

Simulado de Educação Física

Super Preparado

01. Na construção de um projeto político-pedagógico para a Educação Física, se faz presente uma intenção política em determinada direção e uma ação pedagógica que permitam a reflexão sobre a ação do sujeito em um determinado momento histórico capaz de dar conta de explicações pedagógicas, configurando-se pedagogias emergentes. Essa reflexão pedagógica tem características específicas classificadas como

- A) política, pedagógica e emergente.
- B) emergente, crítico-superadora e pedagógica.
- C) pedagógica, diagnóstica e teleológica.
- D) diagnóstica, judicativa e teleológica.

02. O esporte, como conquista cultural e patrimônio da humanidade, deve ser transmitido, na escola, como conteúdo nas aulas de Educação Física, numa perspectiva

- A) transformadora, fundamentada em valores educativos.
- B) afetiva, fundada em valores midiáticos.
- C) participativa e reprodutiva dos valores técnicos.
- D) privilegiada nos princípios e valores de sobrepujar.

03. O ensino da dança, nas aulas de Educação Física, na Escola, deve ser considerado como uma expressão representativa de diversos aspectos da vida humana, podendo ser um tipo de linguagem corporal que permite a transmissão de

- A) sentimentos e emoções de afetividade.
- B) gestos técnicos.
- C) produção acrobática.
- D) espaço e tensão.

04. Na Escola, o aluno deve aprender que o homem não nasceu pulando, saltando, nem arremessando. Essas habilidades foram construídas em determinadas épocas históricas como respostas às necessidades humanas e podem ser trabalhadas nas atividades produtivas da história da humanidade como

- A) ludicidade, criatividade e linguagem.
- B) brincadeira, educação e poder.
- C) criatividade, linguagem e poder.
- D) linguagem, trabalho e poder.

05. Para Kunz, o ensino centrado no aluno possibilita que ele participe como sujeito responsável por todo o processo. Essa concepção é chamada de

- A) ensino aberto às experiências.
- B) cultura corporal.
- C) aulas abertas.
- D) crítico-superadora.

06. A Educação Física como disciplina curricular deve tratar da cultura corporal no seu sentido mais amplo, proporcionando ao aluno consciência crítica para o exercício da cidadania no cumprimento de posicionamentos éticos. Portanto, as aulas devem ser num ambiente em que os alunos tenham condições de usufruir dos

- A) jogos, esportes, performance, lutas e ginásticas em benefício da melhoria da qualidade de vida e do estilo de vida.
- B) jogos, esportes, rendimento, lutas e ginásticas em benefício do exercício e da qualidade de vida.
- C) jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhor qualidade de vida.
- D) jogos, esportes, danças, musculação e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e do estilo de vida.

07. O conhecimento e aprendizagem que trata do ensino anatômico, fisiológico e biológico ajudam o aluno no autogerenciamento das atividades corporais. Dessa forma, esse conhecimento, em conjunto, possibilita ao aluno

A) compreender o funcionamento do organismo humano, de forma a reconhecer e modificar as atividades corporais, valorizando-as como recurso para melhoria de suas aptidões físicas.

B) demonstrar autonomia na elaboração de atividades corporais, assim como a capacidade para discutir e modificar regras, reunindo elementos de várias manifestações de movimento.

C) compreender as diferentes manifestações da cultura corporal, reconhecendo e valorizando as diferenças de desempenho, linguagem e expressão.

D) participar de atividades em grandes e pequenos grupos, compreendendo as diferenças individuais e procurando colaborar para que o grupo possa atingir os objetivos a que se propôs.

08. A Pedagogia do Esporte que trata do treinamento num pensamento complexo transcende o ato de treinar, ampliando para o que

A) treinar, quando aperfeiçoar e como sistematização.

B) aprofundar na sistematização do conhecimento.

C) treinar, quando treinar, como treinar e para que treinar.

D) aprofundar no treinamento e como aperfeiçoar.

09. A atividade desportiva demonstra que, para atingir um nível elevado, é preciso organização, planejamento e sistematização do treinamento, durante um longo período. Para facilitar o entendimento do treinamento especializado, planejado e sistematizado, dividiu-se as fases em três: treinamento especializado nível I, treinamento especializado nível II e treinamento especializado nível III. O nível I corresponde à etapa

A) da organização na modalidade escolhida e dos fatores que relacionam o treinamento com o crescimento e o desenvolvimento.

B) do ensino médio, a qual atende alunos/atletas entre 15 e 17 anos, que estão passando pela segunda idade puberal.

C) do ensino fundamentado na técnica e tática do treinamento que mobiliza o máximo de suas capacidades competitivas .

D) da formação tática na manutenção dos resultados adquiridos na longevidade desportiva.

10. O jogo representa significados em função do espaço, número de participantes, tempo, materiais utilizados, entre outros, sendo uma maneira

criativa de praticar ações e relações. Na Cultura Corporal, jogos se mostram como sendo

- A) recreativos, lúdicos e esportivos.
- B) cooperativos, esportivos e competitivos.
- C) lúdicos, esportivos e competitivos.
- D) competitivos, cooperativos e recreativos.

11. Os jogos assumem signo e significado distintos dependendo da época e do lugar, criando assim cada um o seu significado social, a fim de preservar uma identidade cultural. Dessa forma, o jogo assume

- A) a função de aculturação na escola.
- B) uma identidade cultural *capitalis*.
- C) a competição como princípio da atividade física.
- D) a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui.

12. Muitas das atividades diárias realizadas pela humanidade como a caça e a pesca estão relacionadas às atividades físicas. Na sociedade contemporânea, ocorre a diminuição do esforço físico e o aumento do sedentarismo, fazendo com que a atividade física tenha, cada vez mais, uma relação estreita com a saúde. Essas atividades podem estar sendo estimuladas nas aulas de Educação Física, dando oportunidade para todos. Sendo assim, são efeitos benéficos da atividade física:

- A) diminuição da atividade física, diminuição da força muscular, diminuição da frequência cardíaca em repouso, aumento no volume sistólico, melhora do autoconceito e da autoestima.
- B) diminuição da gordura corporal, incremento da força muscular, aumento da frequência cardíaca em repouso, diminuição no volume sistólico, melhora do autoconceito e da autoestima.
- C) diminuição no estilo de vida, incremento da força muscular, diminuição da frequência cardíaca em repouso, aumento no volume sistólico, melhora do autoconceito e da autoestima.
- D) diminuição da gordura corporal, incremento da força muscular, diminuição da frequência cardíaca em repouso, aumento no volume sistólico, melhora do autoconceito e da autoestima.

13. Segundo os PCNEM, as aulas de Educação Física devem proporcionar o desenvolvimento em todos os alunos. Dessa forma, é objetivo dessa disciplina aproximar o aluno do Ensino Médio

A) às práticas esportivas, de forma competitiva, educativa e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos.

B) às práticas competitivas, educativas e contributivas para o processo de aprofundamento dos conhecimentos.

C) novamente à Educação Física, de forma lúdica, educativa e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos.

D) novamente aos jogos esportivos, de forma competitiva e contributiva para o processo de aprofundamento dos conhecimentos.

14. O jogo lúdico favorece o despertar de uma identidade cultural nos diferentes momentos históricos, bem como a criatividade numa dimensão mágica. Portanto, o jogo lúdico situa-se na esfera do

A) conceitual.

B) concreto.

C) simbólico.

D) possível.

15. A realização de qualquer vivência de lazer deve proporcionar aos seus praticantes alegria, beleza, satisfação e encantamento pela vida. No entanto, é necessário que as pessoas conheçam os conteúdos que satisfaçam seus interesses e que sejam estimuladas a participarem e a receberem um mínimo de orientação que lhes permitam fazer a opção. Por esse motivo, é importante a distinção das áreas abrangidas pelos conteúdos do lazer. Marque a opção que lista corretamente esses conteúdos de lazer.

A) artísticos, intelectuais, manuais, turísticos, sociais e físicos.

B) esportivos, recreativos, artísticos, educativos e imaginários.

C) educativos, escolares, recreativos, metodológicos e humanísticos.

D) passeios, viagens, bailes, bares e cafés.

GABARITO

1: D; 2: A; 3: A; 4: D; 5: A; 6: C; 7: A; 8: C; 9: B; 10: D; 11: D; 12: D; 13: C; 14: C; 15: A.