

**3ª  
SÉRIE**

## **CANAL SEDUC-PI3**



PROFESSOR (A):

**GEÓRGIA  
SOARES**



DISCIPLINA:

**EDUCAÇÃO  
FÍSICA**



CONTEÚDO:

**IMPORTÂNCIA  
SÓCIO CULTURAL  
DOS JOGOS**



TEMA GERADOR:

**CIÊNCIA NA  
ESCOLA**



DATA:

**03.09.2019**

# “Brincar para todas as idades”

- Ago 11 DOM
- [Dia de Brincar na Areia](#)
- Jun 29 SÁB
- [Dia Internacional da Lama](#)
- Abr 01 SEG
- [Dia das Mentiras - 1º de Abril](#)

Canal  
Educação  
PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA



Canal  
Educação

PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

<https://www.aprovaconcursos.com.br/questoes-de-concurso/prova/inep-2015-enem-exame-nacional-do-ensino-medio-prova-azul-segundo-dia>

1

Com base em fatos históricos, o texto retrata o processo de adaptação pelo qual passou um tipo de brincadeira.

Nesse sentido, conclui-se que as brincadeiras comportam o(a)

Riscar o chão para sair pulando é uma brincadeira que vem dos tempos do Império Romano. A amarelinha original tinha mais de cem metros e era usada como treinamento militar. As crianças romanas, então, fizeram imitações reduzidas do campo utilizado pelos soldados e acrescentaram numeração nos quadrados que deveriam ser pulados. Hoje as amarelinhas variam nos formatos geométricos e na quantidade de casas. As palavras "céu" e "inferno" podem ser escritas no começo e no final do desenho, que é marcado no chão com giz, tinta ou graveto.

Disponível em: [www.biblioteca.ajes.edu.br](http://www.biblioteca.ajes.edu.br). Acesso em: 20 maio 2015 (adaptado).

- a) caráter competitivo que se assemelha às suas origens.
- b) delimitação de regras que se perpetuam com o tempo.
- c) definição antecipada do número de grupos participantes.
- d) objetivo de aperfeiçoamento físico daqueles que a praticam.
- e) possibilidade de reinvenção no contexto em que é realizada.