

PROCESSO SELETIVO- PROCESSO SELETIVO- SESI/AC – 02 - N.º 02/2023.

PROVA OBJETIVA.

CARGOS: PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Leia atentamente as INSTRUÇÕES:

1. Não será permitido ao candidato realizar as provas usando óculos escuros (exceto para correção visual, ou fotofobia, desde que informe no ato da inscrição), ou portando aparelhos eletrônicos (mesmo desligados), qualquer tipo de relógio, chaves, carteira, bolsa), acessórios que cubram o rosto, a cabeça, ou parte desta.
2. Será eliminado deste Processo Seletivo, o candidato que fizer uso do celular e/ou aparelho eletrônico, no local onde estiver ocorrendo o mesmo; o candidato cujo celular e/ou aparelho(s) eletrônico(s), mesmo desligado(s), emitir(em) qualquer som, durante a realização das provas. Durante todo o tempo em que permanecer no local, onde ocorrerá o Processo Seletivo, o candidato deverá manter o celular desligado, sendo permitido ativá-lo, somente após ultrapassar o portão de saída do prédio.
3. **Sob pena de ser eliminado deste Processo Seletivo**, o candidato poderá manter em cima da sua carteira apenas caneta esferográfica de tinta cor preta, ou azul, um documento de identificação, lanche (exceto líquido). **Outros pertences**, antes do início das provas, o candidato deverá acomodá-los **embaixo de sua cadeira**, sob sua guarda e responsabilidade.
4. Confira se a sua prova tem **30** questões, cada qual com **4 alternativas**, veja se o Cargo para o qual se inscreveu está correto.
5. Verifique se seus dados no cartão-resposta (nome, número de inscrição e o Cargo para o qual se inscreveu) estão corretos e **ASSINE** o mesmo.
6. Preencha toda a área do cartão-resposta correspondente à alternativa de sua escolha, com caneta esferográfica (tinta azul, ou preta), sem ultrapassar as bordas. As marcações duplas, rasuradas, ou marcadas diferentemente do modelo estabelecido no cartão-resposta, serão anuladas.
7. Observe as orientações apresentadas no cartão-resposta. O mesmo não será substituído, salvo se contiver erro de impressão.
8. Aguarde a autorização do fiscal para abrir o caderno de provas. Ao receber a ordem, confira-o com muita atenção. Nenhuma reclamação sobre o total de questões, ou falha de impressão, será aceita depois de iniciada a prova. Cabe apenas ao candidato a interpretação das questões, o fiscal não poderá fazer nenhuma interferência.
9. A Prova Objetiva terá duração máxima de **3h (três horas)**, incluso o tempo destinado ao preenchimento do cartão-resposta.
10. O candidato poderá se retirar do local de realização das provas somente 1h (uma hora) após o seu início, levando o caderno de provas.
11. Ao terminar sua prova, o candidato deverá entregar ao fiscal de sala o cartão-resposta preenchido, assinado e retirar-se do recinto, onde está ocorrendo a mesma, não lhe sendo mais permitido o uso do banheiro e bebedouro.
12. Os 3 (três) candidatos, que terminarem a prova por último, deverão permanecer na sala, só poderão sair juntos, após o fechamento do envelope, contendo os cartões-respostas dos candidatos presentes e ausentes, assinarem no referido envelope, atestando que este foi devidamente lacrado.

BOA PROVA!

LÍNGUA PORTUGUESA.

Leia o texto para responder às próximas duas questões.

ARIRANHA.



<https://www.biologianet.com/biodiversidade/ariranha.htm#:~:text=Ariranha%2C%20tamb%C3%A9m%20conhecida%20como%20lontra,com%20v%C3%A1rias%20adapta%C3%A7%C3%B5es%20%C3%A0%20nata%C3%A7%C3%A3o.>

Ariranha, também conhecida como lontra-gigante, é um vertebrado pertencente à classe Mammalia que habita ambientes de água doce e sua distribuição ocorre pela América do Sul, em países como o Brasil, Peru, Colômbia, Paraguai, Suriname, Venezuela, entre outros.

