com velocidade, sem saber o que vai acontecer depois. Esse tipo de interação ajuda a criança a lidar com mudanças bruscas no seu futuro. Isso porque, segundo o autor de Wild Justice, Marc Bekoff, por ser imprevisível, brincar de luta cria ligações no cérebro entre os neurônios no córtex cerebral o que ajuda a criança a ser mais flexível no seu comportamento.

Questão 03. Alternativa: d. Já nos tempos modernos, as artes marciais saíram do campo de batalha e migraram para as competições esportivas. Como modalidade olímpica, a primeira luta a ser disputada em uma Olimpíada foi a Luta olímpica, conhecida também como greco-romana. Depois veio o boxe, que também surgiu na Grécia antiga; o Judô, que seria o resumo das artes marciais japonesas; o Tae Kwon Do, da Coreia e o Caratê, também japonês.

Questão 04. Alternativa: b. O segundo encontro na aula de lutas teve como objetivo classificar as artes marciais quanto a sua distância: curta, média e longa. As lutas de distância curta são as de domínio, cujo objetivo dessa modalidade é agarrar ou puxar, derrubar ou imobilizar o adversário para vencer o combate, podemos citar o Judô, Jiu Jitsu e Sumô como exemplo.