

**1ª  
SÉRIE**

## **CANAL SEDUC-PI1**



PROFESSOR (A):

**LAURYANNA  
QUEIROZ**



DISCIPLINA:

**EDUCAÇÃO  
FÍSICA**



CONTEÚDO:

**REVISÃO**



TEMA GERADOR:

**CIÊNCIA NA  
ESCOLA**



DATA:

**01.10.2019**

# ROTEIRO DE AULA

REVISÃO

# Revisão de prova

1. Sobre os objetivos dos jogos e brincadeiras, assinale a alternativa **INCORRETA**:

- ~~a) Estimular no aluno o espírito de competição.~~
- b) Oportunizar à criança formas de solucionar problemas práticos, que as situações dos jogos e brincadeiras oferecem.
- c) Favorecer a autoexpressão.
- d) Despertar na criança o sentido de grupo, ensinando-a a conviver com outras crianças, praticando cooperação, lealdade, cortesia e respeito aos semelhantes.
- e) Promover a socialização e a autoconfiança.

02. Na história do brinquedo na Educação, dizemos corretamente que:

- a) os jogos têm função de lazer e na escola melhor se adequam como auxiliares ao trabalho docente e por isso só acontecem nos recreios.
- b) os jogos e brinquedos nunca foram aceitos nas escolas, dada a função social dessa instituição e seu caráter instrutivo.
- c) os jogos e brinquedos são práticas culturais que não precisam ser aceitas nas escolas, pois são bem vivenciadas fora dela.
- d) os brinquedos podem estar integrados ao ensino, uma vez que são auxiliares e integrados ao desenvolvimento humano.
- e) Os brinquedos não deveriam existir e não são importantes.

03. “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) **Problematização de valores estéticos**
- d) **Exclusão**
- e) **Desunião**



04. 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, tirollesa e mimica.

05. A música folclórica pode ser usada na Educação como instrumento de valor próprio e significativo. Diverge-se dessa concepção quando se afirma que esse tipo de música:

- ~~a) ativa a erotização e permite à criança transformar-se em um instrumento vivo, com sua voz e seu corpo.~~
- b) estimula a imaginação e a criatividade, através do brincar e do caráter lúdico das letras.
- c) Propicia experiência musical carregada de conhecimento culturalmente construído pelas gerações anteriores.
- d) oportuniza grande contribuição para o desenvolvimento social, cultural, e emocional da criança.
- e) Contribui para o desenvolvimento de importantes habilidades de todos que a praticam.



06. A utilização de jogos e brincadeiras auxiliam no processo ensino aprendizagem, inclusive gerando mudança positiva nas atitudes de alguns estudantes. O uso de jogos no processo educativo pode promover, EXCETO:

- a) Integração
- b) Socialização
- c) Autoconfiança
- ~~d) Apatia~~
- e) Motivação

7. 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.

08. Refletindo sobre a figura e a frase nela inscrita podemos deduzir que:

a) Esportes Coletivos são jogos onde participam duas ou mais pessoas caracterizando um trabalho em grupo.

b) Esportes Coletivos são jogos onde participam duas ou mais pessoas e a vitória é daquele que marcou o ponto primeiro.

c) Esportes coletivos são jogos onde participa somente uma pessoa.

d) Não existe diferença entre Esportes Coletivos e Esportes Individuais.

e) Nos esportes coletivos prevalecem os competidores mais descompromissados.