A ariranha apresenta o corpo longo coberto por uma pelagem densa e de cor marrom com uma mancha branca no pescoço, uma cauda robusta e achatada, que a auxilia na natação, e tamanho que varia entre 1,5 e 1,8 metro. Assim como a cauda, a ariranha possui outras características que a ajudam na natação, como membranas interdigitais, localizadas entre os seus dedos.

As ariranhãs habitam ambientes de água doce, como rios, lagos e suas margens. Geralmente elas buscam locais onde há águas mais calmas; menos ação antrópica; maior abundância de alimentos; margens com declives suaves; e vegetação mais densa.

A ariranha tem hábitos diurnos e alimenta-se preferencialmente de peixes, podendo estar incluídos também em sua alimentação crustáceos, moluscos e pequenos vertebrados, como alguns mamíferos, aves e répteis.

A ariranha habita ambientes de água doce e suas margens. Geralmente vive em grupos familiares com até 15 membros.

Esses grupos constroem tocas nas margens dos corpos d'água, onde criam seus filhotes. Além das tocas, elas constroem latrinas em que fazem as suas necessidades fisiológicas, isso serve também como uma forma de demarcar o território do grupo.

Como uma outra forma de demarcação territorial, as ariranhãs constroem áreas em barrancos denominadas de *campsides*. Os *campsides* são construídos em locais sombreados e próximos a áreas de alimentação, também são utilizados como pontos de descanso. As ariranhãs, ainda, utilizam-se de vocalização e marcações com odores para demarcarem seu território.

A ariranha atinge a maturidade sexual por volta de dois anos e meio de idade. Geralmente cada grupo produz uma ninhada anualmente. Cada gestação dá origem a até seis filhotes, embora, na natureza, sejam raros mais do que quatro filhotes por gravidez, ocorrendo uma média de dois filhotes.

A gestação da ariranha pode durar cerca de 70 dias, e seus filhotes nascem totalmente dependentes da mãe, ganhando mais autonomia por volta dos quatro meses de vida. Alguns estudos mostram que, entre dois e três anos de vida, o filhote pode dispersar-se de seu grupo para dar origem a um novo grupo.

A ariranha e a lontra-neotropical (*Lontra longicaudis*) ou, simplesmente, lontra, embora possam ser confundidas por algumas pessoas, apresentam algumas diferenças.

A ariranha geralmente é maior que a lontra-neotropical, podendo chegar até 1,8 metro e pesar até 32 kg, enquanto a lontra-neotropical mede cerca de 1,5 metro e pesa até 15 kg. A ariranha vive em grupos maiores, com até 15 indivíduos, enquanto a lontra vive mais solitária, ou com seus filhotes e em casal, principalmente no período reprodutivo.

Em algumas regiões, as duas espécies podem ser encontradas no mesmo ambiente, vivendo em simpatria, ou seja, elas ocupam a mesma área, mas não há ocorrência de cruzamento entre os indivíduos das diferentes populações.

Elas conseguem esse convívio, diminuindo a competição entre elas, devido ao fato de haver diferenças na utilização de recursos pelas duas espécies, por exemplo: a diferença no tamanho dos peixes predados por cada uma; e o fato de a ariranha geralmente preferir rios maiores, enquanto a lontra prefere corpos d'água menores.

A ariranha encontra-se classificada, segundo a Lista Vermelha de Espécies Ameaçadas, da União Internacional Para a Conservação da Natureza e dos Recursos Naturais (IUCN), como em perigo.

As principais ameaças a essa espécie são: a caça; a captura para venda como animal de estimação; a degradação e fragmentação ambiental, geradas pela contaminação dos corpos d'água; e os impactos das construções de barragens, em especial, os empreendimentos hidroelétricos.

Tudo isso tem contribuído para o decréscimo das populações de ariranha, sendo que, em algumas regiões do Brasil, como na Mata Atlântica, ela já se encontra extinta.

A ariranha apresenta uma marcação branca em seu pescoço, o que a diferencia de outros membros da família *Mustelidae*. Além disso, essa marcação é irregular e específica de cada indivíduo, o que permite que esses se diferenciem também dentro de seu próprio grupo.

(Por Helivania Sardinha dos Santos).

