

-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --**▼ Questão 31**

No que se refere aos papéis sociais do corpo ao longo dos séculos, julgue os itens a seguir.

- I Na antiguidade grega clássica, a educação visava a um ideal harmonioso entre a alma e o corpo.
- II Os jogos olímpicos na antiguidade grega clássica, momento de superação da alma e exaltação da nobreza humana, resumia-se à seguinte expressão: *citius*, o mais hábil; *altius*, o mais alto; e *fortius*, o mais forte.
- III Na Idade Média, exaltava-se a alma em uma dimensão espiritual e compreendia-se o corpo como morada da inteligência.
- IV Na atualidade, os padrões pré-estabelecidos de beleza instituem um tipo de ditadura de estética corporal.

Estão corretos apenas os itens

- A I e II.
- B I e IV.
- C II e III.
- D I, III e IV.
- E II, III e IV.

▼ Questão 32

Com relação a jogos em aulas de educação física infantil, julgue os itens a seguir.

- I Jogos competitivos minam a diversão e a alegria de brincar.
- II Jogos competitivos devem ser eliminados de aulas de educação física, já que, diferentemente dos jogos cooperativos, eles impedem o desenvolvimento de hábitos e costumes mais solidários.
- III Jogos competitivos, em que se respeitam as regras com *fair play* e lealdade, são educativos.

Assinale a opção correta.

- A Nenhum item está certo.
- B Apenas o item I está certo.
- C Apenas o item II está certo.
- D Apenas o item III está certo.
- E Todos os itens estão certos.

▼ Questão 33

Constitui exemplo de jogo cooperativo o

- A pega-pega, em que uma criança, denominada “pegadora”, tem de correr atrás de outras crianças com o objetivo de torná-las “pegadoras”; nesse jogo, ganha a criança que for a última a ser tocada.
- B basquete de regras simplificadas, ou seja, um tipo de jogo de basquete em que as equipes pontuam mesmo que a bola, ao ser arremessada, toque na tabela.
- C cabo de guerra, em que uma corda é puxada por duas equipes e cada equipe, puxando uma das pontas da corda, tenta mover a outra equipe para além de uma linha final demarcatória.
- D lençolbol, em que equipes seguram as extremidades de um lençol e controlam uma bola em cima desse lençol; nesse jogo, a equipe vencedora é aquela que primeiro realiza um determinado percurso.
- E voleibol infinito, em que jogadores tentam manter a bola sem cair no chão por meio da utilização da técnica manchete e(ou) toque por cima.

▼ Questão 34

A educação física como linguagem

- I integra sistemas simbólicos, de códigos e de expressões corporais de acordo com o ambiente social em que a pessoa se desenvolve.
- II integra o novo paradigma da área da qualidade de vida e de promoção da saúde.
- III compreende a ideia de que “o corpo fala”.
- IV prioriza as ideias de que “ter o corpo” e o “poder corporal” devem predominar sobre a ideia “ser corpo”.

Estão certos apenas os itens

- A I e II.
- B I e III.
- C II e IV.
- D I, III e IV.
- E II, III e IV.

▼ Questão 35

No que se refere aos testes de aptidão física, julgue os itens a seguir.

- I O teste de corrida a distância (12 minutos) avalia a resistência muscular.
- II O teste *shuttle run*, ou corrida de ir e vir, avalia a agilidade e a velocidade.
- III O teste de flexão do tronco a frente e em pé, com os membros inferiores estendidos, avalia a flexibilidade e a coordenação motora.
- IV O teste de saltar em uma corda estendida a uma altura de 1 metro avalia o equilíbrio e a potência muscular.

Assinale a opção correta.

- A Nenhum item está certo.
- B Apenas o item I está certo.
- C Apenas o item II está certo.
- D Apenas o item III está certo.
- E Apenas o item IV está certo.

▼ Questão 36

O modelo construtivista-interacionista

- A centra-se no ensino das modalidades esportivas, buscando uma ampla reflexão sobre a possibilidade de ensinar os esportes pelo seu potencial de transformação didático-pedagógica.
- B é considerado eclético, pois é utilizado tanto no ensino aberto quanto no ensino fechado.
- C privilegia o jogo como instrumento pedagógico, ou seja, o considera como principal modo/meio de ensinar.
- D enfatiza o processo, e não o produto de aprendizagem, bem como valoriza a importância social crítica de seus conteúdos.
- E valoriza os domínios cognitivo, afetivo e motor do comportamento das crianças com ênfase no aspecto motor, isto é, no desenvolvimento de habilidades motoras.

Questão 37

Um programa de educação física infantil desenvolvimentista voltado a estimular crianças a se envolverem em experiências motoras culturalmente relevantes e apropriadas, com foco na aprendizagem por meio do movimento, tem como principal objetivo

- Ⓐ estimular a competência motora, cognitiva, afetiva e crítica-social por parte da criança.
- Ⓑ compreender regras, regulamentos, técnicas e táticas dos principais esportes coletivos e individuais.
- Ⓒ viabilizar uma ampla variedade de movimentos específicos.
- Ⓓ ajudar a atingir nível maduro em uma variedade de habilidades motoras básicas manipulativas, de locomoção e de estabilidade.
- Ⓔ conhecer os conteúdos da cultura corporal.

Questão 38

Acerca dos componentes do desenvolvimento das crianças, assinale a opção correta.

- Ⓐ Crescimento, maturação e adaptação biológica destacam-se no desenvolvimento até a segunda infância, período em que começa a perder seu grau de relevância.
- Ⓑ Maturação biológica refere-se ao desenvolvimento de vários sistemas em direção ao estado biológico maduro, o qual capacita a criança a progredir para outros níveis de atividades.
- Ⓒ Adaptação ao meio ambiente são mudanças qualitativas que ocorrem quando, por exemplo, a criança progride em direção à maturidade devido à multiplicação ou ao aumento de células.
- Ⓓ Crescimento diz respeito àquelas alterações não mensuráveis, como, por exemplo, aumento de uma estrutura.
- Ⓔ Maturação, devido ao fato de depender de fatores do ambiente, a exemplo de experiências motoras, pode ser alterada.

Questão 39

Os exemplos de atividades motoras abertas, ou seja, aquelas cuja aprendizagem se dá em ambientes instáveis e imprevisíveis, incluem

- I coordenação motora;
- II jogo de capoeira;
- III pular corda individualmente; e
- IV pique-bandeira (pega-bandeira).

Estão certos apenas os itens

- Ⓐ I e II.
- Ⓑ I e III.
- Ⓒ II e IV.
- Ⓓ I, III e IV.
- Ⓔ II, III e IV.

Questão 40

Uma das fases do desenvolvimento do ser humano que está relacionada a movimentos fundamentais e que tem um papel de destaque no cenário da educação física infantil, devido ao fato de a infância consistir em um período genuíno de oferecimento de um grande repertório de padrões básicos de movimentos, caracteriza-se por

- Ⓐ iniciar-se aos 2 anos de idade e estender-se até a puberdade.
- Ⓑ viabilizar o desenvolvimento de movimentos fundamentais de coordenação motora em detrimento dos de manipulação e locomoção.
- Ⓒ relacionar-se a ações como correr, galopar, saltitar, saltar, que são exemplos de habilidades básicas de locomoção que devem ser vividas pelas crianças.
- Ⓓ centrar-se em protocolos de testes desenvolvimentistas realizados por faixa etária, os quais têm demonstrado que crianças brasileiras estão acima das médias mundiais no que se refere à competência motora.
- Ⓔ enfatizar as avaliações de produto, ou seja, aquilo que a criança consegue fazer.

Questão 41

No que se refere à dimensão atitudinal e sua interface no trato das diferentes modalidades de esporte de aventura, o professor de educação física, em sua prática pedagógica, deve considerar

- Ⓐ os aspectos históricos dessas diferentes modalidades bem como os respectivos locais de prática, equipamentos e manobras.
- Ⓑ as relações sociais e psicológicas inerentes à prática dessas modalidades esportivas, como coragem, liderança, trabalho em equipe, confiança e superação.
- Ⓒ as técnicas de movimentos e princípios relacionados à segurança e ao bem-estar do praticante.
- Ⓓ os processos pedagógicos e as adaptações necessárias da modalidade esportiva para cada faixa etária e em conformidade com as condições da escola.
- Ⓔ os objetivos e motivos da prática das modalidades de esporte de aventura.

Questão 42

A dança como unidade temática da educação física escolar é entendida como uma prática que

- Ⓐ objetiva principalmente a reprodução de modelos prontos, sobretudo aqueles veiculados pela mídia, o que não permite o desenvolvimento das habilidades de improvisar.
- Ⓑ possibilita a expressão corporal, já que diferentes coreografias e ritmos podem ser utilizados para comunicar percepções, sensações e sentimentos.
- Ⓒ estimula amplamente a coordenação motora, em especial por meio do ritmo, desde que desenvolvida com rigor técnico.
- Ⓓ visa ao desenvolvimento das habilidades artísticas do indivíduo visto que se destina, predominantemente, à realização de apresentações em dias festivos, com movimentos que reproduzem passos estereotipados.
- Ⓔ oferece pouco estímulo à criatividade e restringe o desenvolvimento da coordenação motora visto que objetiva a execução de movimentos meramente coreográficos.

Questão 43

Incorporados como unidades temáticas da educação física escolar, o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta

- Ⓐ representam a cultura corporal humana por meio de uma atitude lúdica.
- Ⓑ priorizam o desenvolvimento das dimensões corporal e afetiva do indivíduo.
- Ⓒ desenvolvem as potencialidades do indivíduo de forma seletiva, visando ao aprimoramento dos mais aptos.
- Ⓓ visam à construção de um estilo pessoal de prática corporal sem objetivo crítico.
- Ⓔ garantem o acesso a conhecimentos práticos e conceituais com ênfase na aptidão física e no rendimento padronizado.

Questão 44

Na unidade temática ginásticas, são propostas práticas com formas de organização e significados muito diferentes, o que leva à necessidade da seguinte classificação: ginástica geral, ginásticas de condicionamento físico e ginásticas de conscientização corporal. A ginástica geral reúne as práticas corporais

- Ⓐ cujo elemento organizador é a exploração das possibilidades acrobáticas e expressivas do corpo.
- Ⓑ cujo elemento organizador é a interação social, o compartilhamento do aprendizado e a competitividade.
- Ⓒ caracterizadas pela exercitação corporal orientada à melhoria do rendimento, à aquisição e à manutenção da condição física individual.
- Ⓓ que empregam movimentos suaves e lentos, objetivando posturas corretas e a obtenção de uma melhor percepção sobre o próprio corpo.
- Ⓔ caracterizadas pela comparação de desempenho centrada na dimensão estética e acrobática do movimento segundo determinados padrões ou critérios técnicos.

Questão 45

Na prática pedagógica, a dança e as atividades rítmicas e expressivas devem ser abordadas também em sua dimensão conceitual, de modo que o estudante tenha a oportunidade de conhecer as diversas manifestações dançantes pertencentes ao patrimônio cultural brasileiro e contextualizá-las. Para que isso ocorra, é importante que o professor de educação física

- Ⓐ informe as várias manifestações da cultura, nos diferentes contextos e em diferentes épocas, sem, entretanto, discutir questões de gênero, como, por exemplo, a ideia de que homem não dança.
- Ⓑ proponha discussão acerca das danças expostas pela mídia para a formação do senso crítico de que dançar é mais do que copiar coreografias prontas, ou seja, é também se deixar conduzir pelos estímulos sonoros e pela liberdade dos movimentos.
- Ⓒ cultive a cultura corporal de movimento por meio da cultura popular, reforçando a concepção de que dançar é uma habilidade que requer determinadas características corporais favoráveis.
- Ⓓ apresente exemplos de manifestações da cultura, nos diferentes contextos, em diferentes épocas (danças rituais, sagradas, comemorativas, circulares etc.), esclarecendo que existe um rigor técnico a ser seguido.
- Ⓔ esclareça que, de fato, existem biótipos e etnias que favorecem as habilidades rítmicas como a dança, reforçando a importância de se criar um estilo padrão para caracterizar cada grupo cultural.

Questão 46

No que se refere às manifestações da cultura corporal de movimento que integram o currículo da educação física escolar, como brincadeiras, jogos e danças, assinale a opção correta.

- Ⓐ As brincadeiras e os jogos populares do Brasil e do mundo são estimulados por fenômenos socioculturais recentes e caracterizados, principalmente, por sua formalidade.
- Ⓑ As brincadeiras e os jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário envolvem jogos tradicionais que fazem parte do contexto de todas as escolas, sem variação regional.
- Ⓒ As brincadeiras e os jogos de matriz indígena e africana podem ser utilizados para resgatar as origens sociais e valorizar as diferentes matrizes culturais desses povos.
- Ⓓ Os jogos e brincadeiras populares fazem parte da cultura e são criados pelas pessoas ao longo do tempo, passando de geração em geração pela oralidade e sem sofrer transformação.
- Ⓔ Jogos ou brincadeiras populares não requerem materiais ou espaços específicos, podendo ser realizados em qualquer lugar, desde que as regras sejam respeitadas.

Questão 47

No que se refere às lutas de curta distância, de média distância e de longa distância, assinale opção correta.

- Ⓐ As lutas de curta distância apresentam como característica o toque ao adversário e seus elementos técnicos são socos, chutes, cotoveladas, joelhadas, defesas com membros superiores e inferiores, sendo constatadas nas modalidades *muay thai*, *caratê*, *tae kwon do* e *kung fu*.
- Ⓑ As lutas de média distância apresentam como característica o agarre do adversário e a utilização de técnicas como rolamentos, quedas, imobilizações, chaves, sendo constatadas em modalidades como *muay thai*, *caratê*, *tae kwon do* e *kung fu*.
- Ⓒ As lutas de longa distância apresentam como característica o uso de implementos como espada, bastões, sabre, florete, presentes em modalidades como esgrima e *kung fu*, entre outras, e suas técnicas requerem manuseio e domínio dos implementos.
- Ⓓ As lutas de média distância apresentam como característica o toque em direção ao adversário e seus elementos técnicos são: rolamentos, quedas, imobilizações, chaves, sendo constatadas em modalidades como judô e jiu-jítsu.
- Ⓔ As lutas de curta distância apresentam como característica o agarre do adversário e a utilização de técnicas como socos, chutes, cotoveladas, joelhadas, defesas com membros superiores e inferiores, sendo constatadas em modalidades como judô e jiu-jítsu.

Questão 48

Assinale a opção correta acerca do *huka-huka*, uma luta corporal tradicional dos povos indígenas.

- Ⓐ Trata-se de uma luta baseada em quedas, imobilizações e chaves com golpes traumáticos.
- Ⓑ Essa luta não possui simbolismo competitivo.
- Ⓒ Essa luta é praticada apenas por homens e em espaço reservado a eles.
- Ⓓ Nessa luta, não há prêmio para o vencedor, mas o seu reconhecimento e respeito de toda a comunidade.
- Ⓔ Essa luta não é considerada esporte, pois tem caráter ritualístico e se propõe a promover a cultura tribal.

Questão 49

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, para a estruturação dos esportes, é utilizado um modelo de classificação baseado em critérios como cooperação, interação com o adversário, desempenho motor, além dos objetivos táticos da ação. As modalidades que se caracterizam por rebater a bola lançada pelo adversário o mais longe possível para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases, enquanto os defensores não recuperam o controle da bola, e, assim, somar pontos estão inseridas na categoria denominada

- A** técnico-combinatória.
- B** marca.
- C** precisão.
- D** campo e taco.
- E** rede/quadra dividida ou parede de rebote.

Questão 50

Os jogos eletrônicos integram os objetos de conhecimento da educação física escolar para os 6.º e 7.º anos, fazendo parte da unidade temática brincadeiras e jogos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular, são habilidades a serem desenvolvidas por meio dos jogos eletrônicos

- A** experimentar, exclusivamente na escola, diversas possibilidades de jogos eletrônicos, valorizando os significados atribuídos a eles pelos grupos sociais.
- B** experimentar e fruir, na escola e fora dela, os diversos jogos eletrônicos, valorizando e respeitando os sentidos e os significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
- C** identificar características dos jogos eletrônicos que comprovem a superioridade dos equipamentos eletrônicos sobre as demais tecnologias.
- D** identificar a maior importância dos jogos eletrônicos sobre os demais jogos e brincadeiras em função da maior exigência intelectual para esses tipos de jogos.
- E** desenvolver práticas e técnicas individuais de competição que possibilitem a autossuficiência.

Espaço livre