

1^a
SÉRIE

CANAL SEDUC-PI1



PROFESSOR (A):



DISCIPLINA:



CONTEÚDO:



TEMA GERADOR:



DATA:

**LAURYANNA
QUEIROZ**

**EDUCAÇÃO
FÍSICA**

REVISÃO

**CIÊNCIA NA
ESCOLA**

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, tirolesa 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~~.