01. De acordo com o texto, assinale a alternativa incorreta.

- a) A ariranha apresenta uma marcação branca em seu pescoço, o que a diferencia de outros membros da família *Mustelidae*. Além disso, essa marcação é irregular e específica de cada indivíduo, o que permite que esses se diferenciem também dentro de seu próprio grupo.
- b) A ariranha atinge a maturidade sexual por volta de dois anos e meio de idade. Geralmente cada grupo produz uma ninhada anualmente. Cada gestação dá origem a até seis filhotes, embora, na natureza, sejam raros mais do que quatro filhotes por gravidez, ocorrendo uma média de dois filhotes.
- c) As principais ameaças à ariranha são a caça; a captura para venda como animal de estimação; a degradação e fragmentação ambiental, geradas pela contaminação dos corpos d'água; e os impactos das construções de barragens, em especial, os empreendimentos hidroelétricos.
- d) Ariranha, também conhecida como lontra-gigante, é um vertebrado pertencente à classe Mammalia que habita ambientes de água salgada e sua distribuição ocorre pela América do Sul.

02. As palavras do texto (antrópica, hábitos, fisiológicas) são acentuadas porque:

- a) Nas palavras paroxítonas é acentuado o u tônico que vem depois de um ditongo.
- b) As palavras paroxítonas com i e u repetidos e em sequência são acentuadas.
- c) Todos os vocábulos proparoxítonos são acentuados na vogal tônica.
- d) As letras i e u de hiatos das palavras oxítonas, seguidas ou não de s, são acentuadas.

03. Referindo-se à concordância verbal, assinale (V) verdadeiro ou (F) falso e marque a alternativa correta.

- () Concordância dos verbos bater, dar e soar, referindo-se às horas, os três verbos concordam regularmente com o sujeito, que pode ser hora, horas (claro ou oculto), badaladas, ou relógio.
 - () A concordância do verbo parecer em construções seguidas de infinitivo, pode-se flexionar o verbo parecer, ou o infinitivo que o acompanha.
 - () O verbo, cujo sujeito é uma oração, concorda, obrigatoriamente, na 3ª pessoa do singular.
 - () O pronome se pode funcionar como índice de indeterminação do sujeito. Nesse caso, o verbo concorda obrigatoriamente na 3ª pessoa do singular.
 - () A concordância com os numerais milhão, bilhão e trilhão, estes substantivos numéricos, quando seguidos de substantivo no plural, levam, de preferência, o verbo ao singular.
- a) F – V – V – F – V.
 - b) V – V – V – V – F.
 - c) V – V – F – V – V.
 - d) V – V – V – V – V.

04. Quanto à devida colocação dos pronomes oblíquos átonos, assinale a alternativa incorreta.

- a) Ignoro de quem trata-se.
- b) Jamais te importunei.
- c) Ele é teu pai: é justo que o ampares.
- d) Aqui se trabalha, lá se fala da vida alheia.

05. Em se tratando da correta ortografia, coloque (V) verdadeiro ou (F) falso e assinale a alternativa correta.

- () Você está a fim de sair hoje à noite?
 - () As duas empresas se uniram para atingir interesses afins.
 - () Não perca tempo: compre já o nosso produto!
 - () Acabe com a perda de tempo usando nossa técnica para ser mais produtivo!
- a) V – V – V – F.
 - b) V – V – F – V.
 - c) V – F – V – V.
 - d) V – V – V – V.

REGIMENTO DO SESI.

Segundo o Regulamento do Serviço Social da Indústria (SESI), responda às próximas cinco questões.

06. Leia os itens e assinale a alternativa correspondente.

I- Na execução dessas finalidades, o Serviço Social da Indústria terá em vista, especialmente providências no sentido da defesa dos salários reais do trabalhador (melhoria das condições da habitação, nutrição e higiene), a assistência em relação aos problemas domésticos decorrentes das dificuldades de vida, as pesquisas socioeconômicas e atividades educativas e culturais, visando a valorização do homem e aos incentivos à atividade produtora.

II- As despesas do SESI serão custeadas por uma contribuição mensal das empresas das categorias econômicas

da indústria, dos transportes, das comunicações e da pesca, nos termos da lei. No caso de cobrança direta pela entidade, a dívida considerar-se-á suficientemente instruída com o levantamento do débito junto à empresa, ou com os comprovantes fornecidos pelos órgãos arrecadadores.

III- É lícito ao Conselho Nacional, igualmente, no resguardo e bom nome dos interesses do SESI, inabilitar ao exercício de função ou trabalho, qualquer pessoa, pertencente ou não a seus quadros representativos, ou empregatícios, que tenham causado prejuízo moral, técnico, ou administrativo aos fins institucionais, ou lesão ao seu patrimônio, depois de passada em julgado decisão de quem de direito, sobre o fato originário.

- a) Somente o item I é verdadeiro.
- b) Somente o item III é verdadeiro.
- c) Somente os itens II e III são verdadeiros.
- d) Os itens I, II e III são verdadeiros.

07. Indique a alternativa incorreta.

a) O Conselho Nacional, para o desempenho de suas atribuições, disporá de uma superintendência, de um serviço de secretaria, de uma consultoria jurídica e das assessorias técnicas necessárias com o pessoal próprio, admitido pelo presidente, dentro dos padrões e níveis adotados para o Departamento Nacional.

b) O SESI, sob regime de unidade normativa e de descentralização executiva, atuará em íntima colaboração e articulação com os estabelecimentos contribuintes, através dos respectivos órgãos de classe, visando à propositura de um sistema estadual de serviço social com uniformidade de objetivos e de planos gerais, adaptável aos meios peculiares às várias regiões do país.

c) Nos Estados, no Distrito Federal e nos Territórios, onde houver federação de indústrias, oficialmente reconhecida e filiada ao órgão superior da classe, será constituído um conselho regional e instalado um departamento regional do SESI, com jurisdição na base territorial respectiva.

d) Os conselhos regionais manterão contacto permanente com a federação de indústrias local, na troca e colheita de dados relativos ao serviço social, bem como as atividades produtoras e assemelhadas, autorizando, quando necessário, a celebração de convênios e acordos, inclusive colaboração financeira.

08. Atribua (V) verdadeiro ou (F) falso aos itens e marque a alternativa com a sequência correta.

() A obra educativa e serviços do SESI se orientarão no sentido de que a vida em sociedade se realize de forma comunitária.

() As ações em que o Serviço Social da Indústria for autor, réu, ou interveniente, correrão no juízo privativo da Fazenda Pública.

() O Presidente do Conselho Nacional, como executor de suas deliberações, representará a este, oficialmente, e perante ele responderá pelos seus atos de gestão de administração.

() Cada departamento regional será dirigido pelo seu diretor, que será o presidente da federação de indústrias local.

- a) V – V – V – V.
- b) V – V – F – V.
- c) V – F – V – V.
- d) F – V – V – F.

09. Qual alternativa faz afirmação inverídica?

a) O SESI funcionará como órgão consultivo do poder público nos problemas relacionados com o serviço social, qualquer de seus aspectos e incriminações.

b) Na hipótese de dissolução, o patrimônio do SESI reverterá em favor da Confederação Nacional da Indústria.

c) Os dirigentes e prepostos do SESI, responsáveis administrativa, civil e criminalmente pelas malversações que cometerem, respondem individualmente pelas obrigações da entidade.

d) Em toda e qualquer atividade, o SESI dará realce ao processo educativo como meio de valorização da pessoa do trabalhador.

10. Analise as alternativas e marque a incorreta.

a) O préstimo do SESI aos seus usuários será calcado no princípio básico orientador da metodologia do serviço social, que consiste em ajudar a ajudar-se, quando e quanto necessário: o indivíduo, o grupo, a comunidade.

b) O Serviço Social da Indústria, para a realização das suas finalidades, corporifica órgãos normativos e órgãos de administração, de âmbito nacional e de âmbito regional.

c) O montante destinado ao atendimento da educação e da gratuidade previstas nos §§ 2º e 3º, do art. 6º, abrangem as despesas somente de custeio e gestão.

d) O Conselho Nacional, durante as sessões, será coadjuvado, no que for preciso, pelo Departamento Nacional, que lhe ministrará a assistência necessária.

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS.

11. A subcategoria que envolve uma proposta educativa que valoriza os conhecimentos prévios dos alunos e supõe a construção de um novo conhecimento com base nos já adquiridos, tornando possível uma reflexão e uma negociação de significados denomina-se:

- a) Conhecimento técnico.

- b) Formação cidadã.
- c) Aprendizagem significativa.
- d) Afetividade.

12. O movimento mais adequado para ser trabalhado por meio de valências físicas como equilíbrio, força, agilidade e velocidade chama-se:

- a) Arco e flecha.
- b) Basquetebol.
- c) Natação.
- d) Rastejar.

13. A conceituação de qualidade de vida caracterizada por Castellón e Pino, (2003), inclui:

- a) Qualidade das condições de vida.
- b) Bem-estar físico.
- c) Desenvolvimento e atividade.
- d) Bem-estar social.

14. Dentre os pontos que devem ser considerados para a caracterização do lazer, segundo Marcellino, (1997), não se inclui:

- a) Lazer é a cultura vivenciada no tempo disponível das obrigações profissionais, escolares, familiares e sociais, combinando os aspectos tempo e atitude.
- b) Lazer é portador de um único aspecto: o educativo.
- c) Lazer é um tempo privilegiado para a vivência de valores que contribuam para mudanças de ordem moral e cultural.
- d) Lazer é fenômeno gerado historicamente e do qual emergem valores questionadores da sociedade como um todo e sobre o qual são exercidas influências da estrutura social vigente.

15. A Educação Física é entendida, segundo Bracht, (1992), em seu sentido restrito, como atividades pedagógicas que têm como tema o movimento corporal e que toma o lugar na instituição escolar. O tema movimento não é qualquer movimento, mas sim, um movimento humano carregado de significados e sentidos, conferidos por um contexto histórico e social, que se apresentam nos seguintes conteúdos:

- a) Brincadeiras e jogos, ginásticas, lazer, danças e os esportes.
- b) Brincadeiras e jogos, ginásticas, cultura, danças e os esportes.
- c) Brincadeiras e jogos, ginásticas, lutas, danças e os esportes.
- d) Brincadeiras e jogos, ginásticas, prática, danças e os esportes.

16. A primeira distinção que se faz necessária no trato com o conhecimento da dança é o entendimento das relações estabelecidas entre:

- a) O folclore, cultura popular e as mudanças sociais.
- b) A modernidade da dança, cultura e movimento.
- c) As danças da cultura midiática, folclore e bumba meu boi.
- d) A cultura corporal, dança popular e o balé.

17. Na Educação Física temos as práticas dos jogos, dentre eles, os competitivos, cooperativos e recreativos. Mudanças podem ser feitas nos jogos tradicionais com o objetivo de introduzir, pouco a pouco, os valores de cooperação. Baseado nisto, Terry Orlick, (1989), categorizou os jogos cooperativos da seguinte forma:

- a) Jogo cooperativo sem perdedores. Jogos cooperativos de resultado coletivo. Jogo de inversão. Jogos semi-cooperativos.
- b) Jogo cooperativo com perdedores. Jogos cooperativos de resultado coletivo. Jogo de inversão. Jogos semi-cooperativos.
- c) Jogo cooperativo sem perdedores. Jogos cooperativos de resultado individual. Jogo de inversão. Jogos semi-cooperativos.
- d) Jogo cooperativo com perdedores. Jogos competitivos de resultado coletivo. Jogo de inversão. Jogos semi-cooperativos.

18. Dentre as representações e fases dos jogos simbólicos, temos a diferenciação que se estabelece entre significantes e significados, na qual o jogo é percebido como:

- a) Um jogo de faz de conta, em que um objeto qualquer é usado como símbolo para representar situações não percebidas no momento. Aparece na quinta fase da inteligência sensório-motora.
- b) Um jogo de faz de conta, em que um objeto qualquer é usado como símbolo para representar situações não percebidas no momento. Aparece na sexta fase da inteligência sensório-motora.
- c) Um jogo real, em que um objeto qualquer é usado como símbolo para representar situações não percebidas no momento. Aparece na sexta fase da inteligência sensório-motora.
- d) Um jogo de faz de conta, em que um objeto qualquer é usado como símbolo para representar situações percebidas no momento. Aparece na quarta fase da inteligência sensório-motora.

19. Na atualidade, a concepção sobre o papel do jogo não sofreu modificações. Continua sendo visto como uma

atividade de passatempo, sem uma contribuição social relevante. Corroborando com essa idéia, Bemvenuti, (2009), constata que ainda hoje:

- a) O uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos, não podem ser a saída para melhorar o processo de ensino/aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizado em nossas escolas mais dinâmico e prazeroso.
- b) Os jogos e as brincadeiras são atividades que não estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Nem todas essas atividades fazem parte da construção do sujeito.
- c) A ludicidade não é uma necessidade de todo o ser humano em qualquer idade e nem sempre pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.
- d) O jogo habita o espaço do contemporâneo com brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos online, jogos de linguagem, jogos lógico-matemáticos, jogos de azar entre outros, sempre com noção de não sério, de passatempo [...] uma ótima atividade para ocupar o tempo a fim de que o sujeito não faça outra coisa pior.

20. São diversos tipos de jogos praticados no ambiente escolar. Dentre eles, pode-se citar os jogos de regras, cuja melhor definição é:

- a) São jogos de combinações sensório-motoras (amarelinha, corridas etc.), ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez etc.) que, por envolverem competição, tornam a regra necessária. Estas podem ser transmitidas de geração para geração, ou com base num contrato social estabelecido pelos participantes (MANTOVANI DE ASSIS e CAMARGO DE ASSIS, 2002).
- b) São jogos sem combinações sensório-motoras (amarelinha, corridas etc.), ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez etc.) que, por não envolverem competição, tornam a regra necessária. Estas podem ser transmitidas de geração para geração, ou com base num contrato social estabelecido pelos participantes (MANTOVANI DE ASSIS e CAMARGO DE ASSIS, 2002).
- c) Não são jogos de combinações sensório-motoras (amarelinha, corridas etc.), ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez etc.) que, por envolverem pouca competição, tornam a regra necessária. Estas podem ser transmitidas de geração para geração, ou com base num contrato social estabelecido pelos participantes (MANTOVANI DE ASSIS e CAMARGO DE ASSIS, 2002).
- d) São jogos de combinações sensório-motoras (amarelinha, corridas etc.), ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez etc.) que, por envolverem nenhuma competição, não tornam a regra necessária. Estas podem ser transmitidas de geração para geração, ou com base num contrato social estabelecido pelos participantes (MANTOVANI DE ASSIS e CAMARGO DE ASSIS, 2002).

21. Os jogos e brincadeiras presentes na Cultura Portuguesa, Africana e Indígena, acabaram por fundirem-se na Cultura Lúdica Brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Marque a alternativa que apresenta exemplos dos chamados “jogos tradicionais brasileiros” definidos por Kishimoto, (1993).

- a) Malmequer, bambolê, boca de forno, passa anel, peteca, amarelinha, máquina do tempo.
- b) Escravos de Jó, cola e descola (Estátua), arraiá, futebol de botão, rastros e pistas.
- c) Queimado/caçador, pique, cabra-cega, mamãe posso ir, pipa, polícia e ladrão, papagaio.
- d) Pé na lata, esconde esconde, palitinhos, peão, Totó/pebolin, pau de sebo, espionagem.

22. Para que um jogo realmente possa se caracterizar como tal, existem algumas particularidades. Todas essas características estão baseadas nos preceitos de Johan Huizinga, que os apresenta, em ordem, na alternativa:

- a) Primeiro a pessoa precisa não querer jogar, ou seja, deve haver no indivíduo uma involuntariedade. O segundo aspecto é o tempo, pois o jogo não deve ser compreendido como uma atividade temporária. O jogo faz parte da nossa vida “real-comum” e, por isso, deve ser entendido como um momento de evasão e fuga temporária da realidade.
- b) Primeiro a pessoa precisa querer jogar, ou seja, deve haver no indivíduo uma voluntariedade. O segundo aspecto é o tempo, pois o jogo deve ser compreendido como uma atividade temporária. A limitação no tempo e no espaço é a terceira característica. A quarta característica é a de criar, ou ser ordem.
- c) A pessoa precisa pensar na definição de jogar, ou seja, deve haver no indivíduo uma involuntariedade. O jogo se apresenta ao jogador como a possibilidade dele (jogador) não pode ter vários tipos de experiências correndo riscos reais. O significado de seriedade não é definido pela negação do jogo, ou melhor, é a ausência da brincadeira.
- d) O jogo é uma entidade não autônoma. O conceito de jogo enquanto tal, é de ordem menos elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura incluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.

23. Assim como os jogos tradicionais, as brincadeiras populares tradicionais, também são consideradas como parte da cultura, que perpassa de geração em geração, principalmente por:

- a) Não prosseguimento da herança cultural lúdica de um povo.
- b) Seleção de formas ou saberes não culturais, conceitos, explicações, raciocínios, habilidades, linguagens, valores, crenças, sentimentos, atitudes, interesses, modelos de conduta, etc, cuja a não assimilação não é considerada essencial para que se produza um desenvolvimento e uma socialização adequada ao aluno.
- c) Retratar a queimada como elemento da cultura do jogo, visando essa cultura como conteúdo da EFE, que carece de uma atenção pedagógica que não supere a distinção dos “mais habilidosos” em relação aos “menos habilidosos” perante essas práticas corporais, historicamente, semi-reproduzidas, (Oliveira, (2016).

d) Intermédio da oralidade; mas, diferente do jogo, que está sempre sujeito a modificações em suas regras (dependendo da cultura e do local), a maioria das brincadeiras tradicionais costuma manter-se em seu arranjo inicial, outras acabam se modificando e recebendo novos conteúdos.

24. Um aspecto comum que se encontra na Literatura é a classificação dos tipos de luta quanto às suas características. Como exemplo, os autores Mauro Breda, Larissa Galatti, Alcides José Scaglia e Roberto Rodrigues Paes, em sua obra “Pedagogia do esporte aplicada às lutas”, de 2010, ponderam que as lutas corporais podem ser classificadas em três categorias, apresentadas corretamente na alternativa:

- a) Elementos de curta distância, caracterizados pelo agarramento do adversário; elementos de média distância, que têm como características o toque em direção ao adversário sem o uso de implementos; e elementos de longa distância, que são aqueles os quais apresentam o manuseio e domínio de implementos.
- b) Componentes de longa duração, caracterizados pelo agarramento do adversário; elementos de média distância, que têm como características o toque em direção ao adversário sem o uso de implementos; e elementos de curta distância, que são aqueles os quais apresentam o manuseio e domínio de implementos.
- c) Também classificada como as lutas corporais por meio de curta distância, porém ilustrando com um triângulo em que cada vértice é uma dimensão das lutas corporais e estas não têm relação direta com os outros pontos, estratégias de oposição e imobilização.
- d) Exclusão de determinado espaço, desequilíbrio, por meio da distância, que é não um ponto em comum entre elas, apesar de essa categoria ser classificada de outra forma e existir uma divisão dessas práticas, pois, mesmo com essas semelhanças, existem distinções estruturais que as tornam iguais.

25. Os esportes são classificados em várias categorias, oriundas de esportes sem e com interação com o adversário. Em relação aos esportes com interação com o oponente, utilizando-se o critério referente aos princípios táticos do jogo, definem-se as subcategorias como:

- a) Esportes de combate ou solo, esportes de planador e taco, esportes de rede/quadra subdividida ou muro e esportes de invasão ou territoriais.
- b) Esportes livres, esportes de campo e taco, esportes de basquete/quadra dividida ou muro e esportes de longa distância ou terrestres.
- c) Esportes de combate ou luta, esportes de campo e taco, esportes de rede/quadra dividida ou muro e esportes de invasão ou territoriais.
- d) Esportes de vôo ou asa delta, esportes de balonismo e parapente, esportes de rede/quadra dividida ou muro e esportes de ultraleve.

26. O movimento ginástico europeu teve grande influência na prática de exercícios físicos como elemento educativo. Entende-se a ginástica como:

- a) Formas não distintas de encarar os exercícios físicos, rituais rítmicos, festividades, corridas e pega-pega.
- b) Formas de trabalho corporal, realizado em espaço fechado, ao ar livre, na água, com ou sem aparelhos e materiais, com ou sem utilização de música, proporcionando experiências corporais que visem à conscientização do próprio corpo, suas possibilidades de movimento e a busca de um estilo individual de executá-lo, através de movimentos ritmados, alegres, expressivos, com variações dinâmicas, gerais e localizados.
- c) São lutas de origem brasileira que misturam dança e música. É nosso legado afro-indígena-brasileiro e representa a resistência do nosso povo.
- d) Brincadeiras como forma de expressão das crianças e uma das primeiras formas de elas interagirem com o mundo. Por isso são tão essenciais no desenvolvimento infantil. Até para os adultos trazem benefícios, pois são uma forma de aliviar o estresse, liberar a mente e estimular a criatividade.

27. A definição dos espaços e materiais que serão utilizados em cada aula, tarefa cotidiana de todos os professores, independentemente de sua área de conhecimento, constitui uma das etapas do planejamento. Na Educação Física, os recursos materiais merecem uma atenção destacada diante das especificidades existentes, destaques atribuídos aos recursos materiais. Marque a alternativa que apresenta os objetos destacados como indispensáveis para a realização das atividades dos alunos de acordo com Freire, (1997).

- a) Bolas, televisões, bastões, cordas, canetas, garrafas e copos descartáveis, pendrive, papel, é importante que esses materiais sejam diversificados quanto ao peso, tipo, cor e tamanho, exigindo do aluno constantes adaptações e ajustamentos de não conhecimentos previamente adquiridos.
- b) A utilização de bolas, arcos, bastões, corda, som, borracha, garrafas e copos descartáveis, é importante que esses materiais sejam diversificados quanto ao peso, tipo, cor e tamanho, exigindo do aluno constantes adaptações e ajustamentos de conhecimentos depois adquiridos.
- c) Coletes, bolas, arcos, material de EVA, bastões, mochila, pastas, apontador, cordas, é importante que esses materiais sejam diversificados quanto ao peso, tipo, cor e tamanho, exigindo do aluno constantes adaptações e ajustamentos de conhecimentos previamente adquiridos.
- d) A utilização de bolas, arcos, bastões, cordas e até mesmo materiais feitos com garrafas e copos descartáveis, é importante que esses materiais sejam diversificados quanto ao peso, tipo, cor e tamanho, exigindo do aluno constantes adaptações e ajustamentos de conhecimentos previamente adquiridos.

28. Os conteúdos da Educação Física devem abranger conhecimentos produzidos pela Cultura Corporal e também conteúdos que contemplem áreas diversificadas que permitam aos educandos compreender o corpo

integrado, sem fragmentá-lo em físico e cognitivo, (BRASIL apud FERREIRA, 2005). Esses conteúdos da aprendizagem são classificados em três categorias, marque a alternativa correta.

- a) Conceitual, procedimental e atitudinal.
- b) Metodológica, atitudinal e dimensional.
- c) Conceitual, dimensional e tecnológica.
- d) Aprendizagem, procedimental e atitudinal.

29. O esporte adaptado surgiu como uma possibilidade de inserção na sociedade para vítimas da Segunda Grande Guerra. Na atualidade, os jogos paraolímpicos representam um grande demonstrativo da capacidade de superação e reabilitação de pessoas com deficiência, e comprovam que a atividade física pode ser realizada por qualquer pessoa com deficiência (PcD), desde que acompanhada por profissionais especializados. Dentre as possibilidades esportivas indicadas para PcD citadas por Melo e Lopez, (2002), estão:

- a) CrossFit, basquetebol, voleibol, tênis, bocha.
- b) Triathlon, caminhada, rugby.
- c) Arco e flecha, atletismo, basquetebol sobre rodas, bocha, ciclismo, equitação, esgrima, futebol, halterofilismo e iatismo.
- d) Goalball, futebol, hipismo.

30. Na realidade social brasileira, há uma grande quantidade de escolas, principalmente as públicas, que não apresentam espaço físico adequado, ou quantidade suficiente de materiais. Segundo Soler, (2003), o espaço existente para as práticas das aulas de Educação Física muitas vezes se resume aos pátios e às salas de aula. Outro problema é a ausência de materiais apropriados. Marque a alternativa que apresenta os recursos que podem ser utilizados para superar as dificuldades desta realidade do ensino de Educação Física em escolas públicas.

- a) Lenço, saquinho de areia, bola de basquete.
- b) Bola de meia, garrafas pet, coletes, raquete.
- c) Arcos, cones, mini trampolim, lençol.
- d) Pneus, barreirinhas, perna de pau, mini gols.

RASCUNHO.