



**2<sup>a</sup>  
SÉRIE**

# **CANAL SEDUC-PI2**



PROFESSOR (A):

**Lauryanna  
Queiroz**



DISCIPLINA:

**Educação  
Física**



CONTEÚDO:

**Revisão**



TEMA GERADOR:

**Ciência na  
Escola**



DATA:

**24/09/2019**

# ROTEIRO DE AULA

## Revisão de Prova

01. . Sobre os benefícios do uso da dança em contextos de Educação, marque a única alternativa INCORRETA.

a) A dança desenvolve a motricidade ✓

b) A dança fortalece o equilíbrio emocional ✓

c) A dança aumenta a capacidade de concentração ✓

~~d) A dança não desenvolve a imaginação e a criatividade~~


e) A dança permite a desenvoltura, desinibição e autoconfiança. ✓

02. "A \_\_\_\_\_ não é encontrada apenas em jogos ou brincadeiras, podemos encontrá-la nas atividades que propiciem a vivência plena do aqui agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. São aquelas que possibilitam que se instaure um estado de inteireza e de entrega: dinâmicas de integração grupal ou de sensibilização, de relaxamento e respiração, cirandas ou atividades diversas de expressão."

Observe a afirmação acima, complete a lacuna e marque a alternativa correspondente:

- a) Ludicidade
- b) Diversidade
- c) Problematisação de valores estéticos
- d) Exclusão
- e) Desunião

03. Jogos populares são aqueles que foram passados de geração a geração, isto é, aprendemos com nossa família. Alguns brinquedos, jogos e brincadeiras conhecidos pelos adultos e crianças brasileiras têm origens surpreendentes. Vêm tanto dos povos que deram origem à nossa civilização: o índio, o europeu e o africano; como até mesmo do longínquo Oriente. Assinale a questão que **NÃO** apresenta jogos e brincadeiras tradicionais:

- a) Peteca, taco, pular corda e esconde-esconde.
-  b) Natação, atletismo, tênis e basquetebol.
- c) Bambolê, esgrima, futebol e bolinha de gude.
- d) Amarelinha, passa anel, pega-pega e queimada.
- e) Karatê, bambolê, tirolesa e mimica.